

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

HUGO BERNARDINO RODRIGUES

**FUNDAMENTOS DA PINTURA APLICADOS NA PRODUÇÃO DE *CONCEPT ART*:**  
**Estudo do processo criativo do artista Nicolas Weis para o filme de animação digital**  
***The Croods* (2011)**

VITÓRIA  
2020

HUGO BERNARDINO RODRIGUES

**FUNDAMENTOS DA PINTURA APLICADOS NA PRODUÇÃO DE *CONCEPT ART*:  
Estudo do processo criativo do artista Nicolas Weis para o filme de animação digital  
*The Croods* (2011)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.

Orientador: Prof. Dr. David Ruiz Torres

VITÓRIA  
2020

HUGO BERNARDINO RODRIGUES

**FUNDAMENTOS DA PINTURA APLICADOS NA PRODUÇÃO DE *CONCEPT ART*:  
Estudo do processo criativo do artista Nicolas Weis para o filme de animação digital  
*The Croods* (2011)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Nexos entre Arte, Espaço e Pensamento.

Orientador: Prof. Dr. David Ruiz Torres

Aprovada em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Prof. Dr. David Ruiz Torres**  
Orientador (PPGA/UFES)

---

**Profª. Drª. Letícia Pedruzzi Fonseca**  
Membro externo: (DESIGN/UFES)

---

**Profª. Drª. Cláudia Maria França da Silva**  
Membro interno: (PPGA/UFES)

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, gostaria de agradecer aos meus pais, Leiva Bernardino e Anísio Rodrigues, que sempre me incentivaram e me proporcionaram recursos para que eu pudesse fazer o que eu escolhesse fazer, além de serem as pessoas mais importantes da minha vida.

Agradeço também a alguns dos meus colegas de turma, que compartilharam seus desafios e superações comigo sempre de forma muito interessante e também cômica, dentre eles Jessica Dalcomo, Reyan Perovano, Ana de Almeida e Flávia Dalla Bernardina (esta, em especial, já me salvou de um branco na memória em meio a uma apresentação).

E por último, porém não menos importante, agradeço a toda a minha banca avaliadora e ao meu orientador David Ruiz Torres que é um professor muito profissional, bondoso e extremamente generoso, isso de fato contribuiu muito para que eu me sentisse confiante e confortável para produzir esta pesquisa.

## RESUMO

Esta pesquisa tem como propósito o estudo sobre *Concept Art* e os fundamentos da pintura para justificar a análise em torno do processo criativo de *Concept Art* do artista Nicolas Weis para o filme *The Croods* (2011). Com base nestes objetivos, a pesquisa se estrutura em três capítulos. No primeiro capítulo escrevo sobre a definição, funcionalidade e processos da *Concept Art*, pontuando as suas etapas de execução em grandes projetos e os tipos de *Concept Art*. No segundo capítulo estabeleço a relação entre *Concept Art* e os fundamentos da pintura com base nas afirmações de Schmid (1998), acompanhadas das falas de pintores como Craig Mullins (2018), Marco Bucci (2018) e Luiz Celestino (2016). Com estes estudos concretizados, inicio o processo de análise de *Concept Arts* de cenários do artista Nicolas Weis para o filme *The Croods* (2011) no terceiro capítulo, explicando a concepção e execução de momentos fundamentais do seu processo criativo: ideias iniciais, produção e colorização.

**Palavras-chave:** Concept Art – Pintura – Audiovisual – *The Croods* – Nicolas Weis.

## **ABSTRACT**

This research aims to study Concept Art and the fundamentals of painting to justify an analysis of the creative process of Concept Arts by artist Nicolas Weis for the film *The Croods* (2011). Based on these objectives, this research is structured in three chapters. In the first chapter it is written about the definition, functionality and processes of Concept Art, such as the stages of execution in large projects and the types of Concept Art. In the second chapter the relationship between Concept Art and the fundamentals of painting is established based on the statements of Schmid (1998), it accompanies words from painters such as Craig Mullins (2018), Marco Bucci (2018) and Luiz Celestino (2016). With these studies completed, the process of analyzing the Conceptual Arts of scenarios by the artist Nicolas Weis for the film *The Croods* (2011) is started in the third chapter, explaining the design and execution of key moments in his creative process: initial ideas, production and colorization.

**Keywords:** Concept Art – Painting – Audiovisual – *The Croods* – Nicolas Weis.

## LISTA DE IMAGENS

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 1</b> - Montagem de comparação de imagens da personagem Poison Ivy (DC Comics) .   | 21 |
| <b>Figura 2</b> - <i>Thumbnails</i> para construção de personagem .....  | 22 |
| <b>Figura 3</b> - Silhuetas para construção de personagem .....  | 23 |
| <b>Figura 4</b> - <i>Model Sheet</i> de busto da personagem Elsa, por Jim Kim.....   | 24 |
| <b>Figura 5</b> - Processo de produção de cenário em <i>The Skillful Huntsman</i> , 2006 .....   | 25 |
| <b>Figura 6</b> - <i>Concept Art</i> do filme "A Lenda do Gato de Botas" Dreamworks .....  | 26 |
| <b>Figura 7</b> - Processo de produção de objetos em <i>The Skillful Huntsman</i> , 2006 .....   | 28 |
| <b>Figura 8</b> - <i>Prop Design</i> de armas para o filme <i>The Hobbit An Unexpected Journey</i> .....   | 28 |
| <b>Figura 9</b> - Autorretrato, John Singer Sargent, 1906, óleo sobre tela, 69.8 × 53 cm.....  | 33 |
| <b>Figura 10</b> - Petersburg, Richard Schmid, óleo sobre tela, 11"x16' .....  | 34 |
| <b>Figura 11</b> - Detalhe da pintura "Petersburg" .....   | 35 |
| <b>Figura 12</b> - Captura de imagem retirada do vídeo "Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4" por Marco Bucci, ilustração de JC Leyendecker.....  | 36 |
| <b>Figura 13</b> - Montagem com capturas de tela, retiradas do vídeo "Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4" por Marco Bucci, ilustração de JC Leyendecker.....                              | 37 |
| <b>Figura 14</b> - Montagem com comparações de imagens retiradas do livro "Drawing Basics and Video Games Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Games Design" de SOLARSKI (2012) ..... | 30 |
| <b>Figura 15</b> - <i>Concept Art</i> do jogo <i>Child of Light</i> , Ubisoft, 2014, por Serge Meirinho.....   | 41 |
| <b>Figura 16</b> - Escala de valores, imagem retirada do livro <i>Alla Prima</i> de Schmid .....   | 42 |
| <b>Figura 17</b> - <i>Gretchen Sewing</i> , Richard Schmid, 1985, óleo sobre tela, 10"x16".....  | 43 |
| <b>Figura 18</b> - <i>Concept Art</i> sem título, Craig Mullins, pintura digital .....   | 44 |
| <b>Figura 19</b> - <i>Mesa Verde Awakens</i> , John Burton, óleo sobre tela, 16x19 cm .....  | 46 |
| <b>Figura 20</b> - Montagem para explicar o conceito de bordas, <i>Meisje met de parel</i> , Johannes Vermeer, 1665, Mauritshuis .....   | 49 |
| <b>Figura 21</b> - <i>Concept Art</i> sem título, Craig Mullins, pintura digital .....   | 50 |
| <b>Figura 22</b> - Fotografia - demonstração do processo de pintura digital.....   | 53 |
| <b>Figura 23</b> - Montagem com imagens do processo criativo de Dice Tsutsumi e Robert Kondo   |    |
| 54   |    |
| <b>Figura 24</b> - Montagem com imagens do processo criativo de John Burton .....  | 56 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 25</b> - Captura de imagem do vídeo "Craig Mullins, Part 6: Color".....   | 58 |
| <b>Figura 26</b> - Fotografia, Nicolas Weis .....   | 61 |
| <b>Figura 27</b> - Imagem Promocional do filme "The Croods" .....   | 62 |
| <b>Figura 28</b> - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III" (2013) .....  | 65 |
| <b>Figura 29</b> - Fotografia, Jardim do Deserto de Huntington .....  | 66 |
| <b>Figura 30</b> - Jardim do Deserto de Huntington.....   | 67 |
| <b>Figura 31</b> - Silhuetas de vegetais.....   | 68 |
| <b>Figura 32</b> - <i>Thumbnails</i> retiradas do livro "The Skillful Huntsman" .....   | 70 |
| <b>Figura 33</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART I" (2013).....            | 71 |
| <b>Figura 34</b> - <i>Concept Arts</i> de baobás .....  | 73 |
| <b>Figura 35</b> - <i>Concept Art</i> de baobá.....   | 74 |
| <b>Figura 36</b> - Construção de personagens com valores em "The Skillful Huntsman" .....   | 75 |
| <b>Figura 37</b> - <i>Concept Arts</i> da "árvore da coleta" .....  | 76 |
| <b>Figura 38</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II" (2013).....           | 77 |
| <b>Figura 39</b> - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II" (2013).....   | 78 |
| <b>Figura 40</b> - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II" (2013).....   | 79 |
| <b>Figura 41</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II" (2013).....           | 80 |
| <b>Figura 42</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III" (2013) .....         | 81 |
| <b>Figura 43</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III" (2013) .....         | 82 |
| <b>Figura 44</b> - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III" (2013) ..... | 83 |
| <b>Figura 45</b> - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo "The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III" (2013) .....         | 84 |
| <b>Figura 46</b> - <i>Concept Arts</i> de colinas .....   | 85 |
| <b>Figura 47</b> - <i>Concept Art</i> : colina.....   | 87 |
| <b>Figura 48</b> - Rascunho cena ilhas de pedras (visão inferior) .....   | 88 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 49</b> - Rascunho cena ilhas de pedras (visão superior) ..... | 88 |
| <b>Figura 50</b> - Corais .....   | 89 |
| <b>Figura 51</b> - <i>Thumbnails</i> para ilustração “The Croods” ..... | 91 |
| <b>Figura 52</b> - Ilustração promocional “The Croods” .....            | 92 |

## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| <b>INTRODUÇÃO</b> .....   | 8  |
| <b>CAPÍTULO 1 - <i>CONCEPT ART</i></b> .....                        | 10 |
| 1.1. PROCESSOS DE <i>CONCEPT ART</i> .....                          | 14 |
| <b>1.1.1. Produção interna</b> .....                                | 15 |
| <b>1.1.2. Produção para sócios/envolvidos financeiramente</b> ..... | 16 |
| <b>1.1.3. Público em geral</b> .....                                | 17 |
| 1.2. TIPOS DE <i>CONCEPT ART</i> .....                              | 18 |
| <b>1.2.1. Design de personagens (Character design)</b> .....        | 18 |
| <b>1.2.2. Design de cenários (Environment design)</b> .....         | 23 |
| <b>1.2.3. Design de acessórios/objetos (Prop design)</b> .....      | 26 |
| <b>CAPÍTULO 2 - FUNDAMENTOS DA PINTURA</b> .....                    | 29 |
| 2.1. FORMA (DESENHO).....   | 36 |
| 2.2. VALORES.....   | 40 |
| 2.3. COR.....   | 44 |
| 2.4. BORDAS .....   | 47 |
| 2.5. TRANSPOSIÇÃO DOS FUNDAMENTOS DA PINTURA NO MEIO DIGITAL .....  | 50 |
| 2.6. PROCESSOS DE PINTURA DIGITAL.....                              | 54 |
| <b>CAPÍTULO 3 - <i>THE CROODS</i></b> .....                         | 59 |
| 3.1. IDEIAS INICIAIS .....  | 63 |
| 3.2. PRODUÇÃO DE CONCEITOS .....                                    | 71 |
| <b>3.2.1. Árvore da Coleta (Estudo de caso)</b> .....               | 75 |
| <b>3.2.2. Abrigos (Estudo de caso)</b> .....                        | 80 |
| <b>3.2.3. Colinas/Mundo Pendurado (Estudo de caso)</b> .....        | 83 |
| 3.3. COLORIZAÇÃO .....  | 88 |
| <b>CONCLUSÃO</b> .....  | 92 |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | 93 |

## INTRODUÇÃO

O termo *Concept Art* se refere às artes de conceito de produções audiovisuais (jogos, filmes e animações) que normalmente são vinculadas aos anúncios, livros de arte e/ou documentários a respeito destas produções. Muitas destas artes são mostradas como rascunhos mas, ao nos aprofundarmos sobre o assunto, revelam-se uma série de fatores ocultos que orbitam dentro do termo *Concept Art* e que explicam a sua real função dentro do campo de produção de conteúdo audiovisual. Além disso, o termo é dotado de variantes, o que torna oportuno discriminá-las para explicar os tipos de rascunhos para mídias audiovisuais. Com base nesta premissa, esta pesquisa tem como propósito o estudo sobre *Concept Arts* e fundamentos da pintura para justificar a análise em torno do processo criativo de *Concept Arts* do artista Nicolas Weis para o filme *The Croods* (2011).

Grande parte das fontes desta pesquisa são de origem digital, pois o tema em questão é relativamente recente e teve a sua ascensão através das tecnologias após os anos 2000 (CELESTINO, 2016), vindo de artistas digitais para artistas digitais e um público específico que consome conteúdo audiovisual. Grande parte das fontes utilizadas nesta pesquisa são recortes de escritas e falas de artistas relevantes no meio da *Concept Art* do Brasil e do mundo, como Luiz Celestino (2016), Anjin Anhunt (2014), Chris Solarski (2012), dentre outros. Inicialmente escrevo sobre o processo de existência e funcionalidade da *Concept Art*, pontuando desde dados cronológicos a respeito da história até a forma como acontecem as suas etapas de execução em meio aos grandes projetos audiovisuais, e finalizo a primeira parte desta pesquisa com a explicação sobre os tipos de *Concept Art*.

Devido a pintura ser o principal meio de produção de *Concept Arts*, é importante, mais do que somente entender a pintura como forma de desenvolvimento, a entender como um compilado de grandezas que permeiam as estruturas por trás de qualquer imagem. Tais estruturas podem ser chamadas de “fundamentos de arte” (Solarski, 2013) ou “fundamentos de pintura” (Mullins, 2018), que existem na premissa de viabilizar a compreensão e construção de imagens. Seguindo esta ideia, escrevo a respeito da relação dos fundamentos da pintura com a *Concept Art*. Sendo assim, torna-se pertinente trazer as colocações de pintores digitais, como Craig Mullins (2018) e Marco Bucci (2017), para relacioná-las com os pensamentos do artista e escritor pioneiro na pesquisa a respeito dos fundamentos da pintura, Richard Schmid (1998). Tendo Schmid como

base neste momento da pesquisa, disserto a respeito dos métodos e técnicas para se construir uma imagem adotados pelo autor que, por sua vez, explica sobre como construir realismo de forma simples, tendo como fonte alguns grandes mestres, desde Rembrandt a John Singer Sargent, por meio da técnica *Alla Prima*. Em seguida trato os pontos que formam os fundamentos da pintura e, de forma sintética, explico o que são e como funcionam por meio de imagens e pinturas de Schmid, Craig Mullins e Vermeer. Sendo a *Concept Art* a protagonista desta pesquisa, introduzo algumas reflexões a respeito da pintura digital, finalizando a segunda parte com alguns processos de artistas pintores digitais, como John Burton, Craig Mullins e Dice Tsutsumi.

E por fim, inicio a análise do processo criativo do artista Nicolas Weis na construção de *Concept Arts* de cenários para o filme *The Croods* (2011). Weis é um *Concept Artist* francês que possui um trabalho intrínseco, pois se conduz através das referências das curvas orgânicas dos elementos da natureza e constrói as suas *Concept Arts* por meio das mídias tradicionais, como lápis, borracha e papel, e posteriormente os digitaliza. Para este momento da pesquisa, escrevo a respeito do *briefing* do projeto e os primeiros esboços do artista que revelam as ideias iniciais por meio de *thumbnails* e silhuetas construídas com base em cactos, suculentas e plantas diversas. Com essas ideias iniciadas, analiso o processo criativo do artista através de pequenos estudos de caso, com o objetivo de apontar conceitos, técnicas e soluções encontradas por Weis para executar o trabalho.

Analiso, então, o processo de finalização de uma *Concept Art* através da cor, o que não é muito comum no trabalho do artista, mas é pertinente à análise pela qualidade de execução e ricas estratégias visuais para este tipo de produto. Como demonstração destes estudos, a análise de imagens do processo de criação de cenários do artista Nicolas Weis para o filme *The Croods* torna-se viável, pois abarca os contextos dos capítulos prévios, expondo todo o processo de maneira aplicada no campo audiovisual.

## CAPÍTULO 1 - CONCEPT ART

As ideias por trás do processo criativo dos produtos da indústria audiovisual, tais como *videogames*, animações e cinema em geral, são normalmente desenvolvidas através de informações gráficas (esboços de ideias). Neste meio esses esboços são conhecidos pelo nome de *Concept Art*. Segundo matéria do *website* da Instituição de Ensino de Arte Digital Revolution, *Concept Art* pode ser definido da seguinte maneira: “[...] quando falamos em *concepts*, estamos nos referindo à desenhos que funcionam como representações iniciais de cenários, personagens, figurinos, veículos ou qualquer outro elemento que possa estar presente dentro de games, animações, filmes live-action e HQs”<sup>1</sup>. Lilly (2015) diz que “Uma definição comum de um *artista conceitual* é um indivíduo cujo objetivo principal é criar imagens que concretizem ideias e projetos de determinado assunto que ainda não existe” (grifo do autor, tradução nossa)<sup>2</sup>. O autor justifica sua colocação:

Através de várias rodadas de iteração e eliminação, ele ou ela começa a estreitar o foco do assunto em uma visão singular e coerente. Isso geralmente é feito para garantir eficiência no processo de produção de filmes, *videogames*, animações e, às vezes, até histórias em quadrinhos, porque é mais rápido e mais barato projetar essa ideia na fase de desenho do que durante a produção completa. Fora dessa definição simplificada, no entanto, existem várias realidades das quais também devemos estar cientes. (LILLY, 2015, p. 12<sup>3</sup>, tradução nossa)

O *Concept Artist* Luiz Celestino<sup>4</sup>, que já trabalhou para a *Netflix* na série “3%” (2016), em seu blog “Brushworkatelier”, em referência a Feng Zhu<sup>5</sup>, escreve:

[...] segundo Feng, *Concept Art/concept design* não é o que VOCÊ quer fazer, e sim o que seu CLIENTE quer que você faça! Você não é pago para sentar no computador

<sup>1</sup> A Instituição de Ensino de Arte Digital Revolution é uma escola de artes digitais localizada em Curitiba. EIKO, J. “O que é *Concept Art*?”. *Revolution Now*. 2018. Disponível em: <<https://revolutionnow.com.br/o-que-e-concept-art/>>. Acesso em: 29/07/2019.

<sup>2</sup> “A common definition of a *concept artist* is an individual whose primary goal is to create images that flesh out ideas and designs of particular subject matter that does not exist yet”. LILLY, E. *The big bad world of Concept Art for video games*. 1ª edição. Los Angeles: Design Studio Press, 2015, p. 12.

<sup>3</sup> “Through several rounds of iteration and elimination, he or she begins to narrow the focus of the subject matter into a singular, coherent vision. This is usually done to ensure efficiency in the production process of films, video games, animations, and sometimes even comic books, because it is faster and cheaper to design that idea at the sketch phase than during full production. Outside of that simplified definition, however, are several realities that one should also be aware of.” *Ibid.*, p. 12.

<sup>4</sup> Pesquisador e *Concept artist*, Luiz Celestino fundou o site e grupo de pesquisa sobre *Concept Art* “Brushworkatelier” – onde compartilha reflexões sobre depoimentos de artistas e estudos sobre o universo e produção de *Concept Art*. Celestino é um dos pioneiros no Brasil na pesquisa deste campo.

<sup>5</sup> Feng Zhu é *Concept artist* e já trabalhou na empresa Blizzard e filmes da franquia Star Wars. Hoje é fundador da FZD, a maior escola de artes digitais da Ásia voltada ao entretenimento.

e desenhar o que você quer, você é pago para resolver um problema e entregar para tal uma representação visual. (CELESTINO, 2016<sup>6</sup>)

Ou seja, com base nestas colocações, *Concept Arts* são esboços gráficos desenvolvidos por artistas capacitados com o propósito de transmitir ideais através de desenhos e pinturas para atender seus respectivos clientes em relação ao projeto áudio visual em questão, seja um jogo, uma animação ou um filme. Dentro desta proposta, o termo abarca algumas áreas que constituem sua grandeza e corroboram para o seu propósito, são elas: design de personagens, design de criaturas, design de cenários, design de veículos e design de objetos<sup>7</sup>.

Embora o termo tenha sido consolidado através de exigências específicas por meio do desenvolvimento de projetos audiovisuais, a *Concept Art* é comumente confundida e associada diretamente com a ilustração, um grande equívoco considerando as disparidades entre estas áreas: “Se a arte conceitual inventa e desenha os conceitos, a ilustração os elabora e os coloca em forma apresentável. É, portanto, a ilustração que representa o produto final, concebido de forma a ser apresentado diretamente ao público” (NUTS COMPUTER GRAPHICS, 2018, tradução nossa<sup>8</sup>). Em outras palavras, enquanto a ilustração tem como objetivo imprimir uma arte final do produto para o público, a *Concept Art* tem como objetivo alcançar a ideia do projeto para testar e construir elementos visuais que atendam ao cliente. Em concomitância,

Enquanto a ilustração é produzida pensando em ser apresentada por si só, os *concepts* são desenvolvidos pensando em um produto final. Isso significa que o produto final de uma ilustração será ela, já produzido e finalizado. Já o de um concept, de um personagem em uma animação 3D, por exemplo, será o resultado de todo o desenvolvimento dele renderizado. (EIKO, op. cit.)

Contudo, mesmo se tratando de áreas distintas no campo da produção de imagem para a indústria audiovisual, o próprio processo de especificação do termo acontece de forma nebulosa e subjetiva pois, segundo Celestino (2016), não havia distinção entre as áreas artísticas a

<sup>6</sup> CELESTINO, L. “O que é Concept Art? E o que não é?”. *Brushworkatelier*. 2016. Disponível em: <<https://brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art>>. Acesso em: 23/03/2020.

<sup>7</sup> Não existe uma regra exata em relação aos nomes das áreas que constituem o universo da *Concept Art*, isso varia entre as instituições de ensino e métodos praticados nos estúdios, porém existem três vertentes distintas, são elas: *Character design*, *Environment design* e *Prop design*. CONCEPT ART EMPIRE. “Characters, Props or Environments: Picking a Concept Art Specialty”. 2016 [?]. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>>. Acesso em: 30/07/2019.

<sup>8</sup> “If the concept art invents and draws the *concepts*, the illustration elaborates them and puts them in good copy. It is therefore the illustration that represents the final product, conceived in such a way as to be presented directly to the public.” NUTS COMPUTER GRAPHICS. “Illustration and Concept Art: what are the differences?” 2018. Disponível em: <<https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/>>. Acesso em: 23/03/2020

respeito de uma produção audiovisual há cerca de 20 anos atrás: “Quando Feng começou, quase 20 anos atrás, na Origin Systems (hoje parte da EA<sup>9</sup>), o título de Concept Artist era bem raro. Dos 400 funcionários que a empresa possuía na época, ele foi o primeiro com esta titulação”<sup>10</sup>. Portanto, compreendemos que o papel de criar *Concept Arts* era destinado aos desenhistas que mais se destacavam no meio da produção criativa dentro dos estúdios, além de ter sido algo restrito às empresas de conteúdo audiovisual de grande porte que estavam iniciando o processo de exploração dos conceitos do que hoje conhecemos como *Concept Art*.

A maioria dos estúdios utilizava quem desenhava melhor para fazê-lo. Nesta época quase não existiam jogos 3D, então como o processo era bidimensional você tinha vários funcionários na equipe que sabiam desenhar, então buscava aqueles com um bom design e viravam seus *concept designers*. (CELESTINO, op. cit.)

Em justaposição ao argumento de Celestino, a plataforma digital “Nuts Computer Graphics” aponta que a *Concept Art* vem sendo praticada há muitos anos no campo da animação, sendo exercida antes mesmo da existência do termo.

Podemos traçar o desenvolvimento dos esboços até as *Concept Arts*, desde mais de um século atrás, onde eram feitos para preparar a produção dos filmes. Muitos artistas e ilustradores se especializaram gradualmente na criação desse tipo de desenho, que estúdios de animação como Walter Lantz Productions e Fleischer Studios começaram a usar de maneira constante desde a década de 1920. Uma década depois, os storyboards nasceram, inventados pela Walt Disney Company (em particular, parece, pelo animador Webb Smith) como scripts visuais reais que teriam guiado a produção subsequente do desenho animado. Com o tempo, essas visualizações gráficas evoluíram para o chamado bobina de história, ou animação, com um visual igualmente bruto e primitivo (que geralmente é uma característica da arte conceitual), mas que também aplica edição, música e, às vezes, até movimentos de sala. (NUTS COMPUTER GRAPHICS, op. cit., tradução nossa<sup>11</sup>)

Embora existam evidências de que o exercício da *Concept Art* dentro do meio audiovisual tenha sido praticado pioneiramente pela Disney em 1930<sup>12</sup>, estas não necessariamente configuram que o ofício era algo preestabelecido a nível de conhecimento mundial, de modo que era comum

<sup>9</sup> Eletronic Arts Inc (EA Games), California. Empresa desenvolvedora de games, responsável por franquias como The Sims, Need For Speed e Fifa.

<sup>10</sup> CELESTINO, op. cit., faz menção a trajetória de Feng Zhu para evidenciar historicamente o processo de difusão do termo Concept Art.

<sup>11</sup> “We can trace the development of the concept art to the sketches that, since more than a century ago, were made to prepare the production of the films.

Many artists and illustrators gradually specialized in the creation of this type of sketch, which animation studios such as Walter Lantz Productions and Fleischer Studios began to use steadily since the 1920s.

A decade later the storyboards were born, invented by the Walt Disney Company (in particular, it seems, by the animator Webb Smith) as real visual scripts that would have guided the subsequent production of the cartoon.

Over time these graphic visualizations have evolved into so-called story reel, or animatic, with an equally crude and primitive look (which is often a feature of concept art), but which also apply editing, music and sometimes even movements of room.” NUTS COMPUTER GRAPHICS, op. cit.

<sup>12</sup> “A ‘Concept Art’ foi criada pela Disney na década de 1930 durante a produção de Branca de Neve” GHEZ, D. *They drew as they pleased*. San Francisco: Chronicle Books, 2015, tradução nossa.

a prática da *Concept Art* ser designada para artistas em geral, como desenhistas, artistas plásticos e ilustradores. Em um artigo desenvolvido pela pesquisadora e ilustradora Julia Rassa através da South-Eastern Finland University of Applied Sciences, argumenta-se: “A menos que um indivíduo esteja conectado ao setor de entretenimento, é mais provável que reconheça a profissão como sendo semelhante a um ‘ilustrador’, ‘designer gráfico’ e ‘artista plástico’”. (RASSA, 2018, p. 7<sup>13</sup>, tradução nossa)

De certa forma, a perpetuação e profusão do termo *Concept Art* da maneira que o conhecemos hoje, como rascunhos de *games* e filmes, ocorre em meio a proliferação das redes sociais, afirma Luiz Celestino (2016):

Voltando aos anos 90 e começo de 2000, antes de sites como Youtube e Facebook mudarem completamente nossas vidas, os filmes e jogos eram muito menos expostos, principalmente em termos das etapas de pré produção. Os jogos eram ainda mais obscuros. Trabalhar nesta indústria definitivamente não era algo muito glamoroso. (CELESTINO, op. cit.)

Através deste fenômeno, os artistas, os estúdios e as empresas de entretenimento encurtaram as relações entre suas produções audiovisuais e o público de forma relevante. Portanto podemos considerar que *Concept Art* é um termo recente. Embora a sua prática exista desde 1920 através dos esboços de desenhos para animações, foi somente a partir dos anos 2000, principalmente após 2010, com a popularidade cada vez mais eminente e consolidada dos *videogames* e com o advento das redes sociais, que o termo se concretizou dentro do meio de produção audiovisual. Sendo assim, é possível dizer que tanto a animação quanto os *games* foram relevantes para a consolidação da *Concept Art* como conhecemos atualmente.

Entender e acompanhar o processo criativo dos jogos audiovisuais, que antes era restrito e obscuro, agora se torna possível e de fácil acesso para a maioria da população, como Celestino explica:

Após 2010, os jogos começaram a ganhar muita exposição, principalmente com grandes lançamentos como Skyrim que estavam em todos os lugares, internet, Youtube, tv, etc. Milhões de pessoas começaram a falar de *videogames*, algo que simplesmente não existia. Hoje em dia trabalhar em jogos é "bacana". (CELESTINO, op. cit.)

---

<sup>13</sup> “Unless an individual is connected to the entertainment sector, it is more likely that they would recognize the profession as being akin to an ‘illustrator’, ‘graphic designer’ and ‘fine artist’”. RASSA, J. *Concept Art creation methodologies: Visual Development of “Rock Boy”*. 2018. 82 f. Bachelor’s thesis (Bachelor of Culture and Arts) - South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland, 2018.

## 1.1. PROCESSOS DE *CONCEPT ART*

Embora o avanço dos recursos da internet tenha proporcionado maior contato e entendimento do que é *Concept Art* ao público, ainda é preciso desmistificar algumas questões em torno deste universo. “As pessoas possuem uma ideia distorcida do que é *Concept Art*” (ANHUT, 2014)<sup>14</sup>, diz Anjin Anhut – diretor de *games* na Studio Fizbin, que já trabalhou para empresas como Sony e Disney –, que também afirma que a maioria das *Concept Arts* que chega ao público não são necessariamente as *Concept Arts* que contribuíram para o conceito da produção em questão. Segundo Anhut, o processo de produção da *Concept Art* é relativamente complexo, existindo assim algumas etapas de pré-produção onde muitos materiais são descartados e ou refeitos.

Deste modo, as *Concept Arts* de grandes produções que “vazam” ou aparecem bem antes do lançamento do produto servem para gerar *hype*<sup>15</sup> sobre a produção, aumentando assim as expectativas sobre o produto audiovisual, através de uma arte que chame atenção, sendo então desenvolvida com este objetivo e não necessariamente para explorar os conceitos do projeto.

As empresas só lançam arte conceitual quando são polidas e finalizadas o suficiente para representar o produto real. O que é lançado como arte conceitual é na verdade arte promocional. Atualmente, toda a arte promocional - inclusive a arte criada após a conclusão da produção de um jogo - é rotulada como *Concept Art* pelos profissionais de marketing que a lançam, pelos editores que escrevem sobre ela, pelos fãs que a compartilham e pelos sites que colecioná-lo e até as pessoas que o fizeram. (ANHUT, op. cit., tradução nossa)

O *site* Nuts Computer Graphics reforça essa afirmação de Anhut e escreve a respeito da relevância dos artistas de conceito em meio a produção do projeto de forma geral, ainda levando em conta a produção de ilustrações para viabilizar a comercialização.

Essa passagem agora se tornou parte integrante do processo de produção, tanto que hoje os *Concept Artists* são usados para dirigir o trabalho dos roteiristas e diretores, e

---

<sup>14</sup> “Concept art galleries, concept art leaks and press releases include polished promotional illustrations, 3D renders, reworked former concept art and fake concept art. The bulk of concept work done to actually come up with designs often gets omitted or only published after the game launched, in order to avoid promoting unrepresentative key visuals and to sell audiences an attractive narrative about super-artists working on the next big thing.” ANHUNT, A. “Let’s Get Real About Concept Art”. *How not to suck at game design*. 2014. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>. Acesso em: 03/03/2020. Anjin Anhunt, é diretor de *games* na Studio Fizbin, já trabalhou para empresas como Sony e Disney dentre outras. Anhunt constantemente escreve em eu site [howtonotsuckatgamedesign.com](http://howtonotsuckatgamedesign.com) sobre a indústria do entretenimento.

<sup>15</sup> “Publishers and studios want to hype their release. Magazines and blogs want to generate views from the hype around the game. In order to fulfil these goals the art needs to represent the final key visuals of the game accurately, which means the art is either selected or created after the designs of the game have already been completely established and approved.” ANHUNT, op. cit.

depois se tornam ilustrações para ajudar na comercialização do projeto, desenvolver uma audiência e até atrair credores. (NUTS COMPUTER GRAPHICS, op. cit., tradução nossa<sup>16</sup>)

Portanto, seguindo a lógica de Celestino e Anhunt, a produção de *Concept Art* existe em três estágios, chamados de três “clientes” (CELESTINO, 2016). São eles: a produção interna, a produção para sócios/parceiros financeiros e a produção para o público em geral. O autor escreve dentro da perspectiva da produção de *videogames*, mas vale lembrar que a *Concept Art* existe antes da mídia e que os modelos de produção descritos por Anhunt podem ser aplicáveis no processo de produção de animações, pois ambas animação e *Concept Art* carecem de um universo a ser desenvolvido por artistas e aprovado pelos supervisores dos projetos.

### 1.1.1. Produção interna

Nesta etapa, o objetivo principal é produzir a maior quantidade de ideias possíveis para o projeto em questão. A produção exacerbada e a variedade de conceitos é, neste momento, mais importante em relação ao processo de renderização da imagem. “Essa é a fase em que a maioria das ideias organizada, portanto, é melhor não levar muito tempo para concretizar uma ideia” (ANHUT, op. cit), ou seja, a quantidade se faz mais importante do que a execução. Estas imagens normalmente são restritas e confidenciais, sendo raramente expostas, pois o único objetivo nesta etapa é gerar ideias através de esboços feitos às pressas. O tempo é um fator determinante neste processo, que normalmente é curto, como Celestino (2016) explica, mais uma vez apoiando seu argumento em no *Concept Artist* chinês Feng Zhu “[...] que quando

---

<sup>16</sup> “We can trace the development of the concept art to the sketches that, since more than a century ago, were made to prepare the production of the films.

Many artists and illustrators gradually specialized in the creation of this type of sketch, which animation studios such as Walter Lantz Productions and Fleischer Studios began to use steadily since the 1920s.

A decade later the storyboards were born, invented by the Walt Disney Company (in particular, it seems, by the animator Webb Smith) as real visual scripts that would have guided the subsequent production of the cartoon.

Over time these graphic visualizations have evolved into so-called story reel, or animatic, with an equally crude and primitive look (which is often a feature of concept art), but which also apply editing, music and sometimes even movements of room.

This passage has now become an integral part of the production process, so much so that today the *concept artists* are used to direct the work of the writers and directors, and then later become illustrations to assist the marketing of the project, develop an audience and even attract lenders.” NUTS COMPUTER GRAPHICS, op. cit.

trabalhou no Star Wars Episódio III ele teve pelo menos 40 plataformas de pouso para fazer o design. Em Star Wars, ‘sempre tem uma nave pousando’”.

O processo de análise é feito por alguém cujo conhecimento artístico é diferenciado, com o objetivo de gerar ideias a fim de resolver problemas:

“criação rápida de grandes volumes de ideias, ciclos rápidos de revisão e correção’. E é isso, resolver problemas, propor soluções, discutir ideias. Peças de Concept Art estão resolvendo problemas para a construção de um produto final. Desenhos e pinturas são só as ferramentas mais rápidas para transmitir visualmente estas ideias”. (CELESTINO, op. cit.)

Dentro deste contexto, o *Concept Artist* precisa atender alguns pontos, sobre os quais Anjin Anhut (2014) escreve:

Os diretores de criação querem ter sua visão representada.  
 Os artistas principais querem ver seus guias de estilo estabelecidos implementados.  
 Os escritores querem ver suas caracterizações realizadas.  
 Os designers de jogos querem que suas pistas de jogo sejam visualizadas.  
 Os artistas e animadores de 3D querem poder criar a coisa dentro das limitações das plataformas de lançamento e restrições orçamentárias.  
 Os artistas e animadores 2D desejam ter referências completas, para que não desenhem molduras e imagens fora do modelo. (ANHUT, op. cit.)

Estes pontos apresentados por Anhut configuram de forma sintética o que ocorre dentro dos estúdios de produção de conteúdo audiovisual. Neste caso, ele exemplifica como ocorre, de forma recorrente, um modelo de produção dentro de um estúdio de *games*, justamente por esta ser uma mídia mais complexa e que, conseqüentemente, engloba também a produção de animações, uma vez que dentro da produção de *games* encontram-se modelos variados de animações, programações, música etc.

### 1.1.2. Produção para sócios/envolvidos financeiramente

As ideias desenvolvidas no estágio anterior passam por um processo de seleção interna, onde somente as mais relevantes vão a frente para um processo de melhoramento ou pós-produção que sejam apresentadas aos sócios. Neste estágio o processo de execução é mais considerado, tornando-se relevante que aspectos estéticos convençam o cliente quanto ao produto final para que se receba a aprovação (*greenlight*<sup>17</sup>) dos sócios financeiros. Ou seja, a maioria das *Concept*

---

<sup>17</sup> Termo utilizado neste contexto de produção, remete ao aval dos sócios. Quer dizer que os sócios/envolvidos financeiramente deram sinal verde para o projeto (aprovaram o projeto).

Arts disponíveis na internet ou livros de *Concept Art* como “The Art of”<sup>18</sup>, fazem parte deste e do próximo estágio de desenvolvimento de *Concept Art*, pois são elas que são mostradas para a avaliação dos sócios – e/ou para o público em geral no caso da aprovação –, sendo o restante que não passou no processo de desenvolvimento arquivado pela empresa<sup>19</sup>. Entretanto, segundo Celestino (2016), essas artes também servem para auxiliar os demais artistas que lidam com as outras áreas de criação dentro do projeto, que seria o caso do ilustrador, do modelador 3D, do designer de personagens e do designer de cenários<sup>20</sup>.

Segundo ANHUT 2016, neste estágio é preciso atender a alguns pontos para que se chegue ao “estágio três”. São eles:

Se for necessário fabricar coisas nas fábricas (como figuras do Disney Infinity, por exemplo), as empresas de produção querem ter certeza de que as coisas podem ser feitas de acordo com as limitações de orçamento, padrões de produção e regulamentos de segurança.

Se o lançamento é uma parcela de uma série de jogos, os proprietários e escritores de IP desejam que o design seja canônico.

Os profissionais de marketing desejam ver a marca / IP bem representada, enquanto ao mesmo tempo veem que o novo jogo terá sua própria identidade.

Pesquisas de grupos focais também trarão requisitos do marketing.

Se o jogo for baseado em uma licença (como filmes ou histórias em quadrinhos), as pessoas que possuem o IP desejam garantir que o jogo represente os valores, padrões e mensagens da licença original.

Editores e entidades financiadoras querem ter certeza de que o design produzirá os resultados financeiros desejados. (ANHUT, op. cit.)

### 1.1.3. Público em geral

Neste estágio pouco se tem de *Concept Art*, a grosso modo. As artes aprovadas são retrabalhadas, polidas, são adicionados elementos e efeitos para que sejam graficamente atrativas, pois o objetivo aqui é incitar o público de modo a chamar atenção para o jogo ou filme em produção. No geral, são essas as *Concept Arts* que aparecem nos sites das empresas, nas revistas e livros de arte, que Anhut (2014) chama de *Concept Art* falsa. “A arte do estágio 3 é

<sup>18</sup> Tratam-se de livros com intuito de mostrar a arte de games e filmes, como por exemplo “The Art of Warcraft” ou “The art of Finding Nemo”. Esses livros tem como objetivo mostrar as artes para quem consome essas mídias, e não necessariamente para quem estuda a arte dessas mídias. “Os próprios livros ‘The art of’, segundo Feng, tem que ser levados com cautela, pois a intenção neste caso é vender o livro como produto e não lecionar sobre concept art e o processo criativo, sendo assim, as imagens internas tendem a ser as mais atrativas possível”. CELESTINO, op. cit.

<sup>19</sup> “Estas artes normalmente não chegam a público, exceto em alguns casos. Se você procurar ‘Mass Effect 2 concept art’, verá que aparecem várias imagens de cenas épicas de batalhas. Estas muitas vezes não são usadas internamente.” CELESTINO, op. cit.

<sup>20</sup> CELESTINO, op. cit.

o que o público em geral vê (incluindo ilustrações que realmente não têm nada a ver com arte conceitual). Os Estágios 1 e 2 só chegam aos portfólios e livros de arte dos artistas muito tempo após o lançamento do jogo, se eles forem publicados.” (ANHUT, op. cit.).

## 1.2. TIPOS DE *CONCEPT ART*

Concept art é o projeto que antecede o produto, Shamsuddin, Islam e Islam (2013) abordam o tema academicamente de forma a explicar o que de fato é a concept art e o que de fato faz um concept artist. “Um artista conceitual é alguém que gera pensamentos inovadores e faz a comunicação entre pensamento e visualidade. Eles devem gerar a abordagem e o sentido para personagens, ambientes e objetos”<sup>21</sup>. (SHAMSUDDIN, ISLAM, ISLAM, 2013) Muito embora os autores direcionam sua pesquisa para a relação da concept art com a produção de animações em Bangladesh, é notória a necessidade dos mesmos em exemplificar o que é concept art, devido a novidade do termo no meio acadêmico.

Em paralelo, Andreo e Takahashi (2011) abordam o tema de forma metodológica no artigo “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens” pela Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil, mais uma vez explicando o termo por ser recente e pouco estudado no meio acadêmico, e também expondo o processo de produção de criação de personagens, reforçando assim a relevância deste universo através das etapas de produção que compõem o termo.

Constituem o universo da *Concept Art* algumas áreas que integram as possibilidades do seu ofício, mas embora não exista de maneira regular ou formal uma definição exata dos nomes dessas áreas<sup>22</sup>, entende-se que o foco de desenvolvimento está associado a três campos distintos que contemplam as funcionalidades da *Concept Art*: design de personagens, design de cenários e design de objetos em geral<sup>23</sup>. Optei por escrever a respeito destes três tipos, pois são mais

---

<sup>21</sup> A concept artist is someone who generates innovative thoughts and makes communication between thought and visualization. They should generate the approach and sense for characters, environments and objects.

<sup>22</sup> Dentro das sub-áreas da *Concept Art* existem vertentes que possuem muitos nomes. Notei isso durante o processo de investigação para produzir esta pesquisa: alguns sites dividem em três, como já explicado, outros estendem as definições como: *vehicles design*, *creature design*, *gun design* e outros, como é o caso da escola Revolution e outras instituições. Contudo, escolho escrever sobre as áreas principais (*character*, *environment* e *prop*), pois elas englobam outras áreas.

<sup>23</sup> “As três áreas principais são design de personagens, design de adereços e design de ambiente. Esses diferentes tópicos podem ser divididos em sub-especialidades, como armas, veículos, roupas ou interiores.” *CONCEPT ART EMPIRE*, op. cit., tradução nossa.

objetivos e abrangem todas as outras sub-especialidades. Sendo assim, utilizo o campo procedimental das concept arts para dar luz aos tipos de concept arts utilizados pelos estúdios de produção destes materiais pois, estas estruturas processuais são vitais para exemplificar a construção destes materiais.

### 1.2.1. Design de personagens (*Character design*)

Campo internacionalmente conhecido como *character design*, é destinado à criação de personagens. É importante que o *character designer* tenha conhecimentos avançados em anatomia e expressões faciais, além de dominar formas de desconstruir tais conhecimentos transformando-os em estilizações, como no caso de personagens humanoides, cartunescos e criaturas. O *character designer* é responsável por criar e dar personalidade à sua criação, utilizando conhecimentos de questões culturais e étnicas, personalidades, ambições e aspirações, como aponta o redator e publicitário Marcos Torres: “Quando construímos um personagem devemos ter em mente que não estamos apenas fazendo uma ilustração, mas querendo dar vida à um ser imaginário, assim o processo de criação pode ser bem mais metódico e detalhado.”<sup>24</sup>. Torres reafirma o que grandes nomes por trás de grandes produções audiovisuais dizem, como Chris Solarski (2012), que trabalhou como animador de personagem para a Sony de Londres, atualmente está envolvido com aulas de pintura na Warsaw Academy of Fine Arts e em paralelo escreveu o livro “Drawing Basics and Video Games Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Games Design” (2012). Sobre a criação de personagens, o autor escreve que a pesquisa precede o trabalho e é tão importante quanto o processo de execução.

Somente depois de definir seu objetivo, você estará pronto para iniciar o processo de desenvolvimento do personagem. Mas antes de começarmos o primeiro estágio do desenvolvimento, que é a pesquisa, precisamos entender o que o processo de transformar palavras do nosso alto conceito em imagens realmente envolve. E isso é feito através de metáforas visuais. (SOLARSKI, 2012, p 159<sup>25</sup>, tradução nossa)

<sup>24</sup> TORRES, M. “O que é character design?”. *Design Culture*. 2017. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design/>>. Acesso em: 24/03/2020.

<sup>25</sup> “Only once you’ve defined your goal are you ready to begin the character development process. But before we begin the first stage of development, which is research, we need to understand what the process of transforming words from our high concept into images actually involves. And this is done through visual metaphors”. SOLARSKI, C. *Drawing Basics and Videogames Arts: Classic to cut edge art technics for winning video games design*. New York: Watson-Guption Publications, 2012, p. 159.

A mídia a que se destina o personagem influenciará diretamente o seu modo de construção. Embora desfrutemos de muitos recursos e avanços tecnológicos nos tempos atuais, algumas mídias em especial possuem particularidades que culminam em como o personagem irá influenciar a produção do projeto. No caso das animações e jogos em 3D, praticamente tudo é possível no que diz respeito ao *character design*, desde personagens cheios de detalhes e adereços a personagens simples. Em contraponto, dentro do universo 2D, especialmente no caso das animações desenhadas quadro a quadro (*frame by frame*)<sup>26</sup> é imprescindível que haja simplicidade nos personagens, pois este método, por ser extremamente trabalhoso – toda a animação é desenhada fração por fração, que equivale a milésimos dentro de um segundo –, necessita de uma estrutura simplificada. “A animação desenhada à mão é uma das técnicas mais caras, pois é necessário produzir muito conteúdo para cada novo quadro. Para minimizar esse custo, é importante fazer simplificações inteligentes”<sup>27</sup>.

**Figura 1 - Montagem de comparação de imagens da personagem Poison Ivy (DC Comics)**

---

<sup>26</sup> Trata-se de uma técnica de animação em que o processo de construção é feito quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada *frame* contém um movimento a ser realizado, exigindo assim que um mesmo objeto seja modificado várias vezes manualmente. PORTAL EDUCAÇÃO. *Animação quadro a quadro*. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/animacao-quadro-a-quadro/59509>>. Acesso em: 13/03/2020.

<sup>27</sup> “Hand drawn animation is one of the most expensive techniques, since you have to produce a lot of content for each new frame. To minimize that cost it’s important to make clever simplifications” ANHUT, op. cit.



Fonte: ANHUNT, A. How not to suck at game design. 2014. Disponível em: <[howtonotsuckatgamesdesign.com/2014/08/tackle-character-design-2d-games](http://howtonotsuckatgamesdesign.com/2014/08/tackle-character-design-2d-games)>. Acesso em: 03/03/2020.

A Figura 1 exemplifica o que seria a simplificação de personagem construído dentro do universo 2D. Ambas as figuras tratam da mesma personagem, Poison Ivy. A figura da esquerda é a capa de uma revista HQ em que a personagem é ilustrada em sua forma plena, com traços e vestimenta detalhados, iluminação variada e renderização, na imagem da direita, Poison Ivy é construída de forma simplificada, sem detalhes, com apenas o essencial para identificá-la, porque trata-se de um modelo que será animado quadro a quadro, sendo necessário desenhá-lo várias vezes sem consumir muito tempo, que é crucial nesta indústria.

Neste universo, alguns métodos de produção são objetivos e viabilizam o processo de execução de desenvolvimento de personagens. Basicamente, os métodos consistem nas etapas: *Thumbnails*, *Silhuetas* e *Model sheet*.

*Thumbnails* são pequenos esboços que abrangem o personagem de forma geral, como revela a Figura 2, com vários modelos de *thumbnail* enfileirados. O objetivo é captar a essência do personagem com o mínimo de informação possível. Os detalhes, neste método, não existem e somente a forma generalizada interessa. São objetivos do *thumbnail* captar a essência do personagem em poucos traços, traçar a forma geral do personagem e fazer vários modelos com o objetivo de pré-seleção para futuros rascunhos. Darren Yeow, *character designer*, escreve a respeito da produção de *thumbnails*:

É importante entender que a aparência agora é de pouca importância neste estágio inicial; são ideias representativas de forma abreviada para si mesmo que levarão a

ideias mais desenvolvidas ao longo do caminho. Ajuda a imaginar-se como um agente documental, tentando capturar a imagem que está piscando diante dos seus olhos. (YEOW, 2017, p. 6<sup>28</sup>)

**Figura 2 - *Thumbnail*s para construção de personagem**



Fonte: YEOW, D. “Dynamic Characters: Enhancing Your Character Concepts”. *3D Total*. E-book series. 2007, p 6.

Silhueta é um método paralelo ao *thumbnail* que também consiste em desenvolver múltiplos rascunhos em pequenos formatos para testar a estrutura e pose do personagem. A Figura 3 mostra este modelo com várias silhuetas de personagens enfileiradas. Com o preenchimento total da forma, os espaços de peso e espaços negativos tornam-se mais nítidos. Mike Yamada (2016), *Concept Artist* e autor do livro “The Skillful Huntsman”, escreve a respeito da relevância de se trabalhar com silhuetas em um dos processos iniciais de produção de personagens: “Isso me permitiu pensar na forma mais externa. Quando os detalhes do interior são omitidos, você precisa se concentrar mais em tornar a forma externa interessante e única. Liberta sua mente e caneta para criar coisas que você não faria ao construir de dentro para fora.” (LE *et. al.*, 2006, p. 17<sup>29</sup>, tradução nossa). Darren Yeow (2017) complementa o pensamento de Yamada e descreve uma série de contribuições para o processo criativo ao desenvolver silhuetas como forma inicial na criação de personagens. Segundo Yeow, tais benefícios incluem evitar

<sup>28</sup> “It is important to understand that how it looks right now is of little importance at this early stage, they are representational shorthand ideas for yourself that will lead to more developed ideas down the track. It helps to imagine yourself as a documentary agent, trying to capture the image that are flashing before your mind's eye” YEOW, D. “Dynamic Characters: Enhancing Your Character Concepts”. *3D Total*. E-book series. 2007, p. 6.

<sup>29</sup> “It allowed me to think of the outermost shape. When interior detail is omitted, you need to focus more on making the outer shape interesting and unique. It frees your mind and pen to create things that you would not do when building from the inside out” LE, K.; YAMADA, M.; YOON, F.; ROBERTSON, S. *The Skillful Huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press, 2006, p. 17.

adicionar múltiplos detalhes em um esboço experimental, propõem um aumento na capacidade de desenvolver um personagem que seja facilmente reconhecível e permitem que o artista se concentre em um aspecto de produção por vez.

**Figura 3 - Silhuetas para construção de personagem**



Fonte: YEOW, D. "Dynamic Characters: Enhancing Your Character Concepts". *3D Total*. E-book series. 2007, p.8

O *Model sheet* ou Folha Modelo do personagem consiste em uma etapa para desenvolver o personagem para visualização. Com o rascunho do personagem selecionado previamente desenvolvido através das etapas anteriores, agora cabe ao *character designer* desenhar o personagem em três ângulos ou mais, indicando e escrevendo sobre as vestimentas, detalhes e acessórios específicos para que o personagem possa ser visualmente compreendido pelo restante da equipe do projeto em questão. Sobre *Model sheet*, Torres (2017) escreve:

"Model Sheet" ou Folha Modelo do personagem, nela é rotineiro aplicar o personagem em pelo menos três vistas (frontal/lateral/em três quartos), assim como a aplicação dele em algumas poses de ação para compreender como o seu corpo se comporta em movimento, momento em que é preciso demonstrar o peso e volume para tornar o personagem mais crível. (TORRES, op. cit.)

**Figura 4 - Model Sheet de busto da personagem Elsa, por Jim Kim**



Fonte: REBLOGGY. 2014. Disponível em: <<http://rebloggy.com/post/disney-frozen-model-sheets-character-design-jin-kim-disney-concept-art-elsa-froz/73990693279>>. Acesso em: 03/03/2020.

Na *Concept Art* (Figura 4) da princesa Elsa do filme *Frozen*, Disney (2013), o artista Jim Kim constrói um *Model sheet* de busto, enfatizando as expressões da personagem. Na imagem é possível compreender as características físicas do rosto e o penteado de Elsa. É o objetivo do *Model sheet* compreender a estrutura do personagem para que os trabalhos posteriores, como modelagem 3D e ilustração, consigam entender ao máximo possível o conceito desenvolvido previamente para recriá-lo em outra natureza.

### **1.2.2. Design de cenários (*Environment design*)**

É o campo que se destina à criação e desenvolvimento de cenários, tais como ambientes internos e externos: cômodos, casas, estabelecimentos, cavernas, paisagens, cidades, entre outros. Em outras palavras, tudo que envolve ambientação dentro de um projeto audiovisual, teoricamente, é responsabilidade do *environment designer*. É imprescindível que o *environment designer* tenha conhecimentos sólidos sobre perspectiva, desenho espacial, referências visuais acerca de lugares, objetos, fenômenos naturais, dentre outros. O *site* *Concept Art Empire* reforça:

Mas os aspirantes a artistas de cenários podem mudar seu regime de prática uma vez que tenham uma compreensão dos fundamentos. Se você deseja criar ambientes

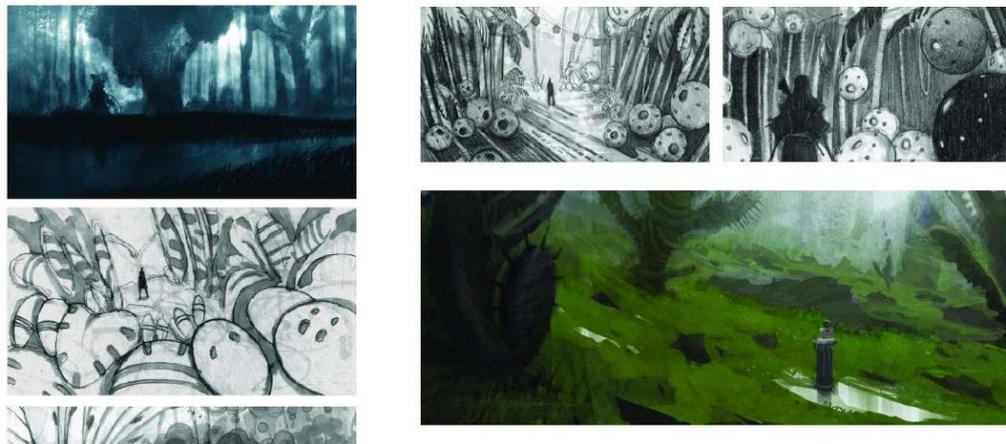
profissionalmente, concentre muito tempo na perspectiva. Esse será o maior fator em cada peça.

Se alguma parte da sua perspectiva parecer mal feita, poderá arruinar a pintura inteira. Os artistas de cenários também precisam ser rápidos com suas obras de arte. É crucial que você possa trabalhar com qualquer tipo de ambiente, até mesmo ideias de fantasia, como planetas alienígenas. O trabalho do *Concept Artist* é geralmente visualizar mundos que não existem e torná-los realidade.

Isso requer muito mais do que apenas fundamentos da arte. Você precisa de um olho para um ótimo design. Você precisa entender objetos básicos como plantas, animais, natureza, geologia ... e não a um nível científico ao ponto onde você pode replicar ideias da sua cabeça. (CONCEPT ART EMPIRE, op. cit., tradução nossa<sup>30</sup>)

Os *thumbnails* também são importantes para esta etapa, porém aqui a perspectiva e justaposição de elementos devem ser levados em conta. A ideia é produzir muitos *thumbnails* do mesmo local com perspectivas e relações de massas diferentes para explorar possibilidades. Assim, selecionando os *thumbnails* que mais se destacarem no processo, pode-se prosseguir na construção da imagem explorando melhor a perspectiva e as formas para posteriormente adicionar valores<sup>31</sup> e cores.

**Figura 5 - Processo de produção de cenário em *The Skillful Huntsman*, 2006**



Fonte: LE, K.; YAMADA, M.; YOON, F.; ROBERTSON, S. *The Skillful Huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press, 2006, p. 63.

<sup>30</sup> “But aspiring environment artists may change their practice regimen once they have a grasp of fundamentals. If you want to do environments professionally you’ll want to focus a lot of time on perspective. That’ll play the biggest factor in each piece.

If any part of your perspective looks off then it can ruin the entire painting.

Environment artists also need to be quick with their artwork. It’s crucial that you can work with any type of environment, even fantasy ideas like alien planets. The *concept artist’s* job is often to envision worlds that don’t exist and make them a reality.

This requires much more than just art fundamentals. You need an eye for great design. You need to understand basic objects like plants, animals, nature, geology... not to a scientific level to the point where you can replicate ideas from your head.” CONCEPT ART EMPIRE, op. cit.

<sup>31</sup> “Values in a painting create a two-dimensional pictorial design regardless of subject matter. A strong painting is often an arrangement of a few simple shapes of different values. This arrangement of values, if done right, can attract viewers to a painting from across a gallery. If the values in a painting are correct, the color will most likely work, but color cannot save a painting with incorrect values.” MACPHERSON, K. *Landscape Painting, Inside & Out: Capture the vitality of outdoor painting in your studio with oils*. Georgetown: North Light Books, 2006.

Com o objetivo de mostrar *thumbnails* em momentos diferentes de produção, a Figura 5, revela algumas *Concept Arts* construídas por Khang Lee, Mike Yamada e Felix Yoon para o livro “The Skillful Huntsman”. As imagens em escala de cinza são *thumbnails* com a finalidade de estudar as possibilidades de massas e as relações das formas para melhor compor um cenário. As imagens coloridas já estão renderizadas, tratam-se de *thumbnails* de cenários em que as massas e as relações das formas estão mais bem resolvidas, estágio em que a cor se apresenta para decidir questões de iluminação do cenário.

Após os rascunhos passarem pelas etapas iniciais de produção de *Concept Art* e com a aprovação dos mesmos pelos supervisores do projeto, permite-se continuar a renderização por meio da adição de texturas, iluminações adequadas e, conseqüentemente, cores. Nathan Fowkes que é *Concept Artist* e já trabalhou em estúdios como DreamWorks e Disney nos filmes: “O Príncipe do Egito” (1998), “O Caminho Para El Dourado” (2000), “Rio 2” (2014), dentre outros, trabalha dentro desta prática, priorizando as formas e massas de elementos em um primeiro momento e em um segundo momento a relação das cores e renderização.

**Figura 6 - Concept Art do filme "A Lenda do Gato de Botas" Dreamworks, por Nathan Fowkes**



Fonte: NATHAN FOWKES STUDIO. *Movie Art*. Disponível em: <<https://www.nathanfowkes.com/movie-art.html>>. Acesso em: 04/03/2020.

Por meio da relação adequada de formas e iluminações, Fowkes conta história por meio das suas *Concept Arts* (Figura 6, *Concept Art* do filme “A Lenda do Gato de Botas” (2011) pela DreamWorks Animation). O artista opta por construir a imagem por meio de uma relação de

contrastes entre cores frias e quentes em um ambiente noturno, tendo a figura principal o gato de botas em primeiro plano fazendo um contraste de silhueta em meio a paisagem.

### 1.2.3. Design de acessórios/objetos (*prop design*)

Área conhecida internacionalmente como *prop design*, abrange o desenvolvimento de objetos e demais elementos de forma geral como armas, equipamentos, veículos, utensílios e outros.

Para praticar design de acessórios, você estudará qualquer coisa que lhe interesse. Não apenas objetos, mas estilos e estética de diferentes períodos. Adereços para uma história ambientada com aspecto vitoriano da Grã-Bretanha, será diferente dos adereços encontrados na Guerra Civil Americana. (CONCEPT ART EMPIRE, op. cit., tradução nossa<sup>32</sup>)

Assim como nas outras áreas que constituem a *Concept Art*, o conhecimento sólido acerca dos fundamentos de arte são essenciais para se desenvolver elementos de qualquer ângulo e perspectiva<sup>33</sup>. Não obstante, o *prop designer* precisa sempre atualizar a sua biblioteca pessoal de referências visuais, consumindo conteúdos visuais como filmes, revistas, fazendo viagens e investigações, pois pode enfrentar desafios como construir utensílios para uma cozinha vitoriana que fará parte de uma cena em uma casa abandonada de um jogo de terror, ou desenvolver equipamentos para uma sala de máquinas em uma nave em um universo Sci-Fi.

Outro fator que deve estar presente no processo criativo do *prop designer* é o objetivo de construir muitas e variadas opções de acessórios para os projetos. Paul Tobin, que trabalhou em muitos filmes e jogos, sendo alguns deles a trilogia dos filmes *O Hobbit* e no filme *Avatar* (2009) de James Cameron, reforça este argumento em uma entrevista para o site Muddycolors:

A frase mais comum de um cliente em design conceitual é: "Me dê algo que nunca vi antes". Você não chega a esse lugar sem trabalhar com muitas opções. As opções

---

<sup>32</sup> "But aspiring environment artists may change their practice regimen once they have a grasp of fundamentals. If you want to do environments professionally you'll want to focus a lot of time on perspective. That'll play the biggest factor in each piece.

If any part of your perspective looks off then it can ruin the entire painting.

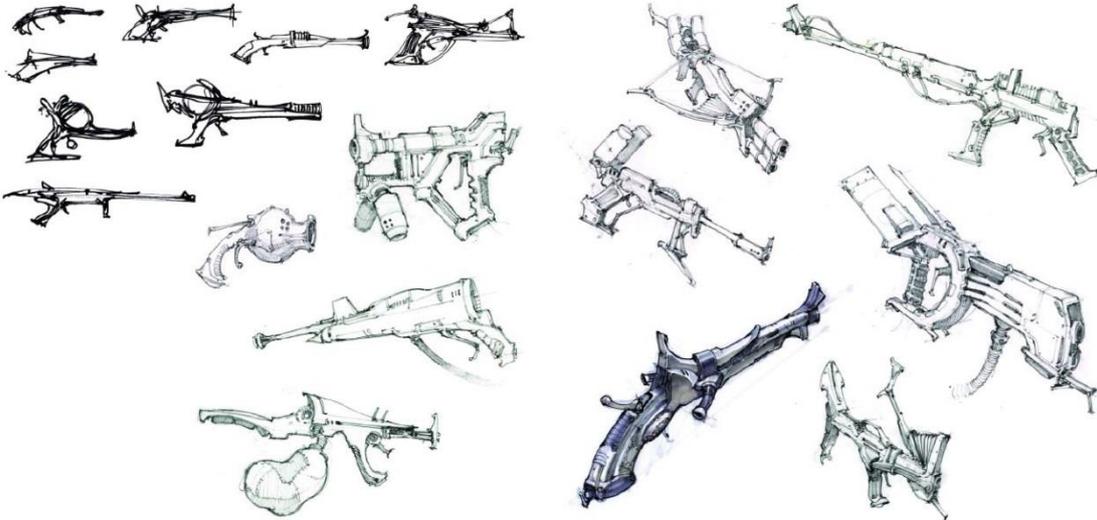
Environment artists also need to be quick with their artwork. It's crucial that you can work with any type of environment, even fantasy ideas like alien planets. The *concept artist's* job is often to envision worlds that don't exist and make them a reality.

This requires much more than just art fundamentals. You need an eye for great design. You need to understand basic objects like plants, animals, nature, geology... not to a scientific level to the point where you can replicate ideas from your head." CONCEPT ART EMPIRE, op. cit.

<sup>33</sup> "To practice design props you'll want to study anything that interests you. Not just objects, but styles and aesthetics of different periods. Props for a story set in Victorian was Britain will be different than props found in the American Civil War." CONCEPT ART EMPIRE, op. cit

precisam ter abordagens diferentes para o briefing, em vez de apenas elaborar variações em torno de uma ideia.(TOBIN, 2014, tradução nossa<sup>34</sup>)

**Figura 7 - Processo de produção de objetos em *The Skillful Huntsman*, 2006**



Fonte: LE, K.; YAMADA, M.; YOON, F.; ROBERTSON, S. *The Skillful Huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press, 2006, p. 71.

Uma série de possibilidades de armas são mostradas na Figura 7, desenvolvidas por Khang Lee, Mike Yamada e Felix Yoon, com o objetivo de alcançar *designs* jamais vistos anteriormente.

**Figura 8 - *Prop Design* de armas para o filme *The Hobbit An Unexpected Journey* por Paul Tobin.**



Fonte: TOBIN, J. "Concept art and concept design". *Muddy Colors*. 2014. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>>. Acesso em: 26/03/2020.

A Figura 8 também exemplifica *Concept Arts* em *prop design*, construídos por Paul Tobin para o filme *O Hobbit An Unexpected Journey* (2012). "O bom design está nos traços gerais, o ótimo design está nos detalhes", Tobin compara o que seria fazer o óbvio e fazer o que realmente seria

<sup>34</sup> TOBIN, J. "Concept art and concept design". *Muddy Colors*. 2014. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>>. Acesso em: 26/03/2020.

bom através da reflexão de como o artista se dedica ao projeto, reforçando a ideia de que quanto mais conhecimento e referências visuais, melhor será o trabalho do *Concept Artist*.

Portanto, é necessário que o *Concept Artist* absorva as ideias do projeto para executar o processo de criação de imagem por meio da sua técnica, seja ela desenho, pintura, pintura digital, foto montagem, criação em software 3D ou qualquer outro meio de produção visual. Sobretudo, é necessário que o artista entenda como construir imagem independentemente da mídia e, para isso, os estudos sobre fundamentos da pintura podem ser imprescindíveis, alegam artistas como Chris Solariski, Marco Bucci, Luiz Celestino e Craig Mullins.

## CAPÍTULO 2 - FUNDAMENTOS DA PINTURA

A pintura é uma das formas mais antigas de linguagem, que existia como uma das principais formas de intermediar conceitos, mitos e crenças dentro do âmbito cultural através do qual se perpetuou. É compreensível que a pintura seja o principal meio de produção de *Concept Arts* devido à praticidade e agilidade que a indústria audiovisual exige na maioria dos projetos de *games*, filmes e animações. O grande triunfo da pintura no campo dos rascunhos para estes projetos audiovisuais talvez seja a sua eficiência em materializar imageticamente aquilo que existe apenas no mundo das ideias de forma rápida, sendo assim capaz de construir visualmente aquilo que não existe no mundo real em um espaço curto de tempo através da mente humana, da técnica e de alguns materiais.

Embora a pintura contemple muito do que é preciso dentro do contexto de produção da *Concept Art*, é correto afirmar que não é somente a pintura que está por trás deste tipo de produção, mas sim o conceito de construir imagem que é intrinsecamente ligado a todo tipo de linguagem criativa imagética. *Concept Art* é sobre imagem e não necessariamente sobre pintura. Alcançar o objetivo do projeto de forma visual é o que interessa, de modo que não faz diferença se o *Concept Artist* usa uma cena construída por *software* 3D, foto colagem, montagem, ou qualquer outra técnica, o que importa é o resultado desta imagem, que precisa ser objetivo e contemplar as ideias que foram pensadas para o respectivo propósito.

De todo modo, existe um ponto em comum por trás de toda a imagem, seja ela pintura, foto, montagem ou captura de cena em *software* 3D, como o artista e pesquisador Richard Schmid teoriza no livro “Alla Prima” (1998), no qual descreve os conhecimentos sobre como entender e construir a imagem estruturalmente. Esta pesquisa de Schmid é conhecida entre os pintores e *Concept Artists* contemporâneos como os “fundamentos da pintura”. O *Concept Artist* Craig Mullins<sup>35</sup>, considerado o pai da pintura digital, aplica as teorias de Schmid de forma prática em seus trabalhos e também aplica de forma teórica em suas aulas de pintura por meio da instituição online de ensino de Arte Schoolism. Em contraponto, Chris Solarski (2012) se refere a este campo de estudo como “fundamentos de arte”, sendo assim, não existe um único nome para

---

<sup>35</sup> Craig Mullins é *concept artist* e ilustrador, possui histórico de muitos trabalhos no meio audiovisual, dentre alguns *games*: Creed: Brotherhood (2010), Bioshock (2007) e filmes como: Final Fantasy: The Spirits Within, Jurassic Park, Entrevista com Vampiro e outros, também considerado o pai da pintura digital por grandes artistas no meio audiovisual como Bob Chiu e Mike Azevedo.

designar este campo de conhecimento, visto que os próprios artistas que estudaram e estudam esta área a denominam por meio de nomes plurais. Nesta pesquisa, escolho me referir a este campo de conhecimento como “fundamentos da pintura”. Ao longo da história da pintura, artistas como Rembrandt (1606-1669), Monet (1840-1926), John Singer Sargent (1856-1925), Joaquin Sorolla (1863-1923), Anders Zorn (1860-1920) e outros pintores figurativos realistas contribuíram por meio das suas pinturas para que Schmid desenvolvesse a teoria dos fundamentos da pintura, sendo este o precursor nos estudos dos fundamentos da pintura no campo bibliográfico. Mesmo que estes fundamentos tenham vindo à luz com o propósito da pintura, ainda são totalmente aplicáveis para se compreender a estrutura visual de toda e qualquer imagem. É o que Chris Solarski reforça quando compara as artes desenvolvidas para *videogames* com as pinturas:

A tecnologia que alimenta os jogos de hoje influencia a maneira como experimentamos a arte visual de uma forma nova - com o empurrão suave do polegar de um jogador, agora podemos interagir com esses mundos visuais. Mas retire essa interação e o que resta é a própria arte visual estática. E o sucesso dessa obra de arte se baseia na mesma gramática visual (linhas, formas, volumes, valor, cor) e técnicas de arte clássica que evoluíram ao longo de dois mil anos. (SOLARSKI, op. cit., p. 12<sup>36</sup>, tradução nossa)

Os conhecimentos acerca dos fundamentos da pintura são pilares essenciais para que o artista possa construir imagens de forma mais objetiva, possibilitando o domínio e manipulação de elementos como aspecto crível e hierarquia visual<sup>37</sup>, ou seja, não existe software ou recurso que desenvolve todo o processo de produção visual sem o esforço da mente humana operante. Sendo assim, é importante que o *Concept Artist* domine os fundamentos da pintura para construir *Concept Art*<sup>38</sup>.

Entendemos como aspecto crível a eficiência da imagem em se parecer com o real. Neste quesito, os estudos acerca das obras de mestres da pintura que tinham o realismo como premissa

---

<sup>36</sup> “The technology powering today’s games influences the way we experience visual art in a new way—with the gentle push of a player’s thumb we can now interact with these visual worlds. But take away that interaction and what remains is the static visual artwork itself. And the success of that artwork relies on the same visual grammar (lines, shapes, volumes, value, color) and classical art techniques that have evolved over two thousand years.” SOLARSKI, op. cit., p 12.

<sup>37</sup> Feng Zhu, *concept artist* há mais de 20 anos pela Blizzard, e fundador da FZD Academy em Singapura, ressalta a importância dos fundamentos para o desenvolvimento de Concept Arts em: [youtube.com/fzdschool](https://www.youtube.com/fzdschool). Segundo Zhu, entender como construir elementos tridimensionalmente, de maneira sólida e objetiva é fundamental para quem se propõe a exercer essa função. Ainda, o artista e fundador da FZD, utiliza como bibliografia primária para desenvolver os cursos em sua escola o livro “How to Draw” de Scott Robertson, professor da Art Center School of Design.

<sup>38</sup> Luiz Celestino, *concept artist* brasileiro e fundador do blog e grupo de estudos Brushwork Atelier, reforça o posicionamento de Feng Zhu em seu blog.

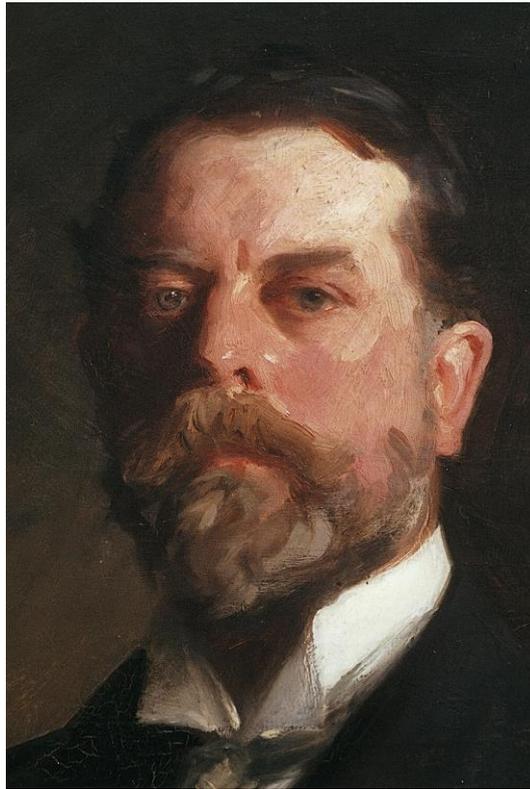
e as teorias desenvolvidas por Schmid funcionam como fortes aliados ao desenvolvimento da *Concept Art*. Através do entendimento do funcionamento dos elementos espaciais que constituem o mundo, como a luz, o céu, as florestas, os oceanos, objetos variados, animais diversos, construções e outros objetos naturais e culturais, é facilitado o desenvolvimento de elementos visualmente convincentes, o que é fundamental para agregar credibilidade às ideias pré-concebidas dos projetos audiovisuais. E por que as teorias de Schmid são tão importantes para esta forma de se construir aspecto crível, em particular? Porque a forma de se construir realismo pesquisada por Schmid (1998) com base nas observações dos trabalhos dos mestres pintores de arte figurativa, especificamente do século XIX, como John Singer Sargent e Joaquin Sorolla, leva a crer que existe um caminho para o realismo de forma simples, pois existem pontos estruturais em comum entre as obras destes artistas.

A relevância dos pintores do século XIX para estes estudos existe porque, no mesmo período, com a prática cada vez mais comum do modo *plein-air*<sup>39</sup> de se fazer pintura através do ato de pintar ao ar livre como herança do impressionismo, fez com que os pintores precisassem captar e reproduzir sobre a tela o máximo da cena de forma rápida sem deixar de ser visualmente crível, devido às rápidas mudanças de iluminação e fatores climáticos imponentes. Portanto, tais métodos de pintura são adaptados aos formatos contemporâneos de desenvolvimento de *Concept Art* para fins de construir imagens por meio da imaginação, dentro de um curto espaço de tempo, satisfazendo assim a demanda industrial e comercial vinculada à natureza destes projetos (como vimos no primeiro capítulo desta pesquisa).

---

<sup>39</sup> A abordagem *plein-air* foi pioneira por John Constable na Grã-Bretanha entre 1813 e 1818, mas a partir de 1860 tornou-se fundamental para o impressionismo. A popularidade da pintura ao ar livre aumentou na década de 1870 com a introdução de tintas em tubos (semelhantes aos modernos tubos de pasta de dente). Anteriormente, os pintores faziam suas próprias pinturas moendo e misturando pós de pigmento seco com óleo de linhaça, um processo muito mais trabalhoso e confuso. TATE. *Plein-air*. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/plein-air>>. Acesso em: 03/03/2020.

**Figura 9 - Autorretrato, John Singer Sargent, 1906, óleo sobre tela, 69.8 × 53 cm.**



Fonte: THE MET. *Self-Portrait*: 1906, John Singer Sargent, American. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/21427>>. Acesso em: 26/03/2020.

No autorretrato do pintor John Singer Sargent (Figura 9) é possível notar uma imagem realista que representa um homem de traje formal em que a iluminação, as proporções anatômicas e as texturas de pele, pelos e tecidos são críveis e convencem o nosso cérebro a rapidamente associá-la a um homem real. Contudo, se olharmos esta imagem com mais atenção e a partir de detalhes isolados, é possível notar que Sargent divide toda a pintura em áreas que são compostas por massas de cor em relação à luz, notando-se que, em alguns pontos, apenas uma pincelada compõe uma área. Em termos técnicos, dá-se a entender que Sargent utilizava com frequência o método de pintura *Alla Prima*<sup>40</sup>, que teve seu início no século XVII na Itália e consistia em realizar a pintura em apenas uma sessão, sem retoques ou adaptações posteriores, fazendo com que toda a pintura tenha um aspecto “fresco” e um realismo simples, sem detalhamentos exagerados nas texturas (que seria o caso do hiper-realismo). No entanto, o que torna os pintores

<sup>40</sup> Expressão italiana que significa de primeira, utilizada para nomear uma técnica de pintura, originalmente a óleo e praticada a partir do século XVII, na qual a tinta é aplicada diretamente na base escolhida, sem estudos preparatórios, e o resultado final é atingido após essa única aplicação do pigmento, não realizando o pintor, correções, veladuras ou retoques. *ALLA Prima*. In: *ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo30/alla-prima>>. Acesso em: 20/02/2020.

do século XIX peculiares, em relação aos estudos de Schmid, é que a técnica *Alla Prima* era aplicada junto com a técnica *plein-air*, de modo que coube a Schmid se aprofundar nestes estudos da espacialidade sob efeito da luz.

Construir *Concept Arts* também é transmitir mensagens de forma visual e, para este feito, a hierarquia visual é a forma mais utilizada por artistas como Craig Mullins (2018) e Nathan Fowkes (2017), que explica em seus vídeos disponibilizados na plataforma online de ensino de arte *Schoolism* a relevância de se construir uma mensagem visual de forma simples através dos fundamentos da pintura para desencadear o objetivo da mensagem através da configuração dos elementos da imagem, conforme o cérebro humano interpreta contrastes, signos e orientações. “O que define o poder de uma composição é o modo como relacionamos contrastes” Fowkes (2018)<sup>41</sup>.

Para demonstrar o processo de construção de imagem com aspecto crível e hierarquia visual, analisarei brevemente uma pintura de Richard Schmid para discorrer a respeito das escolhas do artista na construção imagética.

**Figura 10 - *Petersburg*, Richard Schmid, óleo sobre tela, 11"x16"**



Fonte: SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998, p. 100.

<sup>41</sup> CHIU, B. *The Core with Nathan Fowkes, Part 1: Pictorial Composition*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O22uaOsGsy8>>. Acesso em: 30/03/2020.

Nota-se como Schmid escolhe simplificar os elementos da cena em geral: a residência é um pouco mais detalhada que os demais elementos da composição, as árvores são massas escuras em tons quentes, as vegetações no plano frontal são pinceladas através de cerdas com pouca tinta para gerar “falhas” intencionais (formas granuladas) durante o atrito com o suporte, a cabana ao lado nada mais é do que uma sobreposição de massas em cores frias e a neve no primeiro plano se faz com simples pinceladas cheias de um pincel um pouco mais largo<sup>42</sup>.

**Figura 11 - Detalhe da pintura "Petersburg"**



Fonte: SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998, p. 100.

Neste detalhe (Figura 11) da pintura acima (Figura 10), vemos claramente a simplificação exercitada pelo artista ao isolar esta área da pintura através da abstração que sugere os elementos no contexto da composição. Em contraposição, a residência possui certo nível de detalhamento, não por mera casualidade, mas intencionalmente por esta ser o ponto de maior atenção da composição escolhido por Schmid, criando uma hierarquia visual, desencadeando conforto aos olhos por não ter competição de elementos que despertam atenção desnecessariamente.

Quando pintamos, devemos transformar nossa experiência tridimensional novamente em duas dimensões, para que possamos colocá-la em nossa tela bidimensional. Isso significa que devemos ver o que estamos vendo como um arranjo plano de formas, não uma variedade de itens separados um do outro no espaço. Devemos ver a forma abstrata entrelaçada que, juntos, forma reconhecível. (SCHMID, 1998. p. 72, tradução

<sup>42</sup> Embora Schmid não tenha detalhado o processo de produção desta pintura. Como artista que pinta há um tempo considerável e atuante como pesquisador acerca dos trabalhos de Schmid, deduzo este processo de Schmid com base nos meus conhecimentos de técnicas e produção de pintura.

nossa<sup>43</sup>)

De todo modo, aspecto crível e hierarquia visual são virtudes desencadeadas pela manipulação dos fundamentos da pintura, sendo assim, é necessário aprofundarmos em tais fundamentos para entender a sua relação com a construção de imagem.

Solarski (2012)<sup>44</sup>, ressalta a importância dos fundamentos para o processo de construção de arte para *videogames*. Para ele toda imagem é composta por linha, forma, volume, valor e cor.

Como criamos emoções complexas para nossos personagens e designs de jogos? E o que exatamente é gramática visual? A resposta é surpreendentemente simples: linhas, formas, volumes, valor e cor. Cada elemento é enganosamente simples, mas é como manipulamos, expandimos, combinamos, contrastamos, subvertemos e animamos esses elementos que cria um número infinito de possibilidades expressivas. Você desenvolverá uma compreensão do significado de cada elemento através da prática do desenho. (SOLARSKI, op. cit., p. 15, tradução nossa<sup>45</sup>)

Paralelamente, Marco Bucci (2009), que já desenvolveu trabalhos para as empresas Walt Disney, Lego, Lucas Arts, entre outras, e atua como professor na plataforma de ensino de arte para entretenimento CGMA, através do curso “The Art of Color and Light”<sup>46</sup>, faz um resumo visualmente demonstrativo em formato de *speed painting* a respeito dos fundamentos da pintura em “Painting Fundamentals”<sup>47</sup>. Para Bucci, formas, valores, cores e bordas são pontos essenciais para a construção de imagem.

Não obstante, o brasileiro Luiz Celestino, que participou do processo de desenvolvimento de *Concept Arts* para a série 3% da empresa *Netflix*, e também criador do grupo online de estudos e blog “Brushwork Atelier”, explica a importância dos fundamentos da pintura em seu podcast “Fundamentos Artísticos”. Celestino frisa que o ponto em comum entre grandes artistas,

<sup>43</sup> “When we paint, we must transform our three-dimensional experience back into two dimensions so we can put it on our two-dimensional canvas. That means we must view what we are seeing as a flat arrangement of shapes, not an assortment of items separated from one another in space. We must see the interlocking abstract shape that together form recognizable.” SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998, p. 72.

<sup>44</sup> Artista digital, atuou como 3D artist pela Sony Computer Entertainment no estúdio de Londres. Relata que através de sua experiência na indústria digital desenvolveu o livro “Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design” (2012) para fins de compreensão da relação entre arte e *videogames*.

<sup>45</sup> “How do we go about creating complex emotions for our characters and game designs? And what exactly is visual grammar? The answer is surprisingly simple: lines, shapes, volumes, value, and color. Each element is deceptively simple but it’s how we manipulate, stretch, combine, contrast, subvert, and animate these elements that creates an infinite number of expressive possibilities. You’ll develop an understanding for the significance of each element through the practice of drawing.” SOLARSKI, op. cit., p. 15.

<sup>46</sup> BUCCI, M. “About”. Marco Bucci. 2018. Disponível em: <<https://www.marcobucci.com/about>>. Acesso em: 30/03/2020.

<sup>47</sup> BUCCI, M. *Painting Fundamentals*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FPz8Xyt3z-w>>. Acesso em: 30/03/2020.

independente do estilo visual, são os fundamentos artísticos bem estruturados durante processo criativo<sup>48</sup>. Em concomitância, a instituição de ensino de arte para entretenimento ICS (Innovation Creative Space) SP, cujo o viés de ensino é baseado em escolas de grande nome, como Concept Design Academy LA e Schoolism, oferece um curso voltado inteiramente para fundamentos da pintura, ministrado por Mike Azevedo.

Dentre os elementos que compõem os fundamentos da pintura, opto pelo prisma do artista Marco Bucci, que os indica como Formas, Valores, Cores e Bordas, para definí-los a seguir visando o entendimento, de forma sintética, do funcionamento destes elementos que contribuem para a compreensão dos fundamentos da pintura. Escolho o prisma de Bucci pois acredito que o artista conseguiu isolar de forma mais abrangente cada elemento dos fundamentos da pintura, sendo assim mais objetivo em relação aos demais, entretanto, esta escolha não está relacionada com a ideia de que as reflexões de Bucci acerca dos fundamentos da pintura seja melhor do que aos demais artistas que também dissertam sobre este tema. Não obstante, todos estes artistas possuem bases teóricas parecidas pois, se utilizam dos estudos de Richard Schmid.

## 2.1. FORMA (DESENHO)

A forma é o que constitui as massas de elementos de uma pintura. A esta, Schmid se refere como desenho, porém reforça que “desenho” é a combinação entre altura e largura das formas coloridas, áreas preenchidas por pintura. Constituem as formas os elementos da pintura, que funcionam como peças estruturais que fazem a configuração visual da composição.

A forma, além de ser o fator mais importante de uma imagem, é intrinsecamente conectada aos outros pontos dos fundamentos da pintura, tais como Bordas e Valores, pois, no mundo que entendemos como real, as formas naturais não são delimitadas pela linha, ao invés disso elas existem de modo que suas delimitações são compostas através de massas de cores e gradações.

Afinal, desenhar é simplesmente medir. Como se aplica à pintura direta da vida, o desenho nada mais é do que descobrir a largura e a altura das formas coloridas e depois juntá-las. Ainda assim, o desenho continua sendo muito difícil para quase todo mundo, o que é estranho quando você pensa sobre isso, porque o desenho é o único elemento visual com o qual trabalhamos que parece lidar com um aspecto mensurável e

---

<sup>48</sup> Luiz Celestino utiliza como base em seu post “Base Sólida: O que grandes artistas tem em comum” (2016) um dos vídeos de Bobby Chiu, “What Great Artist have in Common” (2016). A base desses materiais é ressaltar a importância dos fundamentos artísticos para a produção de arte para a indústria de entretenimento.

definível do mundo visível. O desenho é sobre dimensões específicas. Se um nariz em nossa pintura está "fora de desenho", ele é muito grande, muito pequeno, com a forma errada ou não se encaixa corretamente com os outros recursos faciais. Todas essas são qualidades mensuráveis, e até mesmo os não artistas sabem como usar uma régua. (SCHMID, op. cit., p. 68<sup>49</sup>, tradução nossa)

Contudo, o que é representado como o desenho, segundo Schmid, é o que enxergamos através da relação de colisão entre luz e elemento, projetando assim a forma, seja ela qual for.

Para Bucci (2018)<sup>50</sup> é necessário enxergar formas ao invés de objetos. Todo mundo sabe que uma bola tem o formato circular, porém, uma bola colocada sobre uma fonte de luz será minimamente composta por uma massa de luz e outra massa de sombra. Os objetos possuem os seus formatos, mas a iluminação tende a mudar a maneira como nós os enxergamos, dividindo-os assim em formas variadas de acordo com as circunstâncias, cabendo ao artista enxergar e entender este fenômeno.

**Figura 12 - Captura de imagem retirada do vídeo “Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4” por Marco Bucci, ilustração de JC Leyendecker.**



Fonte: BUCCI, M. *Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ZknWKTpc90&t=186s>>. Acesso em: 30/03/2020

<sup>49</sup> “After all, drawing is simply measuring. As is applies to Direct painting from life, drawing comes down to nothing more than figuring out the width and height of color shapes and then fitting them together. Still, drawing remains very difficult for nearly everyone, which is odd when you think about it because drawing is the only visual element we work with that seems to deal with a measurable and definable aspect of the visible world. Drawing is about specific dimensions. If a nose in our painting is “out of drawing,” it is either too big, too small, the wrong shape, or it doesn’t fit correctly with the other facial features. All of those are measurable qualities, and even non-artists know how to use a ruler.” SCHMID, op. cit., p. 68.

<sup>50</sup> BUCCI, M. *Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ZknWKTpc90&t=186s>>. Acesso em: 26/03/2020.

Bucci fala sobre formas através de uma ilustração de JC Leyendecker no vídeo “Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4” por meio do seu próprio canal na plataforma Youtube. O artista considera que a pintura de Leyendecker é uma boa pintura porque possui boas formas, e aponta para a escolha do artista em priorizar formas simples e objetivas para construir realismo. As formas compõem toda a imagem, desde os músculos do rosto do homem até as outras texturas, pois todas sofrem alterações de cor de acordo com os tipos de iluminação que foram pensados para a ilustração, resultando em uma delimitação de formas mais evidente.

**Figura 13 - Montagem com capturas de tela, retiradas do vídeo “Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4” por Marco Bucci, ilustração de JC Leyendecker**



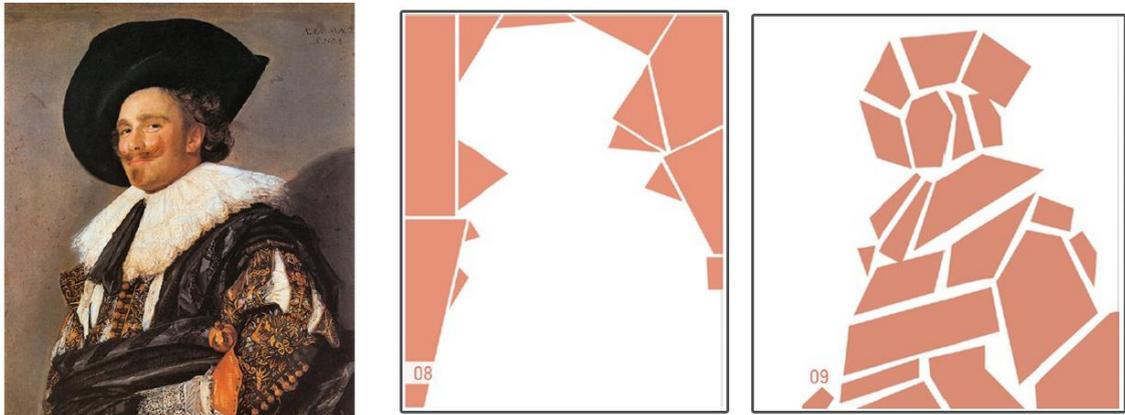
Fonte: BUCCI, M. *Good Shapes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 4*. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-ZknWKTpc90&t=186s>>. Acesso em: 30/03/2020.

Sendo assim, vemos na Figura 13 algumas capturas do vídeo de Bucci isolando formas nas imagens, fazendo seleções de áreas da pintura de Leyendecker por meio de preenchimentos coloridos com a finalidade de destacar as escolhas do artista em construir realismo através de formas simples e objetivas que contribuem para o que Bucci chama de “uma boa pintura”.

Em paralelo, Solarski (2012) define as formas como negativas e positivas, sendo as negativas aquelas que estão fora do elemento principal da composição – no caso de um retrato as formas

negativas seriam os elementos que cercam o objeto a ser retratado –, e as formas positivas aquelas que compõem o elemento a ser retratado. Solarski acredita que, desta forma, ativam-se mais áreas do cérebro para a compreensão da cena a ser pintada<sup>51</sup>.

**Figura 14 - Montagem com comparações de imagens retiradas do livro “*Drawing Basics and Video Games Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Games Design*” de SOLARSKI (2012)**



*The Laughing Cavalier (1624) by Frans Hals, Wallace Collection, London*

Fonte: SOLARSKI, C. *Drawing Basics and Videogames Arts: Classic to cut edge art technics for winning video games design*. New York: Watson-Guption Publications, 2012, p. 38

A Figura 14 ilustra o pensamento de Solarski: a imagem da esquerda é uma pintura de Frans Hals (1624), em que logo identificamos uma forma majoritária, que é a silhueta do homem retratado na pintura, e as outras formas que compõem o seu rosto, pelos e vestimenta, que são formas menores que corroboram para o propósito desta pintura. Na imagem central é possível visualizar o que o autor chama de forma negativa, sendo o espaço central vazado em meio as formas restantes, e a imagem à direita se refere ao que o autor chama de forma positiva, em que a própria forma principal é destacada do restante da composição.

Ainda neste contexto, Solarski (2012) explica que fragmentar as formas em polígonos é um caminho eficiente para o processo de compreensão dos elementos que compõem a cena, pois é mais fácil compreender linhas retas do que curvas (orgânicas e complexas):

Evite desenhar linhas curvas para os estágios iniciais de um desenho, porque as formas orgânicas são extremamente difíceis de avaliar visualmente. A redução de formas curvas para uma série de linhas retas facilita avaliar se uma forma foi desenhada corretamente. É fácil suavizar e curvar as linhas para combinar com o assunto quando você estiver confiante nas formas essenciais”. (SOLARSKI, op. cit., p. 18)

<sup>51</sup> “Esta é uma ferramenta tão eficaz porque o sujeito se torna um quebra-cabeça abstrato, sem detalhes. Um desenho de forma negativa pode, por si só, descrever sozinho a silhueta única de uma pessoa”. Tradução nossa do original: “This is such an effective tool because the subject becomes an abstract puzzle, void of detail. A negative shape drawing can often stand on its own in describing the unique silhouette of a person.” SOLARSKI, op. cit., p. 19.

**Figura 15 - *Concept Art* do jogo *Child of Light*, Ubisoft, 2014, por Serge Meirinho**



Fonte: GDC. The Art of Child of Light. 2014. Disponível em:  
 <<https://www.youtube.com/watch?v=st7giW3wqWM>>. Acesso em: 27/03/2020

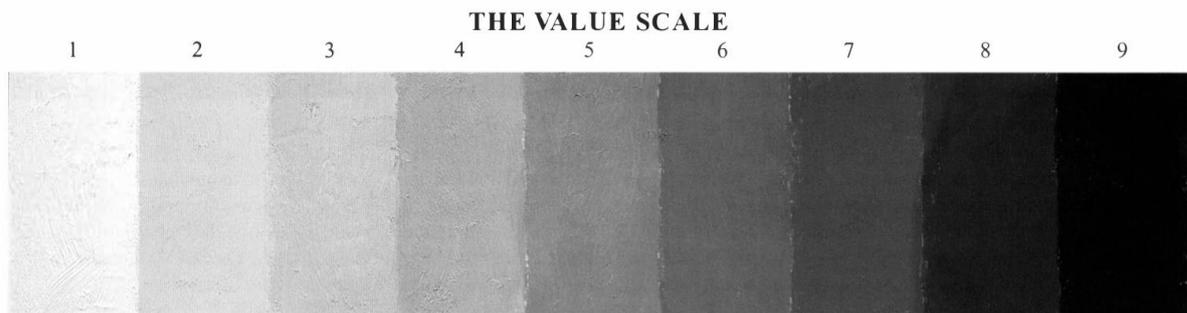
De maneira aplicada ao âmbito digital (como veremos no final deste capítulo), nesta *Concept Art* (Figura 15) produzida através da pintura digital de Serge Meirinho, artista de conceito por trás do jogo “Child of Light”, nota-se a relevância da mensagem proposta do trabalho através da escolha das formas. Percebe-se que o trabalho tem o objetivo de demonstrar um percurso definido que jogador deverá percorrer, pois, além de *Concept Art*, esta construção visual é um fragmento do cenário do *videogame*. Os troncos diagonais das árvores em formas positivas e negativas do meio para a esquerda contribuem para direcionar o olhar do jogador no caminho a ser percorrido, pois direcionam o peso da composição para o chão onde está o trajeto pelo qual deve-se alcançar o portal localizado na parte direita da composição. O espaço em branco maior, que forma um vazio entre as folhas das árvores no canto superior direito, quase em cima do portal de pedras, reforça a relevância desta área, pois cria um contraste visual imediatamente percebido.

## 2.2. VALORES

Os valores são a profundidade de uma imagem, e graficamente funcionam como uma escala tonal de cinza do branco ao preto, ou, nas palavras de Schmid (1998, p. 80), “o termo “valores” refere-se ao nível de claridade e escuridão dentro de um objeto, bem como aos tons de branco

para preto em uma pintura”. É impossível falar de cor sem antes tratar de valores, pois eles correspondem à estrutura da cor (CELESTINO, 2016). Uma boa forma de percebê-los em determinada imagem é diminuir sua saturação em algum programa de edição até que ela fique completamente na escala de cinza tonal. Tudo o que vemos é composto por valores, que talvez sejam o ponto vital da pintura porque permitem enxergar a iluminação através das formas. Craig Mullins (2018) afirma, ainda, que “Os valores são extremamente importantes para a construção de imagem, uma imagem funciona sem cor e sem bordas variadas, mas não funciona da maneira como deveria ser, se estiver com os valores errados”<sup>52</sup>.

**Figura 16 - Escala de valores, imagem retirada do livro *Alla Prima* de Schmid**



Fonte: SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998, p. 81.

Como ilustrado na Figura 16, do preto ao branco, um valor pode ser classificado como alto ou baixo, claro ou escuro. Quanto mais claro mais alto e quanto mais escuro mais baixo será o valor (GURNEY, 2007<sup>53</sup>). A forma de identificar um valor estaria atrelada ao grau de incidência relativa de luz naquele trecho da imagem. Valores que possuem mais luz são classificados como mais altos, sendo a cor branco puro o valor mais alto, e preto puro o valor mais baixo. Embora a escala tonal seja exacerbada de amostras, uma boa pintura não precisa necessariamente conter muitos valores: Nathan Fowkes<sup>54</sup> recomenda que seus alunos construam imagens com apenas três valores (um alto, um baixo e um médio). Segundo o artista, desta maneira os alunos estariam forçando o cérebro a simplificar os valores dos elementos na cena e ao mesmo tempo a construir uma composição objetiva.

Entender o conceito de valores também é uma excelente ferramenta para manipular o foco de informações visuais da composição. É possível criar um ponto forte de atenção na imagem ao

<sup>52</sup> MULLINS, C. *Good Brush*. 2018. Disponível em: <<http://www.goodbrush.com/>>. Acesso em: 31/03/2020.

<sup>53</sup> GURNEY, J. *Light and Color*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2007.

<sup>54</sup> Nathan Fowkes, fala a respeito dos valores em “Pictorial Composition” na plataforma de cursos online Schoolism, por Bobby Chiu.

justapormos duas massas de valores opostos (uma cor mais escura e uma cor mais clara). Isso faz com que imediatamente esta área seja percebida, pois o olho humano tende a dar prioridade à informação visual que se diferencia do restante do contexto. O contrário disso seria uma composição repleta de áreas e massas de valores contrastantes e variados colocados lado a lado, causando confusão na leitura da imagem e conseqüentemente dificuldade em entender sua mensagem. Schmid escreve sobre como alguns dos mestres da pintura aplicavam valores em seus trabalhos, ao mesmo tempo em que reforça que usar menos valores é mais interessante visualmente (é o que ele chama de manter os valores simples):

Os mestres que mantinham padrões simples de valor em suas pinturas raramente usavam mais de cinco valores (exceto nas zonas de transição e nas arestas suaves entre as formas). Você pode ver isso dramaticamente nas reproduções em preto e branco de obras de Howard Pyle, Serov, Vandyke e outros. Eles eram mesquinhos com o número de tons usados e nunca empregavam mais do que o necessário. Em muitos de seus retratos, Sargent usualmente empregava apenas três valores na luz, dois no escuro e, em seguida, adicionava alguns destaques incidentais e detalhes escuros. (SCHMID, op. cit., p. 85, tradução nossa<sup>55</sup>)

**Figura 17 - *Gretchen Sewing*, Richard Schmid, 1985, óleo sobre tela, 10"x16"**



Fonte: SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998, p. 82

A Figura 17 mostra a obra de Schmid “Gretchen Sewing”, em que o artista e também autor retratou sua filha em sua casa nas montanhas em Virginia. Nesta pintura é nítida a forma como

<sup>55</sup> “The masters who maintained simple value patterns in their paintings seldom used more than five values (except in the transition zones and soft edges between shapes). You can see this dramatically in black and white reproductions of works by Howard Pyle, Serov, Vandyke, and others. They were stingy with the number of tones they used and never employed more than were necessary. In many of his portraits, Sargent usually employed only three values in the light, two in the darks, and then added some incidental highlights and dark accents”. SCHMID, op. cit., p. 85.

Schmid controla os valores para guiar atenção ao ponto mais importante da pintura, pois a relação próxima de contrastes de claro e escuro é muito presente na figura principal. Este contraste contribui para que a atenção se concentre na figura de sua filha costurando em um quarto de sua casa, fazendo com que, conseqüentemente, os elementos ao fundo, como a luz visível entre as valetas da janela e os elementos dentro do quarto, tenham menos contrastes de valores e sejam menos importantes, desencadeando, assim, tempos de visualização diferentes para quem observa a pintura e uma melhor leitura de toda a imagem.

Craig Mullins absorve muito dos conceitos de Schmid, o que fica evidente em suas *Concept Arts* e demais pinturas, pois Mullins transporta os fundamentos estudados e aplicados por Schmid do meio tradicional para o digital.

**Figura 18 - *Concept Art* sem título, Craig Mullins, pintura digital**



Fonte: MULLINS, C. *Good Brush*. 2020. Disponível em: <http://www.goodbrush.com/concept/3x5ki0wac16afxc8h4xz0e6izwbib7>>. Acesso em: 31/03/2020

Vemos na pintura digital de Mullins (Figura 18) um ponto de maior contraste de valores que guia imediatamente os olhos para a área em que se encontra, na composição, o homem de aparência idosa e de semblante misterioso. As formas também ajudam a construir este destaque,

pois a perspectiva que afunila para o centro da imagem também leva ao ponto da figura que remete a um ancião em meio a um ambiente místico, uma paisagem. Excluindo o elemento principal (o ancião), não há no restante da composição contrastes fortes de valores colocados lado a lado. A consequência disso é uma pintura que possui níveis de urgência de atenção diferentes, o que corrobora para uma leitura da imagem mais confortável e ao mesmo tempo faz referência aos conceitos estudados por Schmid.

### 2.3. COR

Para Schmid, este é o ponto mais fascinante e, de longe, o mais complexo no campo de produção artística, pois, segundo o autor, ainda não temos pleno domínio a respeito do universo das cores e a sua atuação.

O que torna o trabalho com cores tão difícil? (Não precisa ser, mas vamos assumir por enquanto). A resposta é que não entendemos seu comportamento o suficiente para resolvê-lo em um sistema coerente e previsível. Parte da confusão deriva de sua própria natureza e da maneira como a percebemos; nossos outros problemas são mais ou menos auto infligidos. A atualidade da cor, no entanto, não é teórica; é uma experiência cotidiana e, mesmo que às vezes seja intrigante, sabe-se o suficiente para compreendê-la de maneira prática. (SCHMID, op. cit., p. 111)

O que Schmid escreve tem relação com o fato de que o pintor precisa se ater à forma como ele enxerga as relações de cores, e não necessariamente entrar em um conflito interno em busca de compreendê-las. Isso se deve porque o universo das cores é efêmero.

Uma propriedade mais problemática da cor é sua relatividade - uma cor pode parecer diferente em diferentes circunstâncias. A cor de qualquer está relacionada com as três variáveis, cada uma influenciando as outras duas como um *ménage à trois* muito complexo, mas interessante. São eles:

1. Os pigmentos constituintes das coisas - as substâncias microscópicas que absorvem e refletem a luz - daqui em diante denominadas cores locais - rosa vermelha, grama verde, olhos azuis, trigo amarelo, vestido roxo, abóbora roxa e assim por diante. Também existe uma certa falta de pigmentação em várias coisas transparentes, como a água, as nuvens e a atmosfera da Terra, que as leva a assumir a cor de outras fontes. A matéria transparente age opticamente, geralmente se comportando como um prisma, uma lente, um espelho, um filtro ou uma combinação dessas coisas na produção de efeitos de cores.
2. A influência das cores circundantes. Exemplo: a cor do seu rosto parece diferente quando você veste uma camisa verde do que quando veste uma vermelha.
3. A luz ambiente que ilumina um assunto - você parece diferente na luz solar e na luz artificial. (Olhe para si mesmo sob uma luz de rua com vapor de mercúrio e você pensará que está morto). (SCHMID, op. cit., p. 111)

Entretanto é possível captar as cores de forma prática para aplicá-las em uma imagem. No caso da pintura ao ar livre, o artista deve se ater à forma como as cores se mostram dentro de

determinado contexto, pois o que é relevante são as relações de temperaturas e não necessariamente as cores em si. Por exemplo, uma área de cor fria dentro de uma área maior de cor quente possui efeito totalmente diferente do que a mesma cor fria dentro de uma área maior também fria. Segundo Jhon Burton (2019), “uma pintura interessante é composta por contrastes de temperaturas”. Em paralelo, “as cores podem ser quentes ou frias, e é justamente isso que o olho humano compreende como informação relevante” (BUCCI, 2018). Bucci (2018)<sup>56</sup> reforçando a ideia de Burton, aponta que uma boa composição é feita em sua maior porcentagem através de cinzas cromáticas de temperaturas que se intercalam.

Para resumir, precisamos ver o RELACIONAMENTO entre cores, o calor ou a frieza visual relativa das cores entre si em um campo visual complexo de muitas cores. A pergunta a ser feita em todos os casos não é de que cor é alguma coisa, mas de que cor ela se compara a todos os outros ao seu redor. (SCHMID, op. cit., p. 121)

**Figura 19 - Mesa Verde Awakens, John Burton, óleo sobre tela, 16x19 cm**



Fonte: JOHN BURTON. *Mesa Verde Awakens*. Disponível em: <<http://www.burtonartstudio.com/works/1282097/mesa-verde-awakens>>. Acesso em: 27/03/2020.

Em um dos trabalhos *plein-air* de John Burton (Figura 19), o artista trabalha com a relação de

<sup>56</sup> BUCCI, M. *Colour Notes - 10 Minutes To Better Painting - Episode 7*. 2018. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=jFoKmX0LfCs](http://www.youtube.com/watch?v=jFoKmX0LfCs)>. Acesso em: 30/03/2020.

contrastes de temperaturas em toda a obra. No primeiro plano, as faixas de luzes quentes sobre as pedras frias reforçam essa relação, consequentemente as vegetações quentes contrastam com as pedras levemente mais frias e as sombras frias das montanhas contrastam com as partes iluminadas quentes iluminadas pelo sol, que por sua vez contrastam com o horizonte e céu frios. A relação de quente e frio é bem evidente e notoriamente interessante. Assim como Burton, Solarski também reforça o posicionamento de Schmid em relação a efemeridade das cores em meio aos fatores que as alteram:

Você deve considerar não apenas a cor dos objetos, mas também a cor da luz. A luz possui cores diferentes, dependendo do seu comprimento de onda. O sol irradia cores quentes na faixa de vermelho, laranja e amarelo, o que torna a cor iluminada os objetos parecem mais quentes. Se uma nuvem passa diante do sol, então a luz azul do céu (que é a segunda mais brilhante) fonte de luz em uma paisagem) se torna a fonte de luz dominante e os mesmos objetos assumem um tom mais frio. (SOLARSKI, op. cit., p. 187<sup>57</sup>, tradução nossa)

Para a construção de imagens no campo da *Concept Art*, o entendimento acerca do fenômeno das cores é imprescindível. Ao criar um universo visual, o *Concept Artist* precisa adentrar-se nos contextos de ambientes e desenvolver situações de iluminação específica.

Em contraponto, Mullins (2018) afirma que as cores não possuem o mesmo grau de relevância que os valores. A grosso modo, ele diz que “cor não é importante”. O artista sintetiza que é fundamental pensar em valores como algo distinto das cores, embora esses dois elementos façam parte de uma relação conjunta, pois valores possuem um grau de importância superior ao das cores, ou seja, uma pintura representativa funciona se estiver com os valores corretos e independente de suas cores. Schmid explica que uma boa pintura possui valores reduzidos e cores exacerbadas e que é necessário ter cautela em relação aos valores devido ao seu grau de importância em uma construção visual. As cores, porém, podem ser usadas com mais liberdade.

---

<sup>57</sup> “You must consider not only the color of objects but also the color of light. Light has different colors depending on its wavelength. The sun radiates warm colors in the range of red, orange, and yellow, which makes the color of illuminated objects appear warmer. If a cloud passes in front of the sun, then the blue light of the sky (which is the second brightest light source in a landscape) becomes the dominant light source and the very same objects take on a cooler hue.” SOLARSKI, op. cit., p. 187.

## 2.4. BORDAS

“Bordas são a transição entre duas formas” afirma Stan Prokopenko (2013)<sup>58</sup>, que é professor e artista atuante nas plataformas digitais e ficou reconhecido como fonte de pesquisa em arte, através dos seus vídeos no canal do Youtube por grandes artistas como Mike Azevedo e Bobby Chiu.

Bordas são o encontro entre áreas de cores (encontro de formas) - onde elas se encaixam. Eles ocorrem em todos os limites de todas as formas, tanto em uma pintura quanto em um assunto. Esses limites - bordas - costumam ser designados como "duras" ou "suaves" em vários graus. A dureza ou suavidade das bordas descreve as transições entre essas formas. Eles podem ser extremamente abruptos (bordas rígidas ou cortantes) ou muito graduais (borda suave) ou em algum lugar intermediário. Para aquelas bordas "intermediárias", vamos chamá-las de "moderadas" ou "intermediárias". (SCHMID, op. cit, p. 93)

Academicamente, as bordas são divididas em três categorias: bordas suaves (*soft edges*), bordas duras (*hard edges*) e bordas perdidas (*lost edges*). Esses três tipos de bordas fazem parte do processo de visualização de elementos das cenas que o olho humano compreende<sup>59</sup>, ou seja, nós lidamos com esse fenômeno o tempo inteiro e não percebemos. De modo geral, consideramos que os elementos que estão diretamente expostos a luz, as sombras projetadas pela luz e os objetos próximo ao plano de visão do expectador possuem bordas duras. O restante dos elementos que estão fora do campo de atenção da cena, normalmente se intercalam entre bordas suaves e bordas perdidas. Um exemplo clássico de bordas suaves é a sombra que se forma no nosso braço ao colocarmos sob uma fonte de luz. E, como exemplo de bordas perdidas, consideramos as áreas que não estão focadas pelo olho. Se colocarmos a palma da mão em frente ao nosso rosto, veremos a palma da mão em pleno foco. Ainda com os olhos na palma da mão, sem mudarmos a direção do olhar, percebemos que o restante da visão fica de certa forma embaçada, e os elementos sem bordas totalmente definidas.

Os tipos de iluminação também influenciam em como se moldam as bordas das sombras de acordo com o tipo de luz que recebem. Robertson (2014), que é professor de desenho da Art Center College of Design, escreve sobre como os tipos de iluminação podem interferir na forma

<sup>58</sup> PROKO. *The Basic Elements - Shape Value Color Edge*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TfAZt3O0sLY&t=482s>>. Acesso em: 31/03/2020.

<sup>59</sup> Schmid dá uma dica para os artistas que querem entender o conceito de bordas para se pintar uma paisagem realista. O autor recomenda semicerrar os olhos diante da cena ao ar livre a ser pintada para enxergar valores e bordas, desta forma, segundo o autor, ao semicerrar os olhos, nota-se que os primeiros elementos da cena a tornarem-se embaçados são os elementos que devem conter bordas suaves e/ou perdidas. Os elementos que menos tornam-se embaçados devem conter bordas duras no processo de pintura. (SCHMID, op. cit., p. 91)

como enxergamos as sombras dos objetos e conseqüentemente no modo como interpretamos bordas:

A luz direta lança uma sombra com uma borda dura e a luz difusa lança uma sombra com uma borda suave. Todos os raios de luz de uma fonte específica são tecnicamente os mesmos, mas a direção de onde eles vêm é que faz a diferença. O termo "luz forte" refere-se a quando todas as os raios de luz estão muito alinhados em uma direção singular. Luz dura pode ser reconhecido pela borda dura da sombra. (ROBERTSON, 2014, p. 20<sup>60</sup>, tradução nossa)

**Figura 20 - Montagem para explicar o conceito de bordas, *Meisje met de parel*, Johannes Vermeer, 1665, Mauritshuis**



Fonte: GOOGLE. "Girl with a Pearl Earring". GOOGLE Arts and Culture. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/asset/girl-with-a-pearl-earring/3QFHLJgXcmQm2Q?hl=pt-BR&avm=2>>. Acesso em: 27/03/2020. Montagem nossa.

<sup>60</sup> "Direct light casts a shadow with a hard edge, and diffuse light casts a shadow with a soft edge. All rays of light from a particular source are technically exactly the same, but the direction from which they come, makes all the difference. The term "hard light" refers to when all of the light rays are very aligned in a singular direction. Hard light can be recognized by the hard edge of the shadow that the illuminated forms cast." ROBERTSON, S. *How to render*. 1ª edição. Culver City: Design Studio Press, 2014, p. 20.

O conceito de bordas pode ser exemplificado pela pintura “Moça com brinco de pérolas” de Vermeer (Figura 20). Apontamos na pintura os três tipos de bordas. Sem nos aprofundarmos na leitura de imagem, pretendemos apenas usá-la como material de estudo para o conceito de bordas. Nota-se a relevância das bordas duras em relação as demais. Basicamente, essas bordas compõem todo o lado esquerdo do elemento principal, o que faz com que exista urgência visual no rosto da garota. As bordas suaves compõem as sombras de formas, como é possível notar através do rosto, na bochecha do lado direito e no nariz. As bordas perdidas funcionam neste trabalho como as sombras da garota que se perdem em meio ao ambiente escuro. Normalmente, as sombras suaves e perdidas funcionam como suporte para enaltecer as sombras duras em relação a mensagem da composição, o que é manipulável pelo *Concept Artist*.

**Figura 21 - *Concept Art* sem título, Craig Mullins, pintura digital**



Fonte: MULLINS, C. *Good Brush*. 2020. Disponível em: <http://www.goodbrush.com/gm7n6djt5mejt8phkfmrrtyrlkntzx/>. Acesso em: 31/03/2020.

Os conceitos de bordas podem ser observados na pintura digital (Figura 21) de Craig Mullins. Nota-se imediatamente a figura da mulher reflexiva ocupando o centro da composição pois, além de haver um forte contraste de valores entre o cabelo escuro e a roupa clara da mulher, as bordas que compõem os elementos que a integram são duras em relação ao restante da composição. Por exemplo, as bordas entre o campo de vegetação e as montanhas são muito suaves, o que é favorável para que esse ponto não chame tanta atenção. O mesmo acontece com as bordas das árvores em relação as montanhas e das montanhas em relação ao céu.

## 2.5. TRANSPOSIÇÃO DOS FUNDAMENTOS DA PINTURA NO MEIO DIGITAL

Tendo em vista a relação entre *Concept Art* e pintura, torna-se pertinente tratarmos da pintura digital devido a sua aplicação eminente no campo de produção de *Concept Art*, que permeia fatores econômicos, práticos e imediatos que a natureza deste campo exige. A pintura digital, termo proeminente difundido no meio audiovisual, define a simbiose entre a linguagem da pintura e tecnologia digital. Tal relação viabiliza o ato de construção de pintura no meio digital através de *hardware*, *software* e *pixels* (RUIZ, 2014, p. 5<sup>61</sup>).

O termo torna-se problemático pois, apesar de remeter diretamente à pintura, não engloba sua definição no sentido cru da palavra, uma vez que a pintura é definida, de modo geral, como o ato de percorrer uma superfície com pigmento e aglutinante preenchendo determinada área de tinta<sup>62</sup>. Ou seja, pintura é aquilo que existe no meio físico/material. Porém, no contexto desta pesquisa não busco desenvolver um posicionamento aprofundado acerca da problematização do termo em si, uma vez que, a efemeridade do contemporâneo, dotada de novos paradigmas, abrange infinitas possibilidades e associações, que “remediam” e reconfiguram linguagens, adaptando-as aos contextos digitais.

Com base nessa ideia, encaro o termo pintura digital como a viabilização de construção de pintura através de *softwares*<sup>63</sup> por meio de computadores que interpretam a interface de produção, adjunto de *hardwares* periféricos como mesa digitalizadora e caneta eletrônica, que proporciona pintar em *pixels*.

O conceito de pintura digital pode ser entendido como uma expressão do processo de *remediation* desenvolvido por Bolter e Grusin (2000). Tal processo consiste no modo como uma mídia que incorpora outra, na premissa de superá-la, de forma que se cria um dinamismo entre os instrumentos de comunicação.

Chamamos a representação de um meio em outra de Remediação, e argumentaremos que a remediação é uma característica definidora das novas mídias digitais. O que pode parecer a princípio uma prática esotérica é tão difundido que podemos identificar, um espectro de maneiras diferentes pelas quais a mídia digital corrige seus predecessores, um espectro que depende do grau de competição ou rivalidade

<sup>61</sup> RUIZ, A. *Pintura Digital: Mi técnica*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos, 2014.

<sup>62</sup> TATE. *Painting*. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/painting>>. Acesso em: 03/03/2020.

<sup>63</sup> *Softwares*: Programas de interface (neste caso) que possibilitam praticar a pintura digital, o programa de edição de imagem *Photoshop* da empresa Adobe é um exemplo.

percebida entre a nova mídia e a mídia velha. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45, tradução nossa<sup>64</sup>)

Seguindo a lógica de Bolter e Grusin. Entende-se por *remediation* uma forma de apropriação que expressa o desejo de nossa cultura de multiplicar suas mídias e, ao mesmo tempo, apagar todos os traços dessa mediação (CRUZ, 2005, p. 2). O método de pintura digital viabiliza questões em relação a produção de arte, tais como: a mobilidade da obra em formato de arquivo digital, podendo ser armazenada e/ou reproduzida de inúmeras formas; e a praticidade de execução, pois a quantidade de materiais para produção é consideravelmente reduzida (no lugar de cavalete, telas, tintas, óleos, diluentes, espaço amplo ventilado, dá-se lugar a um computador e uma mesa digitalizadora ou apenas a um iPad e uma caneta eletrônica que reconhece o devido dispositivo, dentre outras possibilidades de hardwares e softwares).

Na verdade, o processo é o de apagamento das mídias a partir de uma multiplicação das tecnologias da mediação. Isso se faz num processo de apropriação que pode ocorrer em ambas as direções. *Games*, por exemplo, “remidiam” aspectos do cinema (certas formas de construção da trama ou estruturas de pontos de vista), enquanto que o cinema faz o mesmo com aspectos dos *games* ao “remidiar” o uso dos gráficos digitais nos efeitos especiais. (KING E KRZYWINSKA, 2002, apud CRUZ, 2005, p. 176<sup>65</sup>)

Pintura digital é o processo de construção de pintura através do computador (RUIZ, op. cit., p. 4), procedimento que envolve um aparato de *hardwares*, que pode variar de acordo com os meios escolhidos para se desenvolver pintura digital. No caso da pintura digital através de computador (CPU) ou notebooks, usa-se mesa digitalizadora, caneta eletrônica compatível com esta mesa, e o próprio computador ou notebook. No caso dos *tablets*, destacam-se a Wacom companion<sup>66</sup> e iPad<sup>67</sup> como ferramentas de produção de pintura digital, devido a mobilidade e a possibilidade de interface de *softwares* mais intuitivos<sup>68</sup>. Em posse destes equipamentos e

<sup>64</sup> “We call the representation of one medium in another Remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. What might seem at first to be an esoteric practice is so widespread that we that we can identify, a spectrum of different ways in which digital media remediate their predecessors, a spectrum depending on the degree of perceived competition or rivalry between the new media and the old.” BOLTER, J. D; GRUSIN, R. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000, p. 45.

<sup>65</sup> CRUZ, M. D. “Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games”. In: *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*. VII (3). São Leopoldo: Unisinos, 2005.

<sup>66</sup> Mesa digitalizadora/tablet digital da empresa Wacom. Permite o usuário pintar diretamente sobre a tela do dispositivo.

<sup>67</sup> Aparelho *tablet* da empresa Apple, a combinação de iPad + Apple Pencil (caneta eletrônica que reconhece movimentos e gestualidade) + *Procreate* (software/aplicativo para se produzir pintura digital) possibilita a pintura digital de forma prática.

<sup>68</sup> O *software* Procreate vem ganhando destaque no meio audiovisual para produção de pintura digital, devido a sua praticidade e “intuitividade” em relação ao processo de pintura digital. Desenvolvido para o sistema operacional (IOS) exclusivamente para a prática de pintura digital, também se destaca como um meio eficiente de produção. Vem se tornando uma ferramenta bastante utilizada por grandes ilustradores como Mike Azevedo,

seus respectivos periféricos, ainda é necessário um *software* que servirá de interface para o pintor digital, dentre eles o *Photoshop*<sup>69</sup> é o preferível, pois contempla métodos de produção de imagem de forma objetiva.

É uma manifestação de arte gráfica feita exclusivamente por meio de softwares, principalmente o Photoshop. Essa técnica ganhou o mercado e disparou à frente da ilustração tradicional por ser mais rápida não só de produzir, como também de modificar.

Além disso, a pintura digital fornece mais detalhes e permite que a arte possa ser realizada com alta qualidade e resolução, facilitando seu uso em estruturas maiores, como banners impressos. (SAGA, 2019<sup>70</sup>)

Os softwares de pintura digital buscam imitar os meios de pintura tradicional, de forma que possibilitam trabalhar através de qualquer técnica dentro deste meio de imitação (RUIZ, op. cit., p. 5). Das aguadas da aquarela às pinceladas gordas do óleo sobre tela, o *Photoshop* permite construir qualquer tipo de pintura utilizando ferramentas como *Brushes*<sup>71</sup>, texturas, recortes, liquefações, sobreposições e outras demais.

**Figura 22 - Fotografia - demonstração do processo de pintura digital**



Fonte: TLIFE.. 2016. Acesso em: 23/03/2020.

ilustrador brasileiro que faz trabalhos para a empresa Riot, desenvolvedora do jogo “League of Legends” e Will Murai, que mora na Califórnia, onde trabalha como ilustrador sênior na empresa Blizzard Entertainment.

<sup>69</sup> Software de edição de imagem desenvolvido pela empresa Adobe. O *Photoshop* é considerado o melhor programa para produção e manipulação de pintura digital, segundo Ruiz (2014).

<sup>70</sup> SAGA. “Tudo o que você queria saber sobre Pintura Digital”. 2019. Disponível em: <saga.art.br/tudo-sobre-pintura-digital>. Acesso em: 26/03/2020

<sup>71</sup> *Brush*: ferramenta de *softwares* de edição de imagem como Photoshop/Procreate. *Brushes* seriam algo como os pincéis disponíveis nestes *softwares* para se produzir pintura digital.

A possibilidade de edição talvez seja a grande vantagem de se utilizar a pintura digital como fonte de construção de imagens para *Concept Art* através do *Photoshop*, por meio de recursos como desfazer ação, refazer ação, reposicionar elementos, aplicar filtros e inúmeros outros. Torna-se possível muito mais controle sobre o projeto, permitindo ao artista fazer qualquer alteração num prazo muito curto de tempo, tornando a edição um recurso muito valioso para viabilizar o trabalho.

Na maioria dos programas, é possível desfazer todas ou um grande número de pinceladas e outras ações sem deixar rastro. Uma pintura não pode mais ser estragada com um só comando. O 'desfazer' e as muitas transformações de botões de pressão dão aos pintores digitais a liberdade de trabalhar mais rapidamente, cometer erros livremente e adotar uma abordagem mais experimental e espontânea ao seu trabalho. A criação de imagens geradas por computador, em particular, pode ser rápida e espontânea sem precedentes. Quanto à pincelada, deve-se notar que a pintura vetorial manual envolve a manipulação de formas com uma ferramenta específica, que é um processo mais lento e deliberado do que a pintura traçado a traçado. No entanto, as transformações de desfazer e de botão também estão disponíveis para o vetor manual. (DIGITAL PAINTING, 2019, tradução nossa<sup>72</sup>)

Normalmente, a interface dos programas de edição e construção de imagem possuem uma área de trabalho, opções de intervenção na estrutura visual do programa e do arquivo a ser trabalhado e um arsenal de ferramentas para desenvolvimento da pintura digital. Dentre as ferramentas destacam-se os *brushes*, que funcionam como pincéis de inúmeras possibilidades de formatos e de performances. Em programas como o *Photoshop* é possível alterar a sua estrutura, permitindo ao pintor construir o seu próprio “pincel” personalizado, além da possibilidade de baixar *brushes* de outros usuários para importar no seu computador. Em relação às cores o meio digital possui certa vantagem pois “a variedade de cor luz, é superior as de cores em pigmento” (GURNEY, op. cit., p. 76). Também ultrapassam as vertentes da obra física os recortes de posicionamento e as duplicações.

Dentro dessas possibilidades, pode-se desenvolver muitos métodos de construção de pintura digital, mesmo de maneira individual a cada artista, como melhor possam funcionar as adaptações em seus processos criativos.

---

<sup>72</sup> “In most programs it is possible to undo all or a large number of brush strokes and other actions without a trace. No longer can a painting be spoiled with one stroke. The 'undo' and the many push-button transformations give digital painters the freedom to work faster, freely make mistakes and take a more experimental and spontaneous approach to their work. The creation of computer generated images in particular can be unprecedentedly quick and spontaneous. As to the brushstroke, it should be noted that manual vector painting involves the manipulation of shapes with a specific tool, which is a slower and more deliberate process than stroke-by-stroke painting. However, the undo and push-button transformations are available for manual vector as well.” DIGITAL PAINTING. “The major aspects of digital painting explained and illustrated for artists and collectors”. 2019. Disponível em: <digitalpainting.be/#C1>. Acesso em: 27/03/2020

## 2.6. PROCESSOS DE PINTURA DIGITAL

Os processos para desenvolver pintura digital são variados e o artista normalmente desenvolve um método de construção pessoal. As possibilidades são inúmeras, cabendo aqui discorrer sobre algumas praticadas por selecionados artistas de grande relevância dentro do contexto da pintura digital e *Concept Art*.

**Figura 23 - Montagem com imagens do processo criativo de Dice Tsutsumi e Robert Kondo**

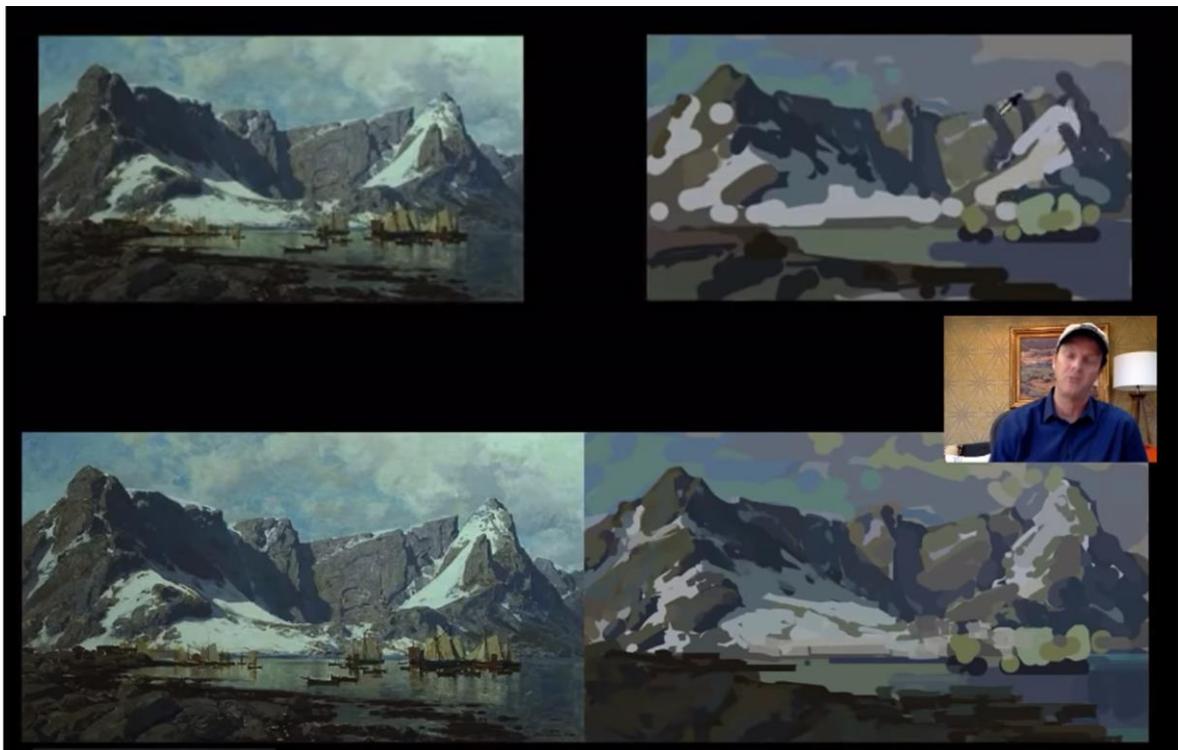


Fonte: TONKO HOUSE. *Photoshop*: Dice and Robert talk about painting demo - Tonko School (#015). 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GbfLdR4uJH0>>. Acesso em: 23/03/2020.

Robert Kondo e Dice Tsutsumi, ex-integrantes do estúdio de animação Pixar, sob o qual produziram materiais visuais para os filmes “Toy Story 3” e “Monstros S/A”, atualmente trabalham no próprio estúdio de animação, chamado Tonko House. Os dois artistas compartilham o mesmo método de produção de pintura, que possui base no sistema *plein-air* e *Alla prima*. O método da dupla consiste em pintar formas construídas pela ferramenta seleção através de *brushes*. O desenho dos elementos pretendidos é feito em formato de silhueta, forma que é isolada, e o preenchimento é desenvolvido através de pinceladas que percorrem o interior destas silhuetas. Desta maneira, os dois artistas acreditam que é possível desenvolver pinturas mais rápidas e bordas mais precisas, pois a seleção isolada possibilita preencher a forma com

as cores de preferência de maneira retocável, ainda sem prejudicar o desenho<sup>73</sup>. Como ilustra a Figura 23, nas duas imagens superiores é possível observar a cena de referência para a pintura (superior esquerda) e o momento em que os artistas estão pintando (imagem superior direita), ao mesmo tempo em que as cenas inferiores mostram a pintura sendo feita por meio da interface do software *Adobe Photoshop*. As cenas inferiores mostram um dos momentos de seleção e preenchimento, uma técnica muito comum entre estes artistas. Na cena inferior esquerda aparecem pequenos retângulos sendo construídos através da seleção. Os mesmos estão no canto da esquerda com as bordas marcadas e pontilhadas, e alguns destes quadrados já estão preenchidos na imagem no canto inferior direito.

**Figura 24 - Montagem com imagens do processo criativo de John Burton**



Fonte: CHIU, B. *Transitioning from Fine Art to Digital*, John Burton. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O22uaOsGsy8>>. Acesso em: 27/03/2020

Jhon Burton, pintor conhecido por seu número exacerbado de prêmios no meio artístico<sup>74</sup>, inicia o seu processo de desenvolvimento de pintura digital através de *brushes* 100% opacos e de bordas duras. Segundo o artista, este método garante abranger os elementos da composição no

<sup>73</sup> TONKO HOUSE. Photoshop: Dice and Robert talk about painting demo - Tonko School (#015). 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GbfLdR4uJH0>>. Acesso em: 27/03/2020.

<sup>74</sup> Algumas das premiações do artista, informações retiradas do site oficial do próprio. BURTON, J. "About the Artist: About John Burton". *John Burton*. Disponível em: <<http://burtonartstudio.com/about>>. Acesso em: 22/03/2020.

que diz respeito a formas, valores e cores de maneira essencial, garantindo assim maior eficiência em termos de compreensão espacial dos elementos<sup>75</sup>. A Figura 24 revela este ponto específico no trabalho do artista. As imagens da direita (superior e inferior) tratam de uma pintura que está sendo usada como referência para outra, visível nas imagens que estão do lado direito da figura (superior e inferior) em progressos diferentes. Na imagem superior da direita, a figura encontra-se em início de desenvolvimento, sendo construída através de *brushes* bem opacos e largos, já a imagem inferior a esta, mostra a mesma pintura em um estágio mais avançado, em que Burton varia *brushes* e opacidades para atingir níveis mais satisfatórios de renderização.

Nicolas Weis, *Concept Artist* na empresa DreamWorks, onde já trabalhou em títulos como “How to train your dragon” e “The Croods” (que protagoniza o estudo de caso desta pesquisa), inicia seus projetos de maneira tradicional, utilizando lapiseiras, borrachas e papéis. Com os projetos desenvolvidos e bem detalhados, o artista digitaliza o material e inicia o processo de pintura digital através de computador e mesa digitalizadora. Nesta etapa Weis adiciona cor ao desenho e faz diversos ajustes nas formas e nos valores da composição. Traçando mídias, do tradicional ao meio digital, novos métodos de construção de imagens acontecem, possibilitando misturar técnicas e procedimentos afim de se alcançar determinada estética. O intercâmbio de mídias é um método bastante utilizado por alguns pintores digitais para agregar estéticas inusitadas em suas produções.

Craig Mullins<sup>7677</sup> artista que produziu *Concept Arts* para a franquia de filmes “Star Wars” e para jogos da franquia “Assassin’s Creed”<sup>78</sup>, considerado o pai da pintura digital por grandes nomes como Bobby Chiu e John J. Park, reaproveita suas pinturas construídas em formato tradicional para integrá-las a novas pinturas digitais. Um dos processos criativos do artista é desenvolver um contexto estrutural como ponto de partida e, após isso, anexar imagens digitalizadas de suas pinturas tradicionais para então as modificar através de filtros e, a partir daí, sobrepor camadas de pinceladas através de *brushes* do software.

<sup>75</sup> CHIU, B. *Transitioning from Fine Art to Digital*, John Burton. 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Rv\\_AeJO\\_bYE&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=Rv_AeJO_bYE&t=35s)>. Acesso em: 27/03/2020.

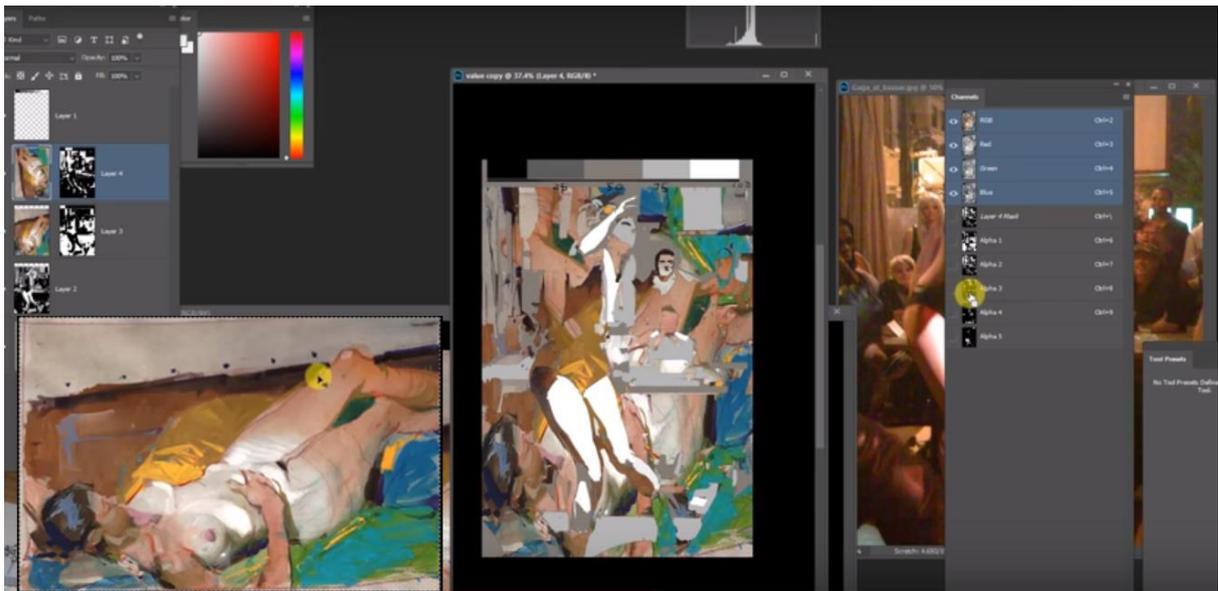
<sup>76</sup> Craig Mullins (2018) detalha o seu processo de pintura digital em *Digital Painting*, através dos vídeos da plataforma de cursos online Schoolism, por Bobby Chiu.

<sup>77</sup> Mullins é instrutor no curso de *Digital Painting* da plataforma Schoolism de Bobby Chiu, Chiu descreve Mullins como o padrinho da pintura. CHIU, B. *The Godfather of Digital Painting*, Craig Mullins. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg&t=96s>>. Acesso em: 27/03/2020.

<sup>78</sup> Franquia de jogos eletrônicos da empresa Ubisoft.

Paralelamente, John J. Park, desenvolve o seu processo de pintura através de *brushes* e, após a pintura atingir um nível satisfatório de consistência, o artista adiciona camadas de texturas pinceladas de outras pinturas tradicionais<sup>79</sup>, modificando sua estrutura imagética para atingir um nível de transparência e assim adaptar essa nova camada a sua pintura pré-concebida. Segundo o artista, este procedimento permite adicionar valor pictórico às pinturas de viés digital.

**Figura 25 - Captura de imagem do vídeo "Craig Mullins, Part 6: Color"**



Fonte: CHIU, B. *Craig Mullins, Part 6: Color*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sysR13VM6Mk&t=95s>>. Acesso em: 27/03/2020.

É possível visualizar um fragmento do trabalho de Mullins na Figura 25. A sobreposição de camadas de pinturas que o artista utiliza como recurso do meio digital serve para encurtar o tempo do processo de trabalho e, conseqüentemente, atingir novas possibilidades dentro da criação. A figura mostra a interface do *Adobe Photoshop* com algumas imagens abertas. Na imagem da mulher deitada à esquerda vemos uma pintura tradicional feita pelo próprio artista e que foi digitalizada neste processo criativo. A imagem no centro é o trabalho em desenvolvimento utilizando a pintura tradicional digitalizada em uma camada inferior, como base para compor uma nova pintura.

Portanto, conclui-se que a pintura digital permite encurtar barreiras físicas, financeiras e cronológicas no que diz respeito ao desenvolvimento de imagens, facilitando todo o processo criativo de *Concept Art*. Todavia, na área de produção de rascunhos para *games*, animações,

<sup>79</sup> John J. Park detalha o seu processo criativo através de vídeos disponibilizados de forma privada na plataforma Gumroad. JOHN J. Park. Disponível em: <<https://gumroad.com/jparked#diyQa>>. Acesso em: 27/03/2020.

filmes e outros, mais do que entender sobre pintura em si, é necessário compreender como os elementos visuais se comportariam em determinadas circunstâncias para então desenvolver a *Concept Art* para uma futura mídia. A pintura, seja ela digital ou tradicional, é apenas um meio que permite imprimir ideias imateriais em forma de informação gráfica em formato material/digital.

### CAPÍTULO 3

O objetivo deste capítulo é analisar o processo criativo de desenvolvimento de cenários do artista francês Nicolas Weis para o filme de animação “The Croods” (2013) produzido pela empresa DreamWorks Animation e distribuído pela 20th Century Fox e Universal Pictures.

A história do filme gira em torno da família Croods, cujos membros aparentemente são os únicos humanos sobreviventes em um mundo pré-histórico repleto de criaturas ameaçadoras. Tradicionalmente, durante o dia os Croods saem para caçar e durante a noite se escondem nas cavernas em busca de segurança e abrigo contra os seres ameaçadores que habitam o ecossistema do filme. Contudo, Eep (Emma Stone), a filha mais velha de Grug (Nicolas Cage), que anseia desbravar e conhecer o mundo, conhece o jovem Guy (Ryan Reynolds) que proporciona à família Croods conhecer lugares inusitados e criaturas surreais dentro do universo fantasioso do longa-metragem, colocando a família em situações atípicas e aventuras constantes. A escolha de Weis para compor o time de *Concept designers* não é feita ao acaso, pois o trabalho do artista dialoga de forma direta com a proposta de dar vida a um universo pré-histórico, hostil e fantasioso. O artista reforça: “Mais uma vez, quanto mais buscávamos inspiração na natureza, mais descobríamos que já existiam formas fantásticas e incríveis.” (WEIS, 2013<sup>80</sup>).

---

<sup>80</sup> Texto original:

“Une fois de plus, plus nous cherchions l’inspiration dans la nature, plus on découvrait que des formes poussées et incroyables existaient déjà, des formes qui, si nous les avions” WEIS, N. “Les Croods”. *3DVF*. 2013. Disponível em: <<https://www.3dvf.com/redaction/dossier-969-les-Croods-nicolas-Weis-visual-development-artist-html/3/>>. Acesso em: 27/03/2020.

**Figura 26 - Fotografia, Nicolas Weis**



Fonte: TWITTER. *Nicolas Weis*. Disponível em: <<https://twitter.com/nicolasweis>>. Acesso em: 27/03/2020.

Nicolas Weis é formado em história da arte pela École du Louvre e possui mestrado em Design Gráfico pela ESAG Penninghen. O artista atua no mercado de arte para animações e jogos de forma *freelancer* como *Concept Artist* e ilustrador. No seu currículo de produções para o meio audiovisual estão alguns outros títulos, como o jogo digital “Sonic Boom”, pela empresa SEGA (2014) para a plataforma Wii, e as animações “How to train your dragon” 1 e 2, pela empresa DreamWorks.

Weis, que atua em muitos campos no âmbito do design para entretenimento, possui forte relação com a construção de desenhos de cenários para filmes e jogos, fazendo com que o seu nome seja uma das principais referências de *Environment design* da atualidade. Weis possui um estilo de desenho peculiar e orgânico pois prioriza as linhas curvas e a assimetria, além de produzir o seu trabalho de forma não digital, utilizando ferramentas como lápis, tintas e papéis. O artista possui forte tendência em desenhar elementos naturais, como plantas, árvores, rochas e criaturas.

**Figura 27 - Imagem Promocional do filme "The Croods"**



Fonte: ROONEY, D. "The Croods: Berlin Review". *The Hollywood Reporter*. 2013. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/review/Croods-berlin-review-421866>>. Acesso em: 27/03/2020.

Constituem esta análise *Concept Arts* do processo criativo de *Environment design* para a animação digital "The Croods", depoimentos do próprio artista em plataformas digitais e uma entrevista concedida ao site 3DF. Utilizarei os livros "The Skillful Huntsman" e "Dynamics Characters"<sup>81</sup> para desenvolver relações a respeito das etapas de produção. Com base na análise do processo criativo, busco entender como os fragmentos visuais se comportam na produção de design de cenário do artista. Entretanto, não cabe aqui desenvolver uma linha cronológica exata com todas as *Concept Arts* do artista, muito menos compreender todo o processo de desenvolvimento de cenários para o projeto "The Croods", pois as ideais e *briefings* que funcionam como núcleos que geram as *Concept Arts* são elementos que não escapam de efemeridades, transformando os rascunhos, anotações e *Concept Arts* em peças que se revezam dentro do projeto específico. Cirillo (2009) escreve sobre processo criativo, que corrobora com a ideia de não almejar a linearidade:

<sup>81</sup> Os livros "The Skillful Huntsman" e "Dynamics Characters" exemplificam e explicam processos criativos de *Concept Arts* e aqui serão usados como material comparativo às fases iniciais do processo criativo de construção de cenários do Nicolas Weis para o filme "The Croods".

O Estudioso dos documentos do processo de criação busca a sua compreensão como sistemas não-lineares que fornecem meios de tornar acessíveis as artimanhas e a complexidade que envolvem a mente criadora em ação. Procura desenvolver mecanismos para velar a “equação simples” que é o processo de criação. (CIRILLO, 2009, p. 16 <sup>82</sup>)

Portanto, os principais materiais desta análise são um compilado de imagens (capturas dos vídeos em que Weis apresenta os seus *sketchbooks* e imagens de suas *Concept Arts* digitalizadas) e depoimentos do artista sobre os pontos mais relevantes e que melhor representam o processo de construção de *Concept Arts* de cenários para o filme “The Croods”, de modo a entender o processo de desenvolvimento do artista<sup>83</sup>, para elucidar questões a respeito das ideias por trás das imagens e as etapas de desenvolvimento com foco na construção visual.

O artista disponibiliza em seu canal da plataforma Youtube vídeos mostrando parte do processo criativo dos seus projetos por meio da apresentação dos seus cadernos de artista<sup>84</sup>, portanto, será comum ao longo desta análise recorrermos ao uso de imagens de conteúdo destes cadernos para escrever sobre os processos e etapas de produção do material de *Concept Art*.

Nestes cadernos de artista, Weis expõe fotografias de referências visuais e desenhos construídos para materializar suas ideias que aqui funcionarão como conteúdo a ser estudado, portanto, dividimos esta análise em três etapas: No primeiro momento, serão tratadas as ideias que ajudaram a construir o projeto, com foco em torno das imagens e depoimentos do artista em relação a pesquisa e os desafios para rascunhar o projeto; Após, o foco consiste nas etapas de produção gráfica destas artes de conceito, portanto as técnicas e os materiais de produção visual recebem especial atenção; No terceiro momento o objetivo é explicar sobre o processo de renderização destas *Concept Arts*.

---

<sup>82</sup> CIRILLO, José. Arqueologias da criação: tempo e memória nos documentos de processo. Em: CIRILLO, J.; GRANDO, A. Arqueologias da criação: estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: C/Arte, 2009, p. 16.

<sup>83</sup> Em seu canal da plataforma digital Youtube, Nicolas Weis disponibiliza quatro vídeos onde apresenta os seus cadernos de artista (*sketchbooks*) sobre o processo criativo do filme “The Croods”.

WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART I*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=10b5mKfE2nA>>. Acesso em: 27/03/2020.

WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART IV*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KHbe47CYjjY>>. Acesso em: 27/03/2020.

<sup>84</sup> Nicolas divide os vídeos por cadernos de artista (*sketchbooks*) sendo cada vídeo a apresentação das páginas de um caderno de artista.

### 3.1. IDEIAS INICIAIS

Como vimos no primeiro capítulo, o trabalho do *Concept Artist* é desenvolver rascunhos para um projeto que só existe no campo das ideias até então. No caso dos grandes estúdios de animação e *games*, é comum que os diretores criativos pensem essas ideias de forma coletiva e construam um compilado de ideias, chamado de *briefing*<sup>85</sup>. Com o *briefing* do projeto elaborado, cabe ao artista desenvolver essas ideias de forma visual, para atender as descrições de quais ideias foram previamente planejadas para o conceito do projeto. Em “The Croods”, Nicolas explica que as exigências do *briefing* possibilitavam explorar muitas vertentes em termos de criatividade, o que, segundo o artista, era uma bênção e ao mesmo tempo algo bem complicado de lidar, pois as descrições eram extremamente simples e incompletas, sendo o principal objetivo desenvolver elementos de design únicos e ao mesmo tempo que remetessem a ambientes naturais e hostis, já que se trata de um trabalho no qual o contexto estético é relacionado a características pré-históricas do nosso mundo.

Quanto aos recursos, éramos muito livres, acho que não me lembro que nos foi dado como ponto de partida qualquer imagem. As descrições eram bastante incompletas, tanto no roteiro quanto no storyboard, o que era uma bênção e uma verdadeira dor de cabeça. Era bastante simples e ao mesmo tempo muito complicado. Era necessário: que as formas fossem únicas sem deixar de lado a nossa realidade. (WEIS, 2013<sup>86</sup>, tradução nossa)

O artista conta que reuniu variados tipos de referências visuais para ajudar no processo de construção dos esboços iniciais. Fotografias são eficientes meios de referência visual para *Concept Artists*. Neste caso, Nicolas recorre às imagens de cactos, rochas, arbustos, corais, animais e demais elementos para desenvolver conceitos para o projeto.

<sup>85</sup> Termo em inglês que sugere um aglomerado de ideais e anotações que servem de base para a construção de um futuro projeto (instruções).

<sup>86</sup> “Au sujet des ressources on était très libres, je ne crois pas me souvenir qu’on nous a donné comme point de départ une image quelconque. Les descriptions étaient assez sommaires, tant au niveau du script que du storyboard, ce qui était à la fois une bénédiction et un véritable casse-tête.” WEIS, N. “Les Croods”. *3DVF*. 2013. Disponível em: <<https://www.3dvh.com/redaction/dossier-969-les-Croods-nicolas-Weis-visual-development-artist-html/3/>>. Acesso em: 27/03/2020.

**Figura 28 - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

Passei muito tempo coletando referências. A variedade de tipos de vegetação, climas e formas de relevo foi vertiginosa a princípio. Então comecei a construir um banco de dados com tudo o que encontrei na internet, mas não apenas isso, peguei muitos frutos do mar ou moluscos na costa da Califórnia ou nas montanhas da região. A menor folha morta pode ser transformada a qualquer momento em um cacto com garras ou em uma árvore morta. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>87</sup>)

A captura retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (Figura 28) mostra uma página do *sketchbook* de Weis. Nesta captura de imagem, notam-se algumas experimentações de elementos de características vegetais que se assemelham com cactos, suculentas, frutas, brotos e raízes. Do lado esquerdo da imagem, vê-se uma fotografia de suculentas usada como referência visual para facilitar o processo de construção visual almejado por Weis naquele momento. Do lado direito da imagem estão os desenhos organizados em fileiras e colocados lado a lado – cada desenho é uma *Concept Art* em estágio inicial, onde se

<sup>87</sup> “J’ai passé pas mal de temps à rassembler des références. La variété des types de végétation, des climats, des reliefs était vertigineuse au début. Alors j’ai commencé à construire une base de données avec tout ce que je trouvais. Sur internet, mais pas seulement, j’ai ramassé pas mal de morceaux de bois ou de coquillages sur la côte californienne ou dans les montagnes de la région. La moindre feuille morte pouvait se transformer à tout moment en cactus griffu ou en arbre mort.” WEIS, 2013.

pode explorar todos os tipos de possibilidades de estilização, construção e ideias do conceito dentro do universo do projeto. Dentro desta premissa de imaginar os elementos do projeto através de uma referência visual, como explícito nesta imagem por meio da foto de uma suculenta, Weis constrói, distorce e multiplica formas através da imaginação para dar vida aos seus conceitos, como é possível notar através dos desenhos, que se assemelham a frutas, cascas, casulos, micro espécies e outras formas que são o objetivo do artista nesta etapa, pretendendo atingir o maior número de possibilidades visuais dentro do contexto do projeto.

Ainda, o artista explica, como veremos mais adiante, que busca referências não só em fotografias e demais meios digitais, mas nos próprios meios naturais, como no caso de muitas de suas outras construções vegetais. O artista varia bastante as formas e desenvolve algumas possibilidades com desenhos de linhas e preenchimentos em seu caderno de rascunhos, utilizando grafite e borracha como meios de produção.

**Figura 29 - Fotografia, Jardim do Deserto de Huntington**



Fonte: BOCK, G. "Desert Garden at The Huntington: New World". *Succulents and more*. 2016. Disponível em: <[https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm\\_campaign=Feed:+BambooAndMore+\(Succulents+and+More\)&utm\\_medium=email&utm\\_source=feedburner](https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm_campaign=Feed:+BambooAndMore+(Succulents+and+More)&utm_medium=email&utm_source=feedburner)>. Acesso em: 28/03/2020.

Assim, o jardim botânico de Huntington, na Califórnia, foi um dos locais visitados pelo artista para fazer desenhos e coletar imagens para utilizar como referência para os cenários do projeto.

Fui inspirado pelo belo jardim Huntington em San Marino para outras árvores. Além do fato de serem bonitas de chorar, seus pequenos tamanhos eram a oportunidade única de poder compreender facilmente as árvores em suas totalidades e a mistura entre os ângulos das "árvores em miniaturas" e as folhas com tamanho normal já davam um aspecto de "desenho animado" que parecia implorar para ser incluído no

Croods. E eu, quando me imploram assim, não posso resistir por muito tempo. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>88</sup>)

**Figura 30 - Jardim do Deserto de Huntington**



Fonte: BOCK, G. “Desert Garden at The Huntington: New World”. *Succulents and more*. 2016. Disponível em: <[https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm\\_campaign=Feed:+BambooAndMore+\(Succulents+and+More\)&utm\\_medium=email&utm\\_source=feedburner](https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm_campaign=Feed:+BambooAndMore+(Succulents+and+More)&utm_medium=email&utm_source=feedburner)>. Acesso em: 28/03/2020.

Como podemos observar nas imagens anteriores, o jardim é um ambiente propício para o projeto em termos de referências visuais, pois boa parte do filme se passa em ambientes desérticos, então muitos dos elementos que normalmente fazem parte deste ecossistema podem ser investigados e estudados em um espaço que reúne muito da biodiversidade desses lugares. Assim, Weis tira proveito da própria natureza para construir o seu repertório de *Concept Arts* quando comenta que:

Na maior parte dos casos, haviam documentos digitais que criam um grande repertório organizado que reúne todos os aspectos do mundo, das montanhas aos cactos, através das rochas do deserto da Líbia. Este recurso estava acessível a todos os artistas. Então comecei a misturar um pouco de tudo, já que no filme a fronteira entre a planta e o animal ou o mineral não é muito clara, achei que era uma oportunidade de ousar parecer menos "naturalista" sobre o que iria constituir o mundo. Eu então cruzei caminhos, tamanhos e texturas invertidas, movi espécies para híbridos que permaneceriam o mais críveis possível. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>89</sup>)

<sup>88</sup> “Je me suis pas mal inspiré des bonsaïs du Huntington garden à San Marino pour les autres arbres. Outre le fait qu’ils sont beaux à pleurer, leur petite taille était l’occasion unique de pouvoir appréhender facilement l’arbre dans son entier. Et le mélange entre le côté “arbre miniature” et les feuilles à taille normale donnaient déjà un côté “cartoon” qui semblait supplier d’être inclus dans Croods. Et moi, quand on me supplie comme ça je ne peux pas résister longtemps.” WEIS, 2013.

<sup>89</sup> “Pour la majorité, digitale, des documents j’ai créé un grand répertoire organisé qui rassemblait tous les aspects du monde, des montagnes aux cactus en passant par les rochers du désert de Lybie. Cette ressource était accessible

Figura 31 - Silhuetas de vegetais



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

Na Figura 31 ficam evidentes as referências de vegetações provindas de ambientes desérticos. Ao mesclar formatos, flores, estruturas de cactos, suculentas e galhos em geral o *Concept Artist* desenvolve as suas ideias. A forma fica mais evidente nesta figura em especial, devido a técnica de silhueta (como vimos anteriormente) a qual foi escolhida pelo artista para construir estes

---

à tous les artistes. Puis, je me suis mis à mélanger un peu tout ça, puisque dans le film la frontière entre le végétal et l'animal ou le minéral n'est pas très claire, j'ai pensé que c'était l'occasion de porter un regard moins "naturaliste" sur ce qui allait constituer le monde. J'ai alors croisé les formes, inversé les tailles et les textures, déplacé les espèces pour aboutir à des hybrides qui resteraient crédibles autant que possible." WEIS, 2013.

conceitos. As linhas sobrepostas funcionam para realçar detalhes, com o preenchimento opaco e total da forma, os espaços de peso e espaços negativos – que tem como princípio o desenho do espaço vazio ao redor do elemento em vez do próprio elemento (SOLARSKI, op. cit., p. 38) e se fazem uma ferramenta muito eficaz por transformar o elemento num tipo de quebra-cabeças abstrato, sem detalhes.

Um desenho de forma negativa geralmente pode ficar por si só no espaço vazado da silhueta única do complicado elemento, enquanto as formas positivas são uma ferramenta, porque se aventuram no perigoso território de desenhar o próprio elemento e todos os seus detalhes atraentes tornam-se mais nítidos (SOLARSKI, op. cit., p. 38).

Isso me permitiu pensar na forma mais externa. Quando os detalhes do interior são omitidos, você precisa se concentrar mais em tornar a forma externa interessante e única. Ele libera sua mente e caneta para criar coisas que você não faria ao construir de dentro para fora. (LE *et. al.*, op. cit., p. 17, tradução nossa<sup>90</sup>)

As vantagens de se desenvolver silhuetas são a redução da vontade de adicionar múltiplos detalhes em um esboço experimental, um aumento na capacidade de se desenvolver um elemento característico que seja reconhecível à distância, a possibilidade do artista se concentrar em um aspecto de produção por vez, sendo importante sobretudo a forma neste momento (YEOW, op. cit., p. 9).

Assim como as silhuetas, os *thumbnails* (como já apresentado) também funcionam para demonstrar conceitos de forma rápida, resumida e eficiente, pois nada mais são do que rascunhos pequenos com a finalidade de se chegar a formas e conceitos variados de maneira rápida. Em comparação ao processo criativo de cenários em “The Skillful Huntsman”, nota-se a relevância em construir diversos *thumbnails* para um projeto de *Environment design*. A exploração da forma nos estágios iniciais funciona como uma espécie de mapeamento em relação aos limites dos elementos, além de contribuir para traçar um caminho para os próximos rascunhos. Sobre *thumbnails*, Scott Robertson diz o seguinte:

Os esboços em miniatura aqui mostram uma ampla variedade de formas e design gráfico. Quando você olha atentamente em vários esboços, você pode ver um bom uso da técnica de linhas perdidas e um forte uso de formas positivas e negativas para tornar

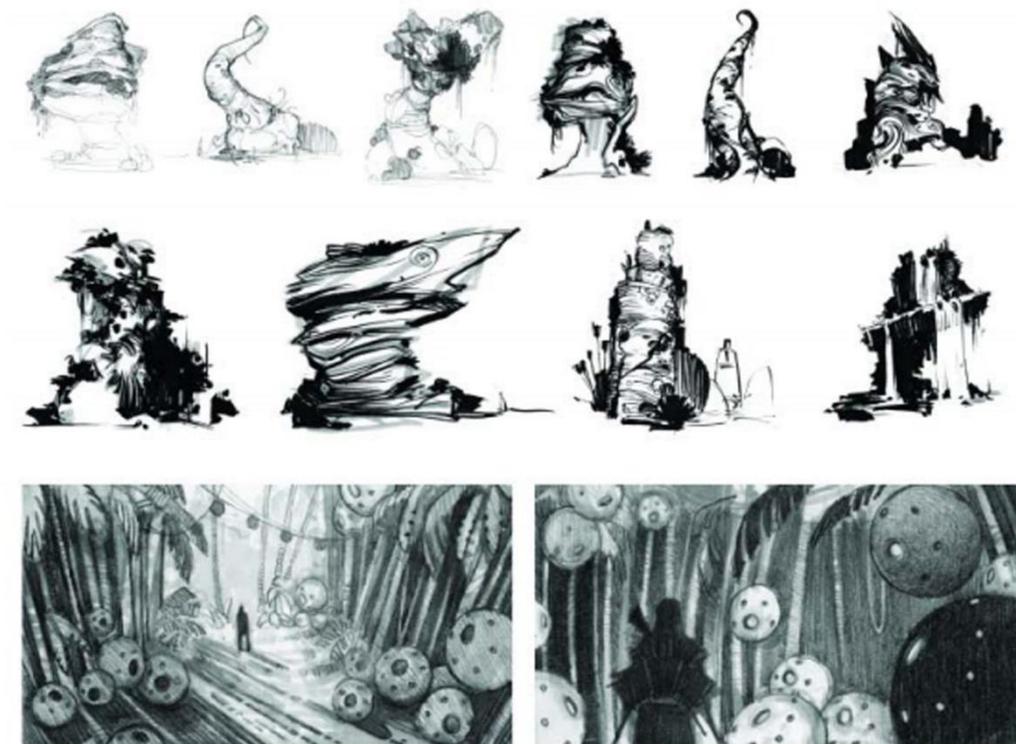
---

<sup>90</sup> “It allowed me to think of the outermost shape. When interior detail is omitted, you need to focus more on making the outer shape interesting and unique. It frees your mind and pen to create things that you would not do when building from the inside out.” LE *et. al.*, op. cit., p. 17.

o figurino do personagem interessante para o espectador. (ROBERTSON, op. cit., p. 12, tradução nossa<sup>91</sup>)

Assim como Robertson, Weis explora de forma veemente os recursos da aplicação de valores para proporcionar mais profundidade e oferecer opções de texturas, preenchimentos e detalhes de forma eficiente por meio do seu processo criativo de desenvolvimento de *Concept Arts*.

**Figura 32 - *Thumbnails* retiradas do livro “The Skillful Huntsman”**



Fonte: LE, K.; YAMADA, M.; YOON, F.; ROBERTSON, S. *The Skillful Huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press, 2006, p. 58.

Em “The Skillful Huntsman”, Felix Yoon constrói diversos *thumbnails* para chegar em uma *Concept Art* de cenário, expostos na Figura 32, que está dividida entre dois tipos de *thumbnails*, sendo as duas fileiras na horizontal da metade ao topo da imagem *thumbnails* de elementos isolados, como rochas, relevos e cascatas, e os dois rascunhos retangulares na parte inferior da imagem *thumbnails* de cenas de florestas com figuras humanas inseridas nos dois contextos.

<sup>91</sup> “The thumbnail sketches here show a very broad range of shape and graphic design. When you look closely at several of the sketches, you can see a nice use of the lost line technique and a strong use of positive and negative shapes to make the costume of the character interesting to the viewer” ROBERTSON, op. cit., p. 12.

Seguindo a fórmula de Yoon, Nicolas Weis, através de formas distintas, explora características de elementos vegetais em construções singulares que remetem a criaturas e bichos estilizados por meio de desenhos com linhas e preenchimentos, alguns com preenchimentos simples e outros com preenchimentos mais elaborados, que oferecem profundidade nas experimentações. Nesta etapa de pré-produção, quanto mais ideias desenvolvidas, melhor para o processo criativo do projeto, onde é preciso construir um universo imaginário.

**Figura 33 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART I” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART I*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=10b5mKfE2nA>>. Acesso em: 27/03/2020.

Acompanhando o modelo de produção exposto em “The Skillful Huntsman”, Weis mostra o seu processo criativo construindo muitos *thumbnails* e silhuetas, como mostra a Figura 33 – do lado esquerdo alguns rascunhos de plantas e árvores em formato de *thumbnail* e do lado direito muitas possibilidades de formas distintas de plantas e seres, construídas em nanquim para melhor alcançar o formato de silhueta.

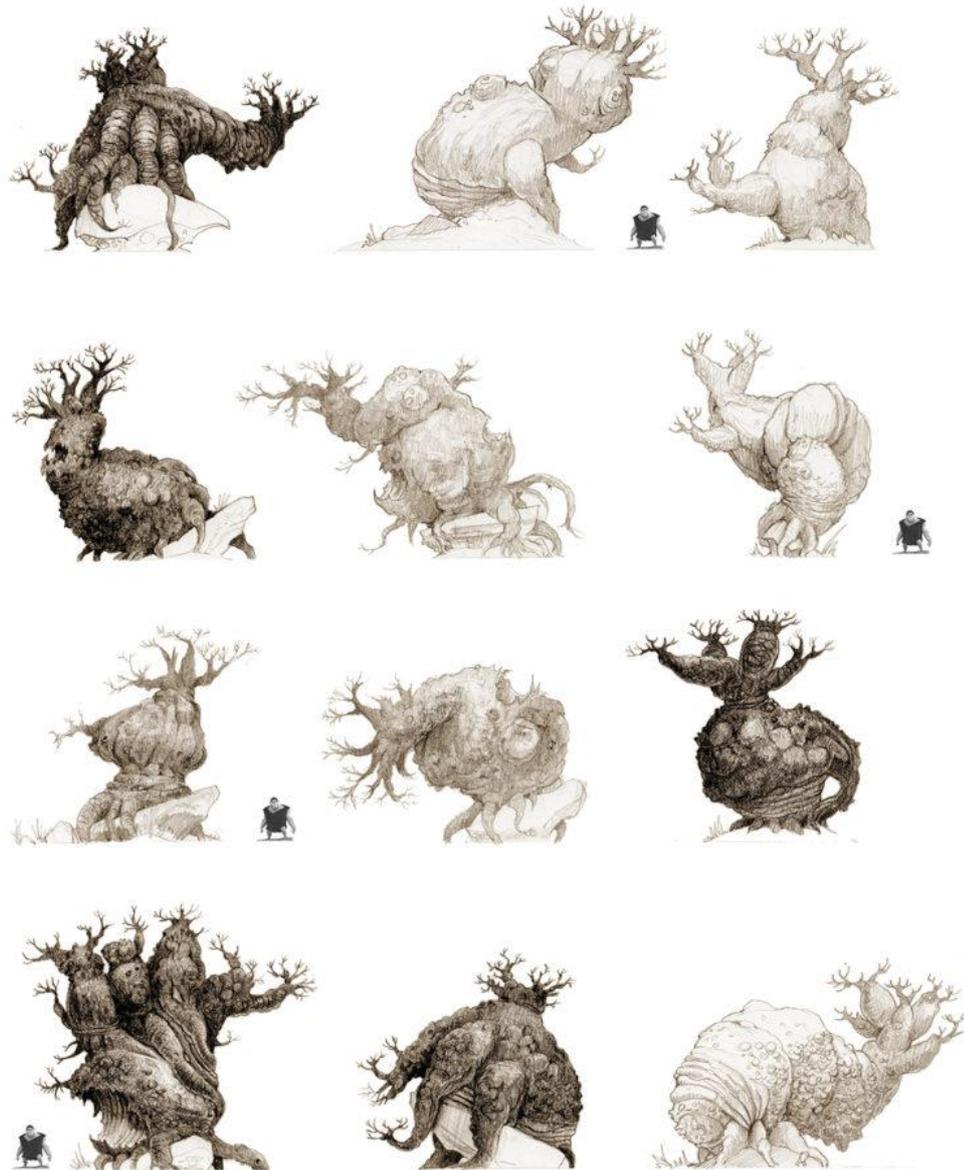
### 3.2. PRODUÇÃO DE CONCEITOS

Para a produção das *Concept Arts*, o artista possui um método de trabalho relativamente singular, pois, preferencialmente, Weis recorre aos meios tradicionais para desenvolver os seus rascunhos no primeiro momento de produção, adicionando linhas e texturas através de ferramentas como papel, lápis, lapiseiras, borrachas simples, borrachas elétricas e nanquim. “No Croods, trabalhei muito no papel. Sejam layouts de linhas, valores ou desenhos de elementos, trabalhei com lápis e borracha” (WEIS, 2013). Desta forma, o artista desenvolve a maior parte do seu processo de trabalho. Dos rascunhos às texturas e detalhes, tudo é produzido através da adição de camadas e mais camadas de grafite sobre papel, em que os lápis de menor graduação<sup>92</sup>, como HB, 2B e 3B, entram no primeiro momento para mapear a forma e o preenchimento, e os lápis de maior graduação, como 4B, 6B e 8B, entram para incluir valores mais escuros. As lapiseiras com grafites de 3mm de diâmetro funcionam para adicionar pequenos detalhes, ranhuras, gomos, cascas e fibras, tudo que é minucioso em seu trabalho. As borrachas não funcionam apenas para apagar partes indesejadas, mas também para adicionar valores mais claros através da retirada de grafite em seus trabalhos.

---

<sup>92</sup> A argila é um dos componentes responsáveis pela resistência do grafite. As partículas de grafite completam o volume e conferem o grau de preto à mina (poder de cobertura). De acordo com a proporção argila/grafite empregada na composição da massa, o lápis ganha características diferentes. É a partir dessa proporção que se define a graduação (dureza) do lápis. Para diferenciar os tipos de graduações, Lothar Faber criou, no século XVIII, uma escala que se tornou um padrão internacional. As graduações padrão disponíveis incluem os seguintes tipos: 6H, 5H, 4H, 3H, 2H, H, F, HB, B, 2B, 3B, 4B, 5B e 6B. Quanto maior o número H (referência à palavra inglesa HARD/duro), mais claro e mais duro é o traço. Por outro lado, quanto maior o número B (referência à palavra inglesa BLACK/preto), mais preto e macio será o traço. Também existem as graduações HB (*HARD* e *BLACK*), e F (referência à palavra inglesa *FINE*), que apresenta um traço fino e resistente. FABER CASTELL. *Fatos Interessantes*. Disponível em: <<https://www.faber-castell.com.br/Curiosidades/Fatos>>. Acesso em: 13/03/2020.

Figura 34 - *Concept Arts* de baobás



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

Um dos pontos mais curiosos sobre os trabalhos de Weis neste projeto é a forma como o artista desenvolve seres e formas diversas dentro de outros contextos. No caso dos *thumbnails* dos baobás, ele pensa em formas distintas e improváveis para árvores que possuem um tipo de definição bem característica. Na Figura 34 apresentam-se vários rascunhos de como Weis imaginou os baobás para compor o projeto. Os desenhos são organizados lado a lado para melhor visualizar a variedade das árvores de mesma espécie, que se encontram em posições e

formas diferentes. Nestes conceitos fica evidente a exploração de formatos do que seriam os baobás para o artista, uma mistura de plantas com animais, que as vezes lembram larvas e bichos distintos.

Os desenhos desta figura em particular são profundamente detalhados, com várias camadas de texturas, linhas finas, círculos, curvas e pequenas áreas chapadas que compõem os conceitos dos baobás.

Os verdadeiros baobás são árvores tão extraordinárias que eu realmente não vi o que mais poderia trazer. Após várias tentativas frustradas, decidi começar tudo de novo e procurar inspiração em outro lugar. E eu a encontrei em uma velha batata germinada que estava pendurada na minha cozinha próxima a fruteira. Era ao mesmo tempo quase grotesco e grotesco. Então pensei que seria interessante tê-los como animais. Originalmente, o "bosque" era um cenário perturbador e perigoso, daí suas posturas um tanto ameaçadoras. (WEIS, 2013)

**Figura 35 - Concept Art de baobá**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

A Figura 35 destaca um dos conceitos do baobá visto de forma isolada e ampliada. Nele, nota-se como o artista explora as possibilidades de transformação das formas, o exagero nos nódulos, nas raízes, nas dobras e nas ranhuras que remetem a verrugas e craquelados, que corroboram para deixar horripilante um desenho de uma simples batata doce. A capacidade de transformar

elementos do mundo natural em criaturas que pertencem a outro universo talvez seja o ponto mais brilhante no processo criativo do *Concept Artist*.

Através da adição de valores, Weis acrescenta realismo a seus conceitos, processo é notável na figura do baobá, onde conseguimos ver profundidade através das texturas construídas manualmente pelo artista. O uso de valores adiciona profundidade nos rascunhos e normalmente é aplicado no processo pós-*thumbnail*, o que, embora não seja uma regra, possibilita evitar perda de tempo durante o processo de produção, pois trata-se de uma das etapas de renderização do trabalho ao mesmo tempo que permite enxergar profundidade e camadas de texturas com mais precisão, conferindo melhor visualização do conceito.

Mais uma vez utilizando o processo criativo do livro “The Skillfull Huntsman” como comparação, nesta etapa de desenvolvimento Mike Yamada adiciona valores aos rascunhos selecionados através dos *sketches* e silhuetas.

Peguei um dos meus desenhos de silhueta, digitalizei-o para o Photoshop, trabalhei de novo nessa forma com apenas um pincel branco e depois adicionei progressivamente outros valores. Essa abordagem de forma / valor ao design me leva a resultados diferentes do que é mostrado na página à direita, que é uma abordagem baseada em linhas a partir do mesmo ponto de partida (LE *et. al.*, op. cit., p. 28, tradução nossa<sup>93</sup>)

**Figura 36 - Construção de personagens com valores em “The Skillful Huntsman”**



Fonte: LE, K.; YAMADA, M.; YOON, F.; ROBERTSON, S. *The Skillful Huntsman: Visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City: Design Studio Press, 2006, p. 28.

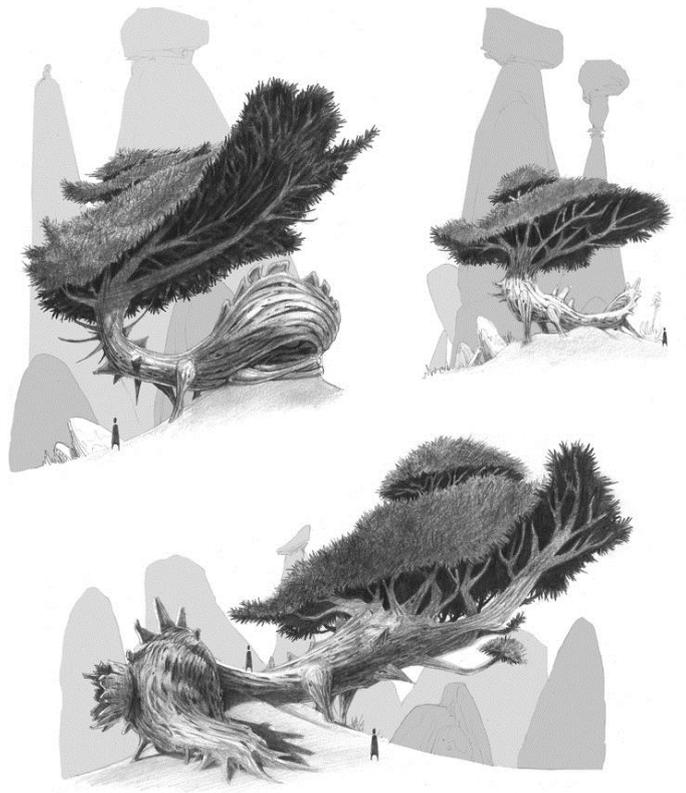
<sup>93</sup> “I took one of my silhouette drawings, scanned it into Photoshop, worked back into the shape with just a white brush at first, and then progressively added some other values. This shape/value approach to design leads me to different results than what is shown on the right page, which is a line-based approach from the same starting point” LE *et. al.*, op. cit., p. 28.

Vimos no segundo capítulo deste trabalho que valores representam profundidade, portanto, o que Yamada faz é brincar com as possibilidades de figurino alterando os valores das vestimentas (Figura 36), assim desenvolvendo variações do mesmo personagem alterando estruturas e detalhes de suas vestimentas por meio de valores.

A aplicação de valores é fundamental para prosseguir no desenvolvimento dos conceitos. Desta forma, Weis dá continuidade ao processo criativo e abusa das texturas altamente renderizadas e detalhadas. O artista desenvolve muitos rascunhos de elementos com vegetações para este projeto, tomando por referência plantas de ambientes que remetem a deserto, plantas que remetem a climas tropicais e plantas subaquáticas. As referências utilizadas pelo artista são inúmeras e os resultados visualmente intrínsecos.

### 3.2.1. Árvore da Coleta (Estudo de caso)

Figura 37 - *Concept Arts* da “árvore da coleta”

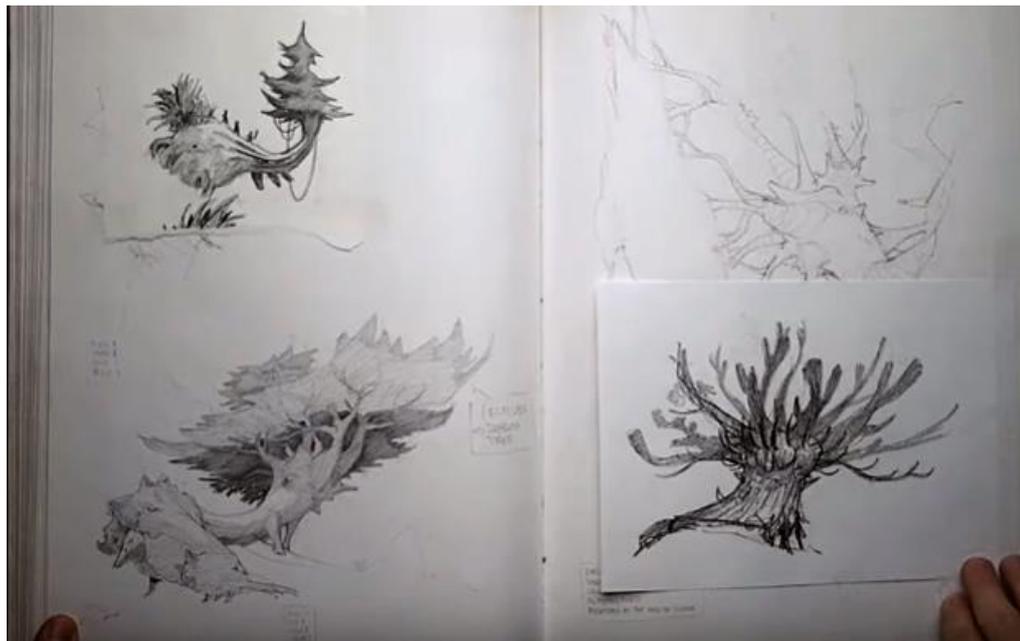


A “árvore da coleta” faz parte de um dos conceitos do artista que acabou sendo descartado pela equipe do projeto para compor o filme na versão final, entretanto, trata-se de um conceito pertinente, pois Weis desenvolveu vários rascunhos com aspectos diferentes para materializá-lo. O artista se pronuncia a respeito deste conceito:

[...] Na verdade existem vários desenhos para uma árvore em particular em que os Croods colhiam algumas frutas em uma versão anterior da história (a "árvore de coleta" ). A principal inspiração vem dos ciprestes da costa californiana, perto de Monterey, e a pose deve ampliar a árvore para criar uma versão única e majestosa no mundo árido e desolado de Croods. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>94</sup>)

A gestualidade que o artista imprime nos seus conceitos se mostra proeminente nestes rascunhos, de modo que intensifica o seu propósito de misturar elementos como bichos e plantas. No caso das *Concept Arts* dos ciprestes, o exagero na torção do tronco e os formatos característicos que remetem a seres animados colaboram para esta ideia. Neste caso, é curioso como conceitos tão bem elaborados também podem ficar de fora do produto final, não sendo vistos pelos produtores como um ponto relevante para o projeto.

**Figura 38 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

<sup>94</sup> “Pour ce qui concerne les autres arbres du désert que tu évoques, il s’agit en fait de plusieurs designs pour un arbre particulier ou les Croods allaient cueillir des fruits dans une version antérieure de l’histoire (le “gathering tree”). L’inspiration principale vient des cyprès de la côte californienne près de Monterey et la pose est censée magnifier l’arbre pour en faire un exemplaire unique et majestueux dans l’univers aride et désolé des Croods.” WEIS, 2013.

Weis intitula o conceito como “árvore da coleta”. É interessante observar as diferenças entre os rascunhos de árvores, seus ângulos, a torção dos troncos, suas formas em geral, são muito singulares e diferentes entre si, na busca de atingir o conceito que mais agrade a maioria da equipe de produção do filme. Os rascunhos seguem o processo de construção tradicional, com grafite sobre papel e em alguns momentos aguadas de nanquim. Com vários modelos diferentes de árvores, a Figura 38 mostra parte do desenvolvimento deste conceito.

**Figura 39 - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

Weis prossegue na exploração das formas e os desenhos, embora muito parecidos, possuem algumas diferenças em seus elementos, sendo possível conferir na Figura 39 que no primeiro desenho, na parte de cima, a árvore possui raízes expostas que podem ter alguma utilidade em meio ao contexto do universo do projeto, enquanto os outros desenhos desta imagem seguem basicamente o mesmo padrão, com leves diferenças nos troncos e nas copas das árvores. Aqui, o artista escolhe adicionar valores aos conceitos para melhor mostrar os detalhes que almeja. Além de toda a profundidade destas *Concept Arts*, os valores contribuem para exibir as ranhuras dos troncos, as folhas das árvores e os rachados das pedras.

**Figura 40 - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

O artista aprofunda a exploração das formas das árvores, como mostra a Figura 40. Weis as desenha sobre rochas, contribuindo para criar um aspecto de certa forma mais desafiador para estas árvores, que parecem sobreviver em meio a muitas intempéries e dificuldades, o que combina com a realidade dos personagens do filme “The Croods”. Weis escolhe renderizar a maior parte das *Concept Arts* da “árvore da coleta”, trazendo assim, por meio dos valores, toda a profundidade dos conceitos que nos são apresentados.

**Figura 41 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo: “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

A Figura 41 revela mais uma página do caderno de artista de Weis e, conseqüentemente, a sua busca por explorar um número considerável de formas diferentes para o conceito da “árvore da coleta”. Do lado esquerdo da imagem no canto superior, a árvore se assemelha a espécies de cactos e suculentas em proporção gigante, com flores e brotos que formam um tipo de cúpula que, provavelmente, possuiria algum tipo de interação com os personagens desenvolvidos para o projeto. Não muito diferente dos demais desenhos, a renderização é algo que Weis explora com profundidade aqui. A profundidade e a quantidade de detalhes são algumas das virtudes do seu trabalho que funcionam perfeitamente para o propósito de construir *Concept Art*.

As *Concept Arts* das árvores do lado esquerdo da imagem (Figura 41) são todas da mesma família, com leves diferenças nas estruturas. Do lado direito da imagem existem mais desenhos de árvores que remetem a pinheiros e ciprestes estilizados, algumas com pouca renderização e outras com mais aspecto de esboço rápido, onde a linha encontra-se mais presente e sem muita renderização. No canto inferior ainda do lado direito da imagem, estão vários rascunhos dessas árvores em linhas e de formato pequeno sem muitos detalhes, posicionados lado a lado.

### 3.2.2. Abrigos (Estudo de caso)

Outro conceito muito explorado por Nicolas Weis é dos abrigos da família Croods, nos quais, de acordo com o *briefing* do filme, os personagens se escondem todos os dias para garantir a segurança durante as noites. Pensando então no contexto de refúgio e abrigo dentro de elementos do próprio ecossistema do universo do filme, o artista desenvolve algumas ideias para sugerir o que seriam os abrigos.

**Figura 42 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

Na Figura 42, diretamente do caderno de artista de Weis, algumas propostas foram construídas com base em troncos de árvores. Vemos no primeiro conceito, do lado esquerdo no canto superior, um tronco partido ao meio e algumas anotações do artista, indicando algumas informações sobre o ambiente, o que seria a entrada, área de camping e a área do pôr do sol. Os outros conceitos desta figura seguem a mesma premissa de troncos velhos como moradia para os Croods. O desenho inferior sugere um tronco mais simples, e o desenho da direita sugere um grande tronco deitado, cuja base funciona como uma área para acender uma fogueira. Os desenhos seguem estilo de produção dos outros que já analisamos por aqui, com grafite sobre papel.

**Figura 43 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

Na Figura 43, Nicolas mostra algumas imagens que poderiam ser rascunhos de cenas nas quais a moradia dos Croods apareceria. Do lado esquerdo estão os rascunhos que mostram essas cenas com os Croods próximos a entrada da moradia, que seria o tronco de árvore no chão. Do lado direito outros tipos de troncos que serviriam como refúgio foram desenhados de formas diferentes.

É interessante que existam colagens em algumas páginas dos seus cadernos de artista, assim demonstrando a não-linearidade durante o momento de execução desses conceitos, pois entende-se que o artista editou o caderno de artista. Justapor *Concept Arts* parecidas para reforçar a ideia de linearidade, construída depois dos conceitos já desenvolvidos para, enfim, apresentá-los, é muito comum neste campo de produção, pois os conceitos muitas vezes são descartados e retomados com características de outros conceitos.

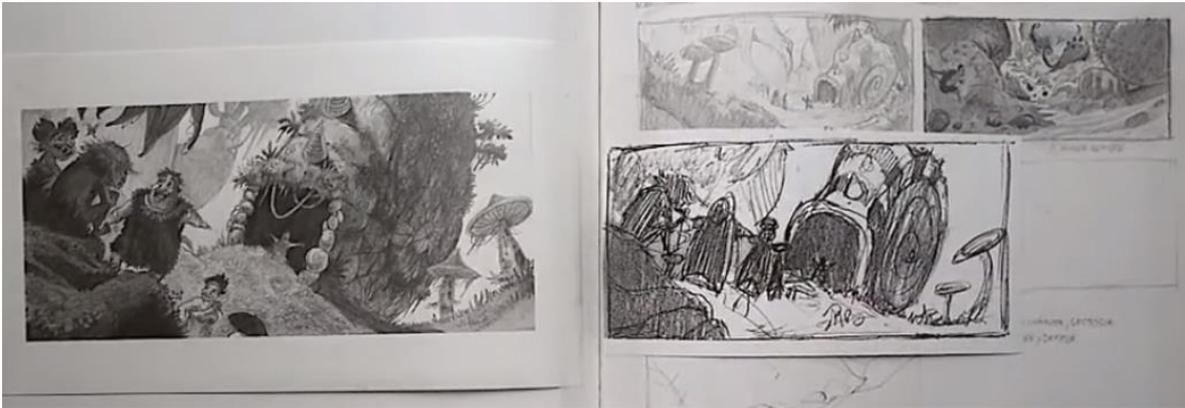
**Figura 44 - Imagem de uma das páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (2013)**



Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

No conceito da Figura 44, nota-se outra possibilidade do que seria um modelo para a moradia dos Croods, seguindo a ideia de um abrigo dentro de uma árvore com a entrada provavelmente na base do tronco. O modelo de árvore, além de possuir um design bem estilizado, conta com o que parecem outras espécies de vegetação ao redor do seu tronco e fungos enormes, diferenciando-o dos demais.

**Figura 45 - Imagem de páginas do caderno de artista de Nicolas Weis, retirada do vídeo “The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III” (2013)**



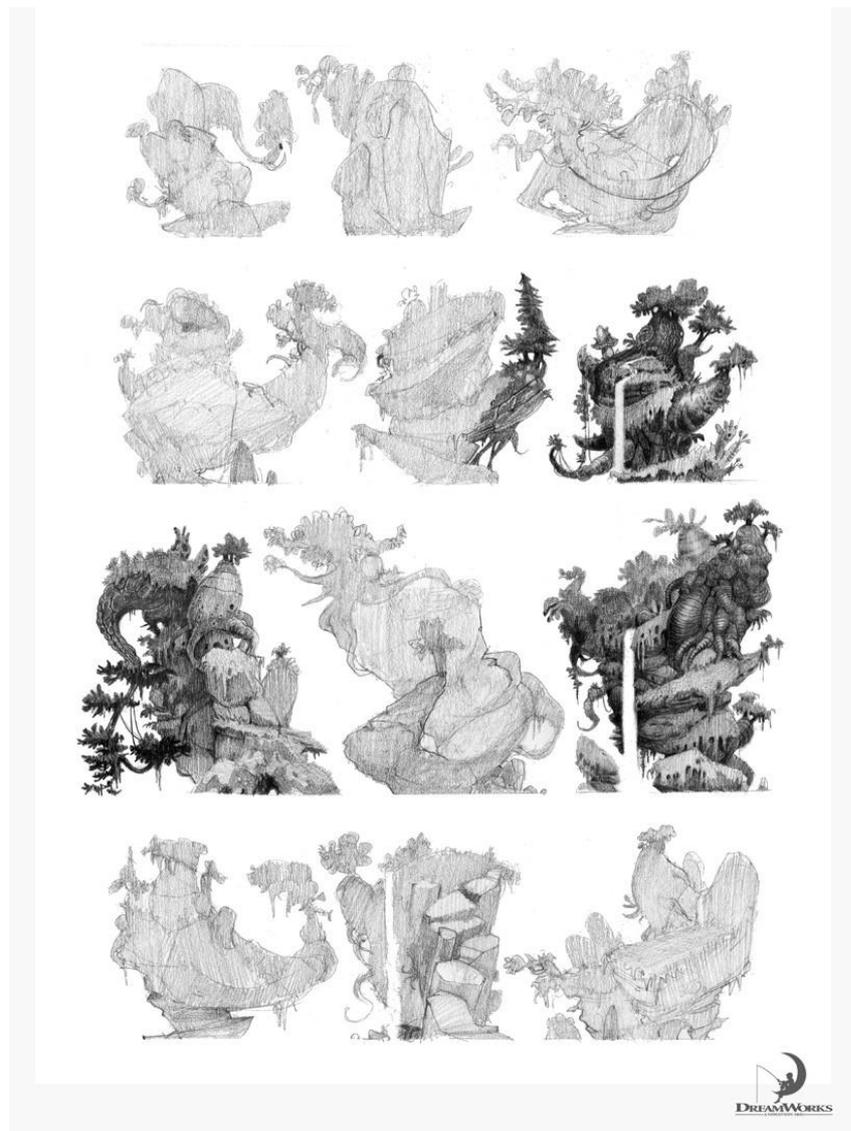
Fonte: WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

Na Figura 45 vê-se que Weis explora o formato de um abrigo de forma mais ousada, transformando o que seria uma planta ou um fungo em uma grande cúpula que remete a figura de um caramujo. Na imagem da esquerda estão os Croods no primeiro plano e o abrigo ao fundo. A cena é construída de forma a dar ênfase nos personagens e no abrigo, além de demonstrar as proporções dos humanos em relação ao abrigo. A relação de proporção se torna um fator pertinente para a inclusão dos Croods nestes conceitos em especial. As imagens do lado direito são os pré-rascunhos da imagem à esquerda. Vale reforçar que a aparição dos personagens são para fins de escala em meio ao projeto de cenários, e o conceito destes personagens já foram previamente desenvolvidos pela equipe de character design do projeto pois, toda execução visual é fruto de trabalho em equipe, sendo essas equipes designadas para diferentes fins mas que se comunicam para produzir um único produto.

### **3.2.3. Colinas/Mundo Pendurado (Estudo de Caso)**

As colinas ou “mundos pendurados” são alguns conceitos que fazem analogia a amontoados de elementos naturais como lagoas, rochas e plantas que compõem unidades de rascunhos, como é possível ver na imagem 46. Weis organiza esses conceitos em elementos separados, onde cada elemento representa uma colina ou mundo pendurado.

**Figura 46 - Concept Arts de colinas**



Fonte: WEIS, N. “Les Croods”. 3DVF. 2013. Disponível em: <<https://www.3dvf.com/redaction/dossier-969-les-Croods-nicolas-Weis-visual-development-artist-html/3/>>. Acesso em: 28/03/2020.

Tenho quase certeza de que esse lado do "mundo pendurado" vem de uma ilustração de Franquin do Gaffophone, de Gaston Lagaffe. O dispositivo de música demoníaca de Gaston havia sido abandonado e um verdadeiro ecossistema pouco a pouco se desenvolveu lá. Nunca me recuperei totalmente, acho. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>95</sup>)

Na Figura 46 o artista explora diferentes formas para desenvolver árvores mais complexas numa estrutura que remete a maquetes em três dimensões. Weis mistura árvores de troncos distintos

<sup>95</sup> “Je suis presque sûr que ce côté “monde suspendu” vient d’une illustration de Franquin du Gaffophone de Gaston Lagaffe. L’appareil de musique démoniaque de Gaston avait été abandonné et peu à peu un véritable petit écosystème s’y était développé. Je ne m’en suis jamais totalement remis, je crois.” WEIS, 2013.

com rochas e cascatas, variando os elementos para desenvolver conceitos diversos, construindo assim estudos de pequenos ambientes diferentes onde a vegetação é proeminente.

A ideia do nome poético “mundo pendurado”, com o qual Weis denomina esses conceitos de colinas, é, na verdade, uma analogia para justificar um amontoado de elementos sobrepostos numa composição que remete a ambientes fantásticos onde tudo parece ser muito vivo e improvável, contribuindo assim para que a ideia de sobreposições exista na premissa de elementos que nascem e se desenvolvem sobre outros.

No mundo dos Croods, uma maçã que cai do seu galho germina antes de tocar o chão: tudo é fértil, invasivo, proteico. As árvores crescem em galhos de árvores que crescem em fungos ao lado de outras árvores ... etc. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>96</sup>)

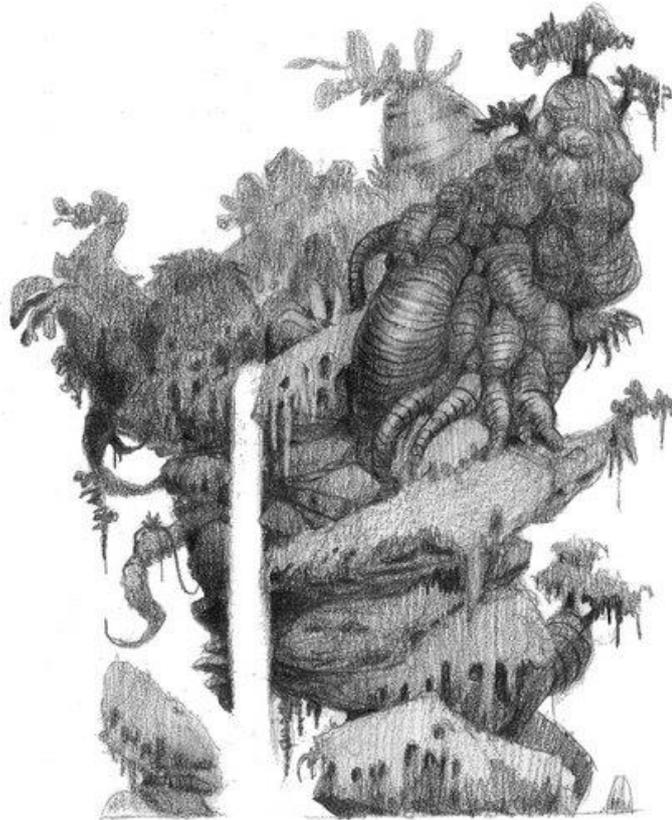
É interessante perceber como o artista constrói os elementos espacialmente. No caso desta figura com vários esboços, torna-se fundamental o uso da perspectiva como meio de produção para desencadear a fácil leitura e compreensão do que de fato o artista pretende mostrar com estes conceitos. As árvores contorcidas sobre os rochedos com cascatas e lagos foram pensadas de forma espacial, em que os elementos se revezam em ângulos distintos. Na mesma imagem, notam-se rascunhos com intensidades tonais diferentes – aqueles com menos contrastes de valores são as ideias menos desenvolvidas, presumo que o artista não tenha levado o processo de renderização adiante neste momento para estes rascunhos por não considerar necessário fazê-lo –, não obstante, os conceitos com mais contraste de valores e mais detalhes são vistos pelo artista como possibilidades mais interessantes para continuar a desenvolver.

Os conceitos menos renderizados desta figura, que são esses com menos contrastes de valores (mais claros) são, na verdade, desenhos de linhas com um leve preenchimento produzidos através de grafite sobre papel. Weis escolhe adicionar profundidade, texturas e detalhes por meio dos recursos físicos. Posteriormente, esses rascunhos são digitalizados para a montagem desta página de apresentação dos seus conceitos.

---

<sup>96</sup> “Dans le monde de Croods, une pomme qui tombe de sa branche germe avant de toucher le sol: tout est fécond, envahissant, protéiforme. Les arbres poussent sur les branches des arbres qui poussent sur les champignons posés sur le flanc d’autres arbres... etc.” WEIS, 2013.

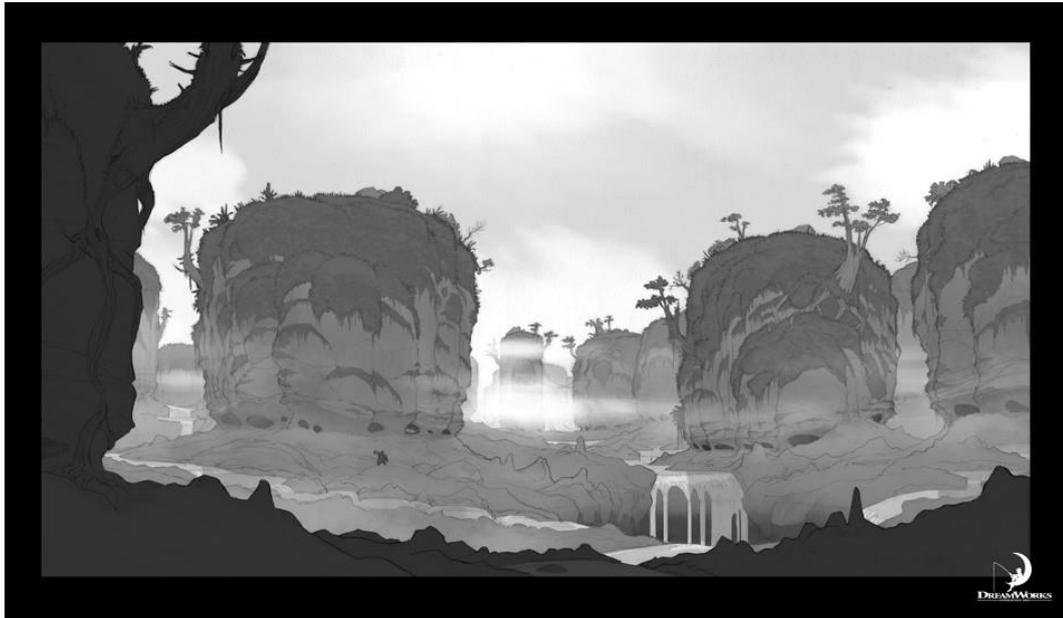
**Figura 47 - Concept Art: colina**



Fonte: WEIS, N. “Les Croods”. 3DVF. 2013. Disponível em: <<https://www.3dvf.com/redaction/dossier-969-les-Croods-nicolas-Weis-visual-development-artist-html/3/>>. Acesso em: 28/03/2020

Estes pequenos ambientes são experimentações dos seus conceitos já desenvolvidos previamente, porém de forma aplicada em um amontoado de elementos. Neste momento, o artista testa suas árvores contorcidas e inusitadas em um compilado de elementos, como rochas, lagoas, cachoeiras e musgos, que de forma geral funcionam como fragmentos de paisagens. O artista reitera: “foi um momento muito mágico, vi meu desenho sair da folha e me transformar em um modelo de maquete. O menor cogumelo estava lá” (WEIS, 2013). Tais fragmentos possibilitam experimentar as combinações de conceitos para viabilizar o processo de criação dos cenários.

**Figura 48 - Rascunho cena ilhas de pedras (visão inferior)**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

**Figura 49 - Rascunho cena ilhas de pedras (visão superior)**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

Outra forma de construir as ideias pensando no contexto dos cenários é produzir rascunhos de cenas. Na Figura 48 o artista organiza alguns dos conceitos que desenvolveu pensando em como poderiam existir dentro de um retângulo. Estas cenas referem-se as ilhas de pedras que ele esboçou. Weis escolhe um ângulo inferior para mostrar os conceitos aplicados em meio ao

cenário, mostrando as ilhas que desenvolveu de forma colossal e quase que inexploráveis, apresentando o ecossistema que existe entre uma ilha e outra e que faz parte do contexto em que esses elementos existem.

Na Figura 49 o artista revela um ângulo superior dos seus elementos, expondo espaços exploráveis compostos por arbustos, pequenas rochas e poças de água sobre as ilhas de pedra. Os valores são essenciais para mostrar a profundidade nas cenas, a relação de cinzas dos planos obedece a uma ordem de prioridade visual que o olho humano compreende, sendo os planos de cinzas mais escuros os elementos vistos na frente das composições e os planos de cinzas claros os elementos que podem ser vistos de longe, relacionando-se com a ideia de distanciamento no horizonte da paisagem.

### 3.3. COLORIZAÇÃO

Embora não seja uma das especialidades do processo criativo do Nicolas Weis, é pertinente analisar de forma mais sintética o processo de colorização dos conceitos produzidos anteriormente pelo artista. Após produzir os conceitos de forma tradicional, algumas *Concept Arts* do artista são digitalizadas e passam pelo processo de aplicação de texturas digitais e colorização por meio de softwares de edição de imagem. Este processo é a etapa final de produção de *Concept Art* que escolho para finalizar a análise do processo criativo de Weis.

**Figura 50 - Corais**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020

O artista recorre às texturas digitais e *brushes* para dar mais realismo aos seus conceitos, o que é plausível para este momento da produção pois, tendo em vista que os corais do mundo real foram a principal fonte de inspiração do artista para estes modelos e são dotados de inúmeras texturas formatos e detalhes, torna-se viável recorrer a um aspecto mais realista que é proporcionado pelas texturas digitais.

Apliquei texturas fotográficas de madrepérola, concha ou corais que refiz no Photoshop. Tentamos pensar nelas como árvores da selva, com grandes formações "parasitadas por uma infinidade de elementos menores, como recifes de coral", de fato o "campo de coral" é um dos meus cenários favoritos do filme, foi uma oportunidade de fazer algo onírico e verdadeiramente único. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>97</sup>)

Segundo o artista, o meio digital permite manipular a imagem com muita agilidade e praticidade e, por isso, o mesmo utiliza tais recursos unicamente para dar cor e fazer pequenos ajustes nos seus conceitos. Weis frisa que o mais importante é justamente agir para que as ideias sejam bem representadas na *Concept Art*, pois o método de produção, seja tradicional ou digital, pouca relevância tem em relação as ideias da *Concept Art* em si.

Obviamente, tudo o que estava colorido foi feito com o computador no Photoshop, bem como as imagens a lápis "pós-produto". Não é uma regra, apenas um prazer pessoal. Como essa não é necessariamente a norma, ela tem um lado um pouco mais exótico. Mas, no final, é o conceito que conta, se é feito com uma Cintiq 3000 dólares ou uma folha de papel, não muda muito. (WEIS, 2013, tradução nossa<sup>98</sup>)

Sendo assim, o processo de colorização no trabalho de Weis existe de forma secundária, de modo que apenas alguns conceitos recebem este tratamento para objetivos específicos. É o caso de uma das ilustrações promocionais do filme *The Croods*. O artista desenvolve alguns rascunhos (Figura 51) nos quais existem diversas composições em grafite apenas com a finalidade de estudar as relações das formas e a profundidade de cada composição. Embora os conceitos sejam parecidos em relação aos elementos que os compõem, o objetivo aqui é escolher a melhor composição para posteriormente entrar em processo de ilustração final por meio da cor e poucas adições e ajustes de elementos.

---

<sup>97</sup> "Puis j'ai appliqué des textures photo de nacre, de coquille ou de coraux que j'ai retravaillées sous Photoshop. Nous avons essayé de les concevoir comme les arbres de la jungle, avec des grandes formations "parasitées" par une multitude d'éléments plus petits. Comme des récifs coralliens "normaux" en fait." WEIS, 2013.

<sup>98</sup> "Sur *Croods* j'ai beaucoup travaillé sur papier. Qu'il s'agisse de layouts au trait ou en valeur ou de dessins d'éléments de décor j'ai travaillé au crayon et à la gomme. Évidemment, tout ce qui était en couleur était réalisé à l'ordinateur sous Photoshop ainsi que la "postproduction" des images au crayon. Il ne s'agit pas d'une religion, juste d'un plaisir personnel. Vu que ça n'est pas nécessairement la norme ça a un côté un peu plus exotique. Mais au final, c'est le concept qui compte, alors qu'il soit réalisé sur une Cintiq à 3000 dollars ou une feuille de papier ça ne change pas grand chose." WEIS, 2013.

Embora sejam rascunhos de ilustrações, a estruturação e relação de profundidade estão bem construídas e bem adiantadas, facilitando muito o processo de colorização para a ilustração final. Sendo assim, as cores entram em um processo digital por meio do *Photoshop*, possibilitando um estágio de maior controle e edição não somente das cores mas de todo o desenho, virtude do meio digital.

**Figura 51 - Thumbnails para ilustração “The Croods”**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

**Figura 52 - Ilustração promocional “The Croods”**



Fonte: NICOLAS WEIS. *The Croods*. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

Ao observarmos a Figura 52, percebemos que a composição escolhida foi a do canto esquerdo inferior (Figura 51). Com a imagem digitalizada e levada ao software de pintura digital, no caso o *Photoshop*, podem acontecer as inclusões de camadas de cores, ajustes de elementos, efeitos de luz e demais edições que o software oferece. Para o conceito escolhido, em especial, Weis decide colocar os arbustos de raízes robustas imersos em um rio que revela-se muito profundo, contribuindo para desencadear a ideia de um ambiente sombrio e escuro, contrastando com a ideia de sobrevivência e fragilidade da família Croods, que foi posteriormente adicionada à composição e está em destaque contra a luz quente de fundo da paisagem, dentro de um pequeno barco que parece muito vulnerável sobre o profundo e misterioso rio.

Da superfície do rio para baixo toda a composição é fria e pouco reveladora, prevalecendo assim a ideia de medo e hostilidade, dando a entender que os perigos se encontram no fundo deste rio. Sendo assim, nesta composição Weis se utiliza de contrastes de temperatura e contrastes de emoções para que através do desenho se transmita uma mensagem.

## CONCLUSÃO

O estudo dos processos criativos de *Concept Art* é revelador para grande parte das pessoas, em especial para artistas em geral, devido ao caráter comercial por trás destes rascunhos que guardam, em sigilo, ideias preciosas que, quando reveladas, comumente passam por um processo de tratamento visual para publicação final, ganhando aspecto de ilustração.

Esclarecer as etapas de produção e ao mesmo tempo relacionar os estudos que envolvem a construção de *Concept Arts* é a premissa desta pesquisa, que visa corroborar para o conhecimento mais preciso deste ofício por parte de artistas que pretendem seguir este caminho, ou de qualquer outra pessoa que deseja se informar com mais propriedade a respeito do tema. Neste aspecto, acredito que foi possível sintetizar o que ocorre no universo de produção de rascunhos para projetos audiovisuais de grande porte orçamentário, considerando depoimentos de artistas que trabalham neste espaço para construir esta pesquisa.

Relacionar os fundamentos da pintura com o processo criativo da *Concept Art* foi necessário, pois o desenho e a pintura são os meios fundamentais para a construção dos rascunhos de projetos audiovisuais. Entender como funcionam as configurações dos elementos visuais de construção de imagens é vital para o artista que se propõe a exercer este trabalho. Portanto, foi necessário construir relações entre grandes pintores tradicionais e digitais para revelar o que existe por trás do que é considerada uma boa pintura em termos de objetividade e realismo no contexto desta pesquisa.

Encontrei no trabalho de Nicolas Weis a singularidade necessária para expor um processo criativo em que se misturam mídias tradicionais com mídias digitais para dar vida ao universo do projeto audiovisual *The Croods*. Sendo assim, escrever a respeito do trabalho de Weis não foi somente um exercício para fins de pesquisa acadêmica acerca do processo criativo de *Concept Art* e de sua poética, mas também uma forma de mostrar a beleza que antecede o produto artístico final, evidenciando o processo criativo para aqueles que pretendem construir o seu próprio universo.

Entretanto, existe a problemática da definição do processo criativo entre o briefing e a singularidade expressiva de cada artista pois em meio ao processo de execução do trabalho, sabemos que as ideias do projeto se inicia através de conceitos pré estabelecidos mas que esses conceitos não limitam a forma como o artista expressa os seus trabalhos, sendo assim, é provável que o Weis tenha sido escolhido intencionalmente devido ao seu estilo de produção de desenhos e pinturas bem característicos, e que isso reforçaria a necessidade de uma identidade única para o universo do projeto, revelando assim um fator que não compreende a ideia procedimental das concept arts pois este fator estaria relacionado a singularidade artística do indivíduo.

Todavia, não cabe nesta pesquisa o aprofundamento na poética individual do artista pois este campo extenso abre lacunas para infinitas possibilidades dentro de qualquer universo, inclusive o das concept arts, além de desviar o foco e objetivo desta pesquisa que consiste em uma análise que revela o processo criativo de forma como acontece no meio de produção industrial para conteúdos audiovisuais, mostrando as metodologias que funcionam dentro deste âmbito para facilitar o processo de entendimento destes elementos.

Portanto, o meio que pode ser explicado dentro do processo de construção de imagem do Nicolas Weis de forma estrutural e lógica são os fundamentos da pintura, pois este campo de estudos permite compreender toda a estrutura de qualquer imagem sem necessariamente se ater a poética do artista. Sendo assim, mesmo tendo vindo a luz com o propósito da pintura, estes fundamentos vão muito além da mera composição, pois são grandezas estruturais para se compreender e construir imagens de ideias que não existem no mundo real.

Através dos fundamentos da pintura é possível desenvolver ideias utilizando técnicas que permeiam a lógica para tornar a imagem crível e objetiva para as demais pessoas, portanto torna-se pertinente revelar os processos de desenvolvimento de concept art através dos meios procedimentais, pois está relacionada ao campo da técnica e da execução, por mais que cada artista tenha a sua personalidade no que diz respeito aos traços, riscos, pictorialidade, poética, etc. O procedimento é peça fundamental no campo das concept arts pois escancara o que é de fato concept arts, uma série de ideias materializadas através de técnicas de construção de imagens, sendo a pintura o meio proeminente.

## REFERÊNCIAS

ANDREO, C. M; TAKAHASHI, K. P. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil, SBC - Proceedings of SBGames 2011

BOLTER, J. D; GRUSIN, R. *Remidiation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CIRILLO, José. Arqueologias da criação: tempo e memória nos documentos de processo. Em: CIRILLO, J.; GRANDO, A. Arqueologias da criação: estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

CRUZ, M. D. “Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games”. In: *Revista Fronteiras – estúdios midiáticos*. VII (3). São Leopoldo: Unisinos, 2005.

GHEZ, D. *They drew as they pleased*. San Francisco: Chronicle Books, 2015.

GURNEY, J. *Light and Color*. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2007.

MACPHERSON, K. *Landscape Painting, Inside & Out: Capture the vitality of outdoor painting in your studio with oils*. Georgetown: North Light Books, 2006

LE, K.; ROBERTSON, S; YAMADA, M; YOON, F. *The Skillful Huntsman*. Culver City: Design Studio Press, 2006.

LILLY, E. *The big bad world of Concept Art for video games*. 1ª edição. Culver City: Design Studio Press. 2015.

RASSA, J. *Concept Art creation methodologies: Visual Development of “Rock Boy”*. 2018. 82 f. Bachelor’s thesis (Bachelor of Culture and Arts) - South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Finland, 2018.

ROBERTSON, S. *How to render*. 1ª edição. Culver City: Design Studio Press, 2014.

RUIZ, A. *Pintura Digital: Mi técnica*. Madrid: Universidad Rey Juan Carlos, 2014.

SHAMSUDDIN, K. A; ISLAM, B; ISLAM, K. *Evaluating Content Based Animation through Concept Art*. *International Journal of Trends in Computer Science* ISSN: 7462 – 8452 Volume 2, Issue 11, Department of Multimedia Technology and Creative Arts, Daffodil International University, Bangladesh. 2013

SCHMID, R. *Alla Prima: Everything I Know About Painting*. Vermont: Stove Prairie Press, 1998.

SOLARSKI, C. *Drawing Basics and Videogames Arts: Classic to cut edge art technics for winning video games design*. New York: Watson-Guption Publications, 2012.

YEOW, D. “Dynamic Characters: Enhancing Your Character Concepts”. *3D Total*. E-book series. 2007.

#### REFERÊNCIAS DISPONIBILIZADAS NA WEB ATRAVÉS DE SITES:

ALLA Prima. In: *ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras*. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo30/alla-prima>>. Acesso em: 20/02/2020.

ANHUNT, A. “Let’s Get Real About Concept Art”. *How not to suck at game design*. 2014. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>>. Acesso em: 03/03/2020.

\_\_\_\_\_. *How not to suck at game design*. 2014. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamesdesign.com/2014/08/tackle-character-design-2d-games>>. Acesso em: 03/03/2020.

BOCK, G. “Desert Garden at The Huntington: New World”. *Succulents and more*. 2016. Disponível em: <[https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm\\_campaign=Feed:+BambooAndMore+\(Succulents+and+More\)&utm\\_medium=email&utm\\_source=feedburner](https://www.succulentsandmore.com/2016/07/desert-garden-at-huntington-new-world.html?utm_campaign=Feed:+BambooAndMore+(Succulents+and+More)&utm_medium=email&utm_source=feedburner)>. Acesso em: 28/03/2020.

BUCCI, M. “About”. *Marco Bucci*. 2018. Disponível em: <<https://www.marco bucci.com/about>>. Acesso em: 30/03/2020.

BURTON, J. “About the Artist: About John Burton”. *John Burton*. Disponível em: <<http://burtonartstudio.com/about>>. Acesso em: 22/03/2020.

CELESTINO, L. “O que é Concept Art? E o que não é?”. *Brushworkatelier*. 2016. Disponível em: <<https://brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art>>. Acesso em: 23/03/2020.

CONCEPT ART EMPIRE. “Characters, Props or Environments: Picking a Concept Art Specialty”. 2016 [?]. Disponível em: <<https://conceptartempire.com/picking-a-concept-art-specialty/>>. Acesso em: 30/07/2019.

DIGITAL PAINTING. “The major aspects of digital painting explained and illustrated for artists and collectors”. 2019. Disponível em: <[digitalpainting.be/#C1](http://digitalpainting.be/#C1)>. Acesso em: 27/03/2020

EIKO, J. “O que é Concept Art?”. *Revolution Now*. 2018. Disponível em: <<https://revolutionnow.com.br/o-que-e-concept-art/>>. Acesso em: 29/07/2019.

FABER CASTELL. Fatos Interessantes. Disponível em: <<https://www.faber-castell.com.br/Curiosidades/Fatos>>. Acesso em: 13/03/2020.

GOOGLE. “Girl with a Pearl Earring”. *GOOGLE Arts and Culture*. Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/asset/girl-with-a-pearl-earring/3QFHLJgXCmQm2Q?hl=pt-BR&avm=2>>. Acesso em: 27/03/2020.

JOHN BURTON. Mesa Verde Awakens. Disponível em: <<http://www.burtonartstudio.com/works/1282097/mesa-verde-awakens>>. Acesso em: 27/03/2020.

JOHN J. Park. Disponível em: <<https://gumroad.com/jparked#diyQa>>. Acesso em: 27/03/2020.

MULLINS, C. Good Brush. 2018. Disponível em: <<http://www.goodbrush.com/>>. Acesso em: 31/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Good Brush*. 2020. Disponível em: <<http://www.goodbrush.com/gm7n6djt5mejt8phkfmrrtyrlkntzx/>>. Acesso em: 31/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Good Brush*. 2020. Disponível em: <<http://www.goodbrush.com/concept/3x5ki0wac16afxc8h4xz0e6izwbib7>>. Acesso em: 31/03/2020

NATHAN FOWKES STUDIO. Movie Art. Disponível em: <<https://www.nathanfowkes.com/movie-art.html>>. Acesso em: 04/03/2020.

NICOLAS WEIS. The Croods. Disponível em: <<http://nicolasweis.com/blog/work/the-Croods/>>. Acesso em: 28/03/2020.

NUTS COMPUTER GRAPHICS. “Illustration and Concept Art: what are the differences?” 2018. Disponível em: <<https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/>>. Acesso em: 23/03/2020

PORTAL EDUCAÇÃO. Animação quadro a quadro. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/informatica/animacao-quadro-a-quadro/59509>>. Acesso em: 13/03/2020.

REBLOGGY. 2014. Disponível em: <<http://rebloggy.com/post/disney-frozen-model-sheets-character-design-jin-kim-disney-concept-art-elsa-froz/73990693279>>. Acesso em: 03/03/2020.

ROONEY, D. “The Croods: Berlin Review”. *The Hollywood Reporter*. 2013. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/review/Croods-berlin-review-421866>>. Acesso em: 27/03/2020.

SAGA. “Tudo o que você queria saber sobre Pintura Digital”. 2019. Disponível em: <[saga.art.br/tudo-sobre-pintura-digital](http://saga.art.br/tudo-sobre-pintura-digital)>. Acesso em: 26/03/2020.

TATE. *Painting*. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/painting>>. Acesso em: 03/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Plein-air*. Disponível em: <<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/plein-air>>. Acesso em: 03/03/2020.

THE MET. Self-Portrait: 1906, John Singer Sargent, American. Disponível em: <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/21427>>. Acesso em: 26/03/2020.

TOBIN, J. "Concept art and concept design". *Muddy Colors*. 2014. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>>. Acesso em: 26/03/2020.

TORRES, M. "O que é character design?". *Design Culture*. 2017. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design/>>. Acesso em: 24/03/2020.

TWITTER. Nicolas Weis. Disponível em: <<https://twitter.com/nicolasweis>>. Acesso em: 27/03/2020.

WEIS, N. "Les Croods". *3DVF*. 2013. Disponível em: <<https://www.3dvf.com/redaction/dossier-969-les-Croods-nicolas-Weis-visual-development-artist-html/3/>>. Acesso em: 28/03/2020.

#### REFERÊNCIAS DISPONIBILIZADAS NA WEB ATRAVÉS DE VIDEOS:

BUCCI, M. *Colour Notes – 10 Minutes to Better Painting - Episode 7*. 2018. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=jFoKmX0LfCs](http://www.youtube.com/watch?v=jFoKmX0LfCs)>. Acesso em: 30/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Good Shapes – 10 Minutes To Better Painting - Episode 4*. 2018. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=-ZknWKTpc90](http://www.youtube.com/watch?v=-ZknWKTpc90)>. Acesso em: 30/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Merging Shapes - 10 Minutes to Better Painting - Episode 1*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Nap7dwHjD9Y>>. Acesso em: 30/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Painting Fundamentals*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FPz8Xyt3z-w>>. Acesso em: 30/03/2020.

CHIU, B. *Craig Mullins, Part 6: Color*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sysR13VM6Mk&t=95s>>. Acesso em: 27/03/2020

\_\_\_\_\_. *The Core with Nathan Fowkes, Part 1: Pictorial Composition*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O22uaOsGsy8>>. Acesso em: 27/03/2020.

\_\_\_\_\_. *The Godfather of Digital Painting, Craig Mullins*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg&t=96s>>. Acesso em: 27/03/2020.

\_\_\_\_\_. *Transitioning from Fine Art to Digital, John Burton*. 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Rv\\_AeJO\\_bYE&t=35s](https://www.youtube.com/watch?v=Rv_AeJO_bYE&t=35s)>. Acesso em: 27/03/2020.

GDC. *The Art of Child of Light* 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=st7giW3wqWM>>. Acesso em: 27/03/2020.

PARK, J. J. *Creative Process*. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EMgyrrttX2Q>>. Acesso em: 31/03/2020.

PROKO. *The Basic Elements - Shape Value Color Edge*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TfAZt3O0sLY&t=482s>>. Acesso em: 31/03/2020.

TONKO HOUSE. *Photoshop: Dice and Robert talk about painting demo - Tonko School (#015)*. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GbfLdR4uJH0>>. Acesso em: 27/03/2020.

WEIS, N. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART I*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=10b5mKfE2nA>>. Acesso em: 27/03/2020.

\_\_\_\_\_. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART II*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yQt9580gN-Y&t=0s>>. Acesso em: 27/03/2020.

\_\_\_\_\_. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART III*. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT\\_mA&t=0s](https://www.youtube.com/watch?v=XP5y6mhT_mA&t=0s)>. Acesso em: 27/03/2020.

\_\_\_\_\_. *The Croods Sketchbook / Nov 2008 - Dec 2010 PART IV*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KHbe47CYjjY>>. Acesso em: 27/03/2020.