



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**Alexandra Silva Sjobom**

**Arthur Alves Berenguel**

**Fernanda Rizo**

**Laura Pontes de Castro**

**DAS PALAVRAS ÀS IMAGENS:**

*Concept art* de um conto brasileiro

Goiânia

2022

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR  
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE  
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Alexandra Silva Sjobom, Laura Pontes de Castro, Fernanda Rizo, Arthur Alves Berenguel.

Título do trabalho: Das Palavras às Imagens: Concept art de um conto brasileiro

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento  SIM  NÃO<sup>1</sup>

Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.

Fernanda Rizo  
Arthur Alves Berenguel  
Laura Pontes de Castro  
Alexandra Silva Sjobom  
Assinatura do(a)(s) autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:

[Assinatura]  
Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 05 de abril de 2022

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Alexandra Silva Sjobom**

**Arthur Alves Berenguel**

**Fernanda Rizo**

**Laura Pontes de Castro**

**DAS PALAVRAS ÀS IMAGENS:**

*Concept art* de um conto brasileiro

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais (FAV), Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha

Goiânia

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Sjobom, Alexandra Silva

Das Palavras às Imagens [manuscrito] : Concept art de um conto brasileiro / Alexandra Silva Sjobom...[et al.]. - 2022. 104 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2022.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Concept art. 2. Animação. 3. Design de personagem. 4. Design de cenário. 5. Conto fantástico brasileiro. I. Berenguel, Arthur Alves. II. Rizo, Fernanda. III. Castro, Laura Pontes de. IV. Sjobom, Alexandra Silva. V. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. VI. Título.

CDU 74

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE ARTES VISUAIS**  
**BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**Alexandra Silva Sjobom**

**Arthur Alves Berenguel**

**Fernanda Rizo**

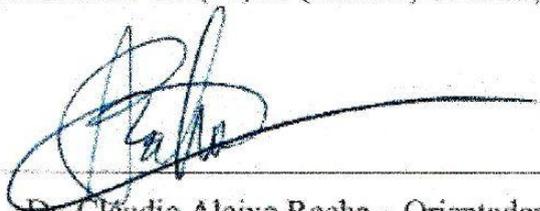
**Laura Pontes de Castro**

**DAS PALAVRAS ÀS IMAGENS**

*Concept art de um conto brasileiro*

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Defendido e aprovado publicamente em (01) de (ABRIL) de 2022, pelos seguintes membros da banca:



Dr. Cláudio Aleixo Rocha – Orientador  
Universidade Federal de Goiás



Dr. Flávio Gomes de Oliveira – Avaliador Interno  
Universidade Federal de Goiás



Dra. Rosane Costa Badan – Avaliadora Externa  
Universidade Federal de Goiás

Goiânia

2022

## RESUMO

Este trabalho acadêmico tem como foco o estudo da área de *concept art* e sua aplicação na pré-produção de uma animação baseada no conto fantástico brasileiro “Um estudo em Merino”, de Anna Fagundes Martino, por meio do desenvolvimento visual de personagens e cenários. Para isso, foram realizados estudos acerca de *concept art* e explorado a sua importância na participação da criação de uma linguagem visual para uma obra de entretenimento, no caso, uma animação. Além disso, foi traçado a relação entre o *concept art* e o design, apresentando suas características semelhantes e como o design se insere nessa área em específica de atuação. Com isso, foi alcançado uma metodologia adaptada a partir da complementaridade entre metodologias de *concept art* e design, com quatro etapas específicas resultantes dessa mescla.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Concept Art*. Animação. Design de personagem. Design de cenário. Conto fantástico brasileiro.

## **ABSTRACT**

This academic work focuses on the study of the concept art area and its application in the pre-production of an animation based on the Brazilian fantastic tale “Um estudo em Merino”, by Anna Fagundes Martino, through the visual development of characters and environments. For this, studies were carried out on concept art and its importance in participating in the creation of a visual language for an entertainment work, in this case, an animation. In addition, was traced the relation between concept art and design, presenting their similar characteristics and how design fits into this specific area of activity. With that, was achieved a methodology adapted from the complementarity between concept art and design, with four specific steps resulting from this mixture.

**KEYWORDS:** Concept Art. Animation. Character design. Environment design. Brazilian fantastic tale.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — <i>Concept arts</i> diversos dos personagens de Os Incríveis.....	12
Figura 2 — <i>Concept arts</i> de personagens do Homem-Aranha no Aranhaverso.....	18
Figura 3 — Modelos de casas em 3D.....	19
Figura 4 — Altar de Dia dos Mortos no México.....	20
Figura 5 — <i>Concept art</i> do altar do filme Viva: a Vida é uma Festa.....	21
Figura 6 — <i>Concept art</i> de cenário de Final Fantasy VII.....	22
Figura 7 — <i>Concept arts</i> retirado de Steven Universe: Art & Origins.....	23
Figura 8 — Capa do dvd de Steven Universe & Pôster de Steven Universe, o Filme.....	24
Figura 9 — Yves Klein, suas obras e performances.....	26
Figura 10 — Livro <i>The Art of Brave</i> .....	27
Figura 11 — <i>Speed-paintings</i> e estudo de cores.....	28
Figura 12 — Compilação de <i>sketches</i> , <i>thumbnails</i> e silhuetas no <i>concept art</i> .....	29
Figura 13 — <i>Lineart</i> e composição no <i>concept art</i> .....	30
Figura 14 — <i>Concepts</i> de <i>mood</i> e cenários.....	31
Figura 15 — <i>Concept art</i> de personagens e criaturas de Castlevania em seu estágio final..	31
Figura 16 — <i>Concept Art</i> de veículos em seus estágios finais.....	32
Figura 17 — <i>Concept art</i> de diferentes animações.....	34
Figura 18 — <i>Concept art</i> de Branca de Neve e os Sete Anões.....	39
Figura 19 — <i>Concept art</i> do filme Enrolados.....	40
Figura 20 — Infográfico sobre a formação da metodologia adaptada.....	43
Figura 21 — <i>Concept arts</i> de personagens para animação 3D.....	49
Figura 22 — <i>Concept arts</i> de cenários.....	50
Figura 23 — Painel de referências de Damião.....	51
Figura 24 — Painel de referências de Ifigênia.....	51
Figura 25 — Painel de referências de Moisés.....	52
Figura 26 — Painel de referências de Berê.....	52
Figura 27 — Painel de referências de Iolanda.....	53
Figura 28 — Painel de referências de Rosemeire.....	54
Figura 29 — Painel de referências de Escritório do Damião.....	54

Figura 30 — Painel de referências de DEPF.....	55
Figura 31 — Estudo de silhuetas de Damião.....	58
Figura 32 — <i>Sketches</i> de Damião.....	59
Figura 33 — Estudo de vestuário do Damião.....	60
Figura 34 — Estudo de cores do Damião.....	61
Figura 35 — Estudo de silhuetas da Ifigênia.....	62
Figura 36 — <i>Sketches</i> da Ifigênia.....	63
Figura 37 — Estudos de cores da Ifigênia.....	64
Figura 38 — Estudos de silhuetas do Moisés.....	66
Figura 39 — <i>Sketches</i> do Moisés.....	67
Figura 40 — Estudo de vestuário do Moisés.....	68
Figura 41 — Estudo de cores do Moisés.....	69
Figura 42 — Estudo de silhuetas da Berê.....	70
Figura 43 — <i>Sketches</i> da Berê.....	71
Figura 44 — Outra página de <i>Sketches</i> da Berê.....	72
Figura 45 — Estudo de cores da Berê.....	73
Figura 46 — <i>Sketches</i> iniciais da Iolanda.....	74
Figura 47 — <i>Sketches</i> e estudo de silhueta da Iolanda em diferentes suportes.....	75
Figura 48 — <i>Sketches</i> de vestimenta e acessórios da Iolanda.....	76
Figura 49 — Estudos da Iolanda.....	77
Figura 50 — Estudos de valores da Iolanda.....	78
Figura 51 — <i>Sketches</i> iniciais e estudos de silhueta de Rosemeire e Tomoko.....	79
Figura 52 — <i>Sketches</i> de Rosemeire e Tomoko.....	80
Figura 53 — Estudos de cores e valores de Rosemeire e Tomoko.....	81
Figura 54 — <i>Thumbnail</i> do escritório de advocacia do Damião.....	82
Figura 55 — Paleta de cores do escritório de advocacia do Damião.....	82
Figura 56 — <i>Thumbnail</i> das celas.....	84
Figura 57 — Estudo de cores das celas.....	86
Figura 58 — <i>Model sheet</i> e estudo de expressões do Damião.....	88
Figura 59 — <i>Model sheet</i> e estudo de expressões da Ifigênia.....	88
Figura 60 — <i>Model sheet</i> e estudo e expressões do Moisés.....	89

Figura 61 — <i>Model sheet</i> e estudo de expressões da Berê.....	90
Figura 62 — <i>Model sheet</i> e estudo de expressões da Iolanda.....	90
Figura 63 — <i>Model sheet</i> e estudo de expressões da Rosemeire.....	91
Figura 64 — Etapas de renderização do Damião.....	92
Figura 65 — Renderização do Damião.....	93
Figura 66 — Etapas de renderização da Ifigênia.....	94
Figura 67 — Renderização da Ifigênia.....	95
Figura 68 — Etapas de renderização do Moisés.....	96
Figura 69 — Renderização do Moisés.....	97
Figura 70 — Etapas de renderização da Berê.....	98
Figura 71 — Renderização da Berê.....	99
Figura 72 — Etapas de renderização da Iolanda.....	100
Figura 73 — Renderização da Iolanda.....	101
Figura 74 — Etapas de renderização da Rosemeire.....	102
Figura 75 — Renderização da Rosemeire.....	102
Figura 76 — Renderização do escritório de advocacia.....	103
Figura 77 — <i>Close-ups</i> do escritório de advocacia.....	103
Figura 78 — Renderização da DEPF.....	104
Figura 79 — <i>Close-ups</i> da DEPF.....	105
Figura 80 — Comparação de altura entre os personagens.....	106

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
1.1 Tema	11
1.1.1 O conto	13
1.2 Problema	13
1.3 Objetivos	14
1.4 Justificativas	14
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>17</b>
2.1 <i>Concept art</i> , Ilustração ou Arte Conceitual?	17
2.1.1 <i>Concept art</i>	17
2.1.2 Ilustração	22
2.1.3 Arte Conceitual	25
2.2 A utilização do <i>concept art</i> na animação	26
2.3 <i>Concept art</i> e Design	35
2.4 O universo dos contos brasileiros contemporâneos	37
<b>3 METODOLOGIA</b>	<b>41</b>
<b>4 DESENVOLVIMENTO</b>	<b>45</b>
4.1 Conceito	45
4.1.1 Briefing	45
4.2 Expansão de ideias	48
4.2.1 Estudo de Similares	48
4.2.2 Painés de referências visuais	50
4.3 Materialização	55
4.3.1 Damião	58
4.3.2 Ifigênia	62
4.3.3 Moisés	65
4.3.4 Berê	69
4.3.5 Iolanda	73
4.3.6 Rosemeire	78
4.3.7 Escritório de Advocacia do Damião	81
4.3.8 DEPF	84
4.4 Refinamento	86
4.4.1 Model sheet e expressões	87
4.4.2 Renderização	91
4.4.3 Ficha de altura	105
<b>5 CONSIDERAÇÕES</b>	<b>107</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>109</b>

<b>APÊNDICE A — Perguntas para o <i>briefing</i> dos personagens</b>	<b>112</b>
<b>APÊNDICE B — Perguntas para o <i>briefing</i> dos cenários</b>	<b>114</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Apesar do peso que o resultado final de uma ilustração, animação, filme ou game proporciona para o público consumidor da obra, ainda há muita raiz escondida por debaixo de toda aquela peça, as quais muitas vezes o leitor nem mesmo está ciente da existência, e é justamente pelo interesse por essas raízes de uma produção que esse trabalho se orienta, mais especificamente, na área do *concept art*.

O *concept art*, o qual pode ser traduzido literalmente como arte conceito<sup>1</sup>, é uma área presente em fases de pré-produção e, resumidamente, se trata de soluções visuais que buscam expor características vitais de algo, que antes se encontravam na forma de ideias e textos, como personagens, cenários, vestimentas, acessórios, veículos, entre outros.

O processo de *concept art* é muito popular na indústria do entretenimento, seja na produção de animações, jogos e séries ou até em produções de livros ilustrados, pelo fato de serem mídias que dependem muito de uma linguagem visual eficiente. Nessa área são geradas diversas soluções, desde *sketches*<sup>2</sup> até peças com maior riqueza de detalhes, para serem usados de base na hora de produzir o produto final.

O interesse e a curiosidade dos integrantes deste trabalho acerca dessa área de atuação serviu como pontapé inicial para a sua escolha como objeto de pesquisa, além de se esperar que este projeto sirva como uma forma de evoluir o conhecimento dos participantes sobre *concept art* e ilustração, e ainda desenvolver capacitações necessárias para os mesmos serem inseridos nesse ramo profissional.

### 1.1 Tema

Neste trabalho o enfoque está voltado ao uso do *concept art* como uma etapa da pré-produção de uma animação, e não a produção final da obra. Dessa forma, será expandido e detalhado como o *concept art* é um aspecto muitas vezes essencial para a determinar o visual presente no produto final, sendo ele uma animação no caso deste projeto.

É fundamental considerar, no entanto, que por se tratar de uma porção que ocorre durante o desenvolvimento, os desenhos realizados não serão os quadros animados nem

---

<sup>1</sup> Durante todo o desenvolvimento deste trabalho será utilizado o termo original em inglês, por ser ele o jargão profissional usado atualmente.

<sup>2</sup> Desenhos ou pinturas preliminares que apresentam características essenciais de um objeto ou cena, sem detalhamentos refinados.

cenários finais encontrados em uma animação, mas sim um recurso para auxiliar na criação deles.

Além disso, todo o processo procura ser realizado levando-se em consideração como essa fase de desenvolvimento se configura dialogando com uma metodologia de design. Assim, ao final deste trabalho foram produzidos *concept arts* em variados níveis de detalhamento de personagens e cenários, apresentando, assim, a atmosfera proposta ao conto brasileiro “Um Estudo em Merino” de Anna Fagundes Martino pelos envolvidos na produção desse projeto.

Aqui é importante ressaltar que o desenvolvimento desses *concept arts* foi realizado por mais de um integrante do grupo, já que essa é uma área em que, na maioria dos casos, mais de um profissional participa de sua produção, e também, mais de um integrante possui interesse e certas capacitações em desenho e ilustração para o desenvolvimento dos *concepts*. Essa ampla gama de profissionais com diferenças estilísticas em seus próprios trabalhos pode ser visto na produção de vários longas-metragens, como é o caso da obra “Os Incríveis”, lançada em 2004 (Figura 1). Como apresentado por Moraes (2018) na produção da sequência do filme, lançado em 2018, participaram muitos artistas nos *concept arts*, *character designs* e *storboards*, entre eles, Paul Conrad, Garrett Taylor, Deanna Marsigliese, entre outros.



Figura 1 — *Concept arts* diversos dos personagens de Os Incríveis

Fonte: Compilação dos autores<sup>3</sup>

### 1.1.1 O conto

“Um Estudo em Merino” é um conto fantástico criado pela escritora e editora Anna Fagundes Martino em 2018, que foi publicado na segunda edição da revista Mafagafo<sup>4</sup>, uma revista que reúne contos de fantasia e ficção científica de todo o país.

O conto se passa na atual cidade de São Paulo, onde no bairro de Pinheiros se encontra uma loja de aviamentos aparentemente comum para os olhos humanos, porém todas as quintas-feiras essa loja reúne um grupo bastante peculiar de criaturas mágicas e sobrenaturais como bruxas, djinns, fadas e medusas que adoram passar seu tempo livre tricotando. Em um fatídico dia, a professora de tricô, Ifigênia, uma fada, desaparece misteriosamente e ninguém sabe de seu paradeiro. Mais tarde é descoberto que ela está sendo julgada por um assassinato misterioso e corre risco de vida. Enquanto as bruxas Rosemeire e Berê vão à procura de um advogado, que é ninguém mais do que o demônio Belzebu, para soltar sua amiga da prisão, a djinn Samira e a jovem Iolanda foram investigar o possível suspeito que começou todo esse desentendimento, o assistente de padeiro que trabalhava na padaria de frente à loja. No final das contas, Ifigênia consegue ser solta e o grupo consegue identificar o suspeito responsável pelo assassinato.

### 1.2 Problema

O *concept art* é uma área bastante aplicada em animações, videogames, livros ilustrados, séries e filmes fictícios que possui uma grande variedade de profissionais que são originários de áreas diferentes, como design gráfico, ilustração, entre outros. No entanto, essa é uma profissão muito pouco reconhecida pelo público geral pelo fato da mesma fazer parte da pré-produção, apesar dela ser vital para a decisão estética de todo um projeto.

Além dessa questão, foi percebido que dentro do território brasileiro, observa-se um considerável desinteresse pela leitura, principalmente a nacional, ainda mais por parte da população adulta acima de 18 anos. Segundo dados<sup>5</sup> da 5ª edição de Retratos da Leitura no Brasil, que chegou a entrevistar 8 mil pessoas em 2021, a porcentagem de pessoas leitoras

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-the-incredibles/>>

<sup>4</sup> Disponível para leitura em: <<https://mafagaforevista.com.br/edicao-2/>>

<sup>5</sup> Disponível em:

<<https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>>

(pessoas que leram um livro, ou uma parte dele, nos últimos 3 meses) é de 52%, e que dentre eles somente 26% leem porque gostam. Pelo fato das obras literárias nacionais apresentarem um conteúdo historicamente rico, com exposições culturais de diferentes regiões e cenários brasileiros, um único conto brasileiro consegue ser capaz de fornecer informações e inspirações suficientes para serem a base de um projeto visual, como uma animação.

Então a problematização que esse trabalho busca responder é: Como o *concept art* pode contribuir na adaptação do conto brasileiro “Um Estudo em Merino” para uma animação?

### 1.3 Objetivos

Este projeto tem como objetivo geral explorar de perto o desenvolvimento visual de personagens e cenários para uma animação a partir do conto brasileiro “Um Estudo em Merino”, por meio da utilização do *concept art* em conjunto com uma metodologia de design. Dessa forma, foram delimitados os seguintes objetivos específicos que servem como guia para a conclusão do objetivo geral:

- a) Estudo teórico sobre conceito, etapas e aplicações de *concept art*;
- b) Investigação sobre a utilização do *concept art* em projetos de animação;
- c) Entender a relação do *concept art* com o design;
- d) Compreensão mais detalhada sobre o universo dos contos brasileiros contemporâneos;
- e) Estudar como uma metodologia de design pode ser mesclada com o processo de *concept art* e assim, ser adaptada;
- f) Desenvolver *concepts* de personagens e cenários que sejam suficientes para a produção final de uma animação;

### 1.4 Justificativas

Esse projeto tem por motivação o entendimento da utilização do *concept art* voltado para a indústria de entretenimento, bem como a compreensão e execução do aproveitamento de uma metodologia de design nesta etapa de pré-produção.

Através de desenhos, um *concept artist* mostra como o visual final de um projeto se parecerá. Segundo a EBAC<sup>6</sup>, o *concept artist* é o profissional responsável pela criação de todo o conteúdo visual de um projeto (personagens, cenários, objetos, monstros, etc.). Similar ao designer, um *concept artist* geralmente trabalha com um *briefing* que utiliza para delimitar e guiar sua criação, e devido às similaridades práticas dos campos, um designer consegue se adequar perfeitamente à esta etapa de pré-produção de mídia, e ainda pode ampliar sua capacidade de enxergar além, já que o *concept art* possibilita a exploração de ideias criativas fundamentais para o design.

Com o surgimento de produções de mídia mais complexas, o *concept art* tem se tornado ainda mais requisitado. O *Bureau of Labor Statistics* (BLS)<sup>7</sup> relata que os *concept artists* que trabalham na indústria de animação terão um crescimento de vagas de empregos graças ao aumento da demanda por animação e efeitos visuais em videogames, filmes e televisão, e serão necessários ainda mais artistas para atender a essa demanda. O crescimento de empregos disponíveis para *concept artists* chega a até 82% considerando várias de suas ocupações em diferentes ramos da indústria de entretenimento.

Ainda que o *concept art* para animação esteja em alta no exterior, o projeto de produção de uma animação ainda não é tão explorado no Brasil. Os dados da Ancine<sup>8</sup> apontam que, entre os anos de 1995 a 2011, dos 797 filmes lançados no país, apenas 9 foram do gênero animação. Além disso, a própria cultura nacional também costuma ser negligenciada quando comparada com a cultura internacional. Em uma pesquisa feita com quatrocentos jovens, de 15 a 26 anos, da instituição de ensino FARESC<sup>9</sup>, é notável o desinteresse para com a literatura brasileira: 325 preferem literatura estrangeira, 67 optaram por ambas, e apenas oito preferiram a literatura nacional. Visto que há uma grande necessidade de valorizar histórias que fazem parte da produção cultural nacional e a própria área de *concept art* e animação no Brasil, foi escolhido trabalhar com um conto brasileiro como base para a produção deste projeto.

O gênero conto, por sua vez, foi escolhido devido a sua brevidade e densidade de conteúdo. Além disso, contos brasileiros vêm sofrendo com baixas vendas quando comparados a outros tipos de leitura, como romances. Em uma reportagem para o Jornal

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/6372/>>

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.animationcareerreview.com/articles/concept-artist-career-profile>>

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/4321>>

<sup>9</sup> Disponível em:

<<https://www.unisantacruz.edu.br/v4/download/caderno-de-resumos/2014/a-literatura-brasileira-na-actualidade.pdf>>

Cândido da Biblioteca Pública do Paraná<sup>10</sup>, dados apontam que, em 2014, o Grupo Livrarias Curitiba vendeu 5,4 milhões de livros, dos quais 37.800 são obras de narrativas breves (o que representa apenas 0,7% das vendas). É uma quantidade bem abaixo do padrão de outros gêneros. Romances, por exemplo, atingiram 18%, ou 972 mil unidades, das vendas da mesma empresa curitibana que tem 24 lojas espalhadas no Paraná, Santa Catarina e São Paulo.

Também foi escolhido, especificamente, trabalhar com conto fantástico, pois como o gênero foge à realidade e às leis normativas, é possível que o mesmo ofereça uma janela mais ampla de possibilidade quando se trata de expressão artística. Os autores deste projeto, também, tem preferência pessoal diante deste gênero em específico.

O motivo na qual o conto “Um estudo em Merino” foi o escolhido para a produção desse projeto é porque, além do fato de ele apresentar uma grande gama de personagens e cenários, ele conta com a vantagem de a história ocorrer em locais brasileiros reais, o que pode ser de grande assistência na hora de agrupar referências para as ilustrações. Além do mais, por conta do conto lidar com personagens marcantes, tanto de personalidade quanto de aparência, ele é um ótimo recurso para pensar em uma adaptação no formato de animação.

Conforme ao que foi apresentado, considera-se este projeto como algo de efeito positivo por conter, além de, um estudo sobre *concept art* e a valorização da literatura nacional por meio da adaptação de um conto brasileiro para uma animação, também a aplicação prática do processo de criação de um *concept art*, a releitura de um metodologia de design e a mesclagem da mesma com uma metodologia própria para o *concept art*, visando encontrar um maneira ainda mais prática de se trabalhar como *concept artist* sendo um designer.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Reportagem-Mercado-editorial>>.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 *Concept art*, Ilustração ou Arte Conceitual?

A área do *concept art* é praticamente “invisível” aos olhos do público em geral, sendo somente exposta, em algumas raras exceções, em formato de *artbook*<sup>11</sup> para os mais interessados. Como apresenta Lasseter (2011), nas produções da Pixar (estúdio americano de animação) leva-se anos para criar um dos seus filmes e nesse processo são gerados milhares de peças de arte e design, desde *sketches* de personagens à estudos de texturas, e essa grande quantidade de trabalho quase nunca é vista na tela, mas são absolutamente essenciais para se chegar ao resultado final.

Com o que foi apontado até agora, já é reconhecido que o *concept art* é uma área que envolve um certo nível de conhecimento artístico por parte de seus profissionais, pois os mesmos devem ser capazes de reproduzir materiais de estudo e análise para o projeto no qual estão inseridos. Conseguir com que tanto os personagens, quanto cenários e objetos demonstrem simbolismos, valores e sentimentos dentro dos seus respectivos projetos faz parte da função criativa dos *concept artists* e suas habilidades de desenho. Segundo Rocha (2015, p.7) “independente da técnica escolhida, o profissional dessa área precisa estar profundamente familiarizado com as diretrizes fundamentais da arte, destacando-se entre elas, a composição, os valores tonais, uso de cores, perspectiva e anatomia”.

Além disso, devido ao fato do *concept art* depender de uma mídia artística para funcionar ele pode ser facilmente confundido com outras áreas, como ilustração, ou até mesmo, confundido por uma questão etimológica, como é o caso do termo “arte conceitual”, que não representa o mesmo que *concept art*.

#### 2.1.1 *Concept art*

A definição e os objetivos do *concept art* são bastantes semelhantes com os da área de design, levando em consideração que ambos buscam trabalhar com comunicação visual, analisando a importância das cores em um projeto, trabalhando a representação de símbolos e formas, e principalmente buscando atender um determinado público alvo.

---

<sup>11</sup> Coleção de imagens artísticas acerca do desenvolvimento visual de uma obra, como um jogo, filme, animação ou até mesmo compilado de várias peças de um mesmo artista. Muitas vezes promovido como objeto de colecionador.

Takahashi e Andreo (2011, p. 1) definem *concept art* da seguinte maneira:

O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas.

Portanto, o *concept art* possui a função de expressar por meio de imagens, ideias que ainda estão no papel por meio de um *briefing*, pois é durante essa fase que é decidido pontos e elementos de suma importância para uma produção. Por exemplo, a figura 2 fez parte do *concept art* para a produção do filme de animação 3D, “Homem-Aranha no Aranhaverso” (2018), pelo artista Alberto Mielgo. A mesma apresenta características cartunescas, como as palavras de impacto (associadas com as histórias em quadrinhos) mantendo uma iluminação viva, quase neon, que podem ser identificadas como uma linguagem visual específica do longa-metragem no seu decorrer.



Figura 2 — *Concept arts* de personagens do Homem-Aranha no Aranhaverso  
Fonte: [www.albertomielgo.com](http://www.albertomielgo.com)<sup>12</sup>

Por mais que nos últimos anos a arte digital anda sendo o meio mais comum de produção para *concept art*, devido a sua praticidade comparada ao método mais tradicional feito com lápis, caneta e papel, não existe um meio obrigatório para um profissional conseguir produzir uma peça. Há *concept artists* que preferem o uso de aquarela e outros, modelagem

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.albertomielgo.com/spiderman/zzc22krdn1pj6wgd4ckr8tp185z5nz>>

com argila para personagens. Com a disponibilidade tecnológica que os profissionais estão presenciando, agora é possível elaborar *concept arts* a partir de modelagem 3D (Figura 3), que consegue agilizar o processo de criação de áreas mais complexas, como desenvolvimento de veículos, máquinas e cenários.

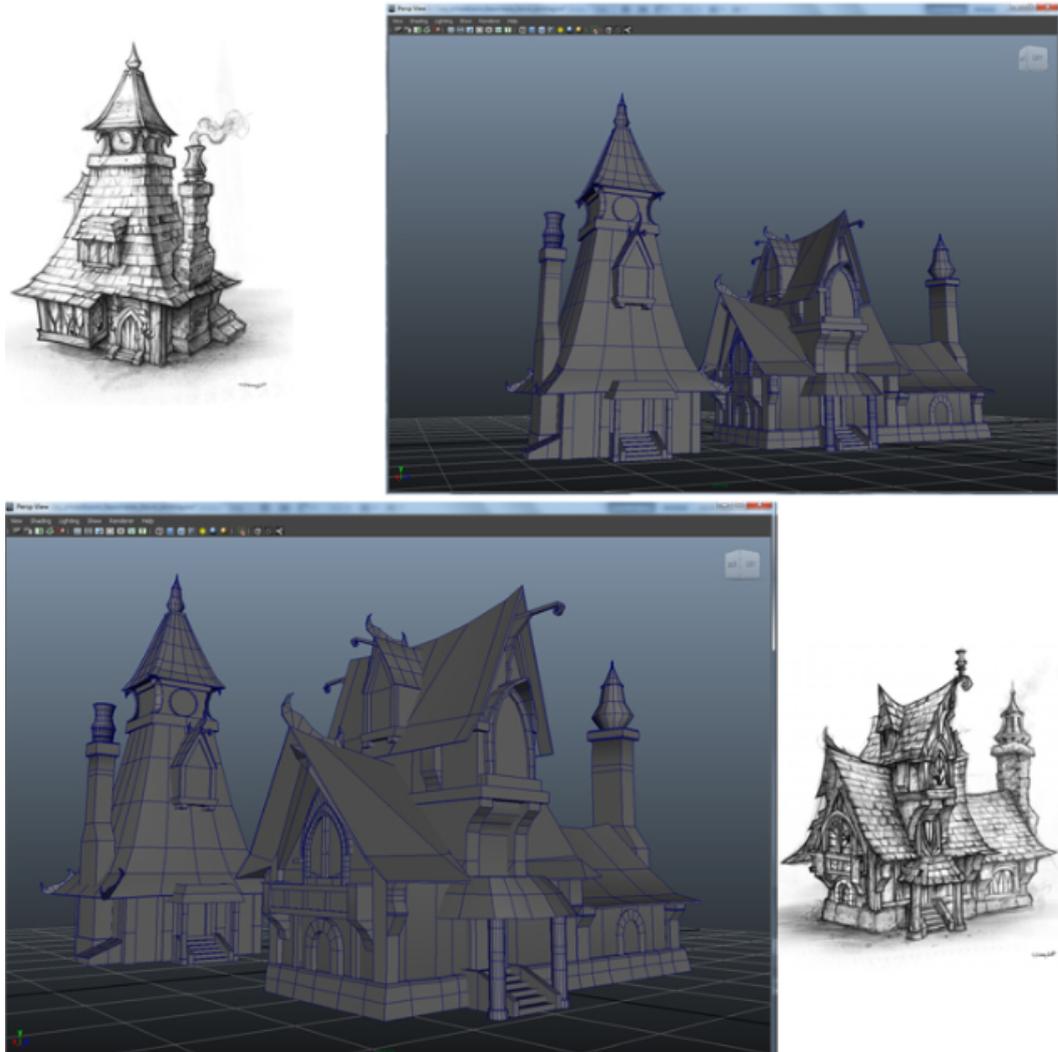


Figura 3 — Modelos de casas em 3D  
 Fonte: [www.behance.net](http://www.behance.net)<sup>13</sup>

Pelo fato de que as mídias nas quais o *concept art* geralmente atua, como as animações e filmes, são originárias do final do século XIX para início do século XX, essa área só teve sua primeira aparição poucos anos depois. Segundo Pereira (2020), a área de *concept art* só fez a sua estreia por volta de 1920, que foi quando os estúdios de animação apresentaram a necessidade de aumentar a sua produção e começou a ter uma expansão na área de entretenimento. A empresa que teve mais influência na aplicação dessa técnica para a

<sup>13</sup> <https://www.behance.net/gallery/5594425/3D-Models-from-Concept-Art>

produção de projetos foi a Disney, por ter sido a primeira a dedicar um departamento inteiro para artistas comporem as estéticas dentro da animação.

Pereira (2020) também aponta que nos primórdios do *concept art*, os profissionais dessa área haviam adquirido seus conhecimentos artísticos a partir de estudos mais tradicionais, como por exemplo, Belas Artes e ilustração. Contudo, isso é algo que não mudou com o tempo, pois até hoje *concept artists* tendem a começar suas experiências artísticas a partir de cursos de design ou pintura. Porém, o que mudou foi um maior desenvolvimento da aplicação de métodos de design e construção visual, além de se ter disponível um maior acervo de referências de outros projetos.

Por mais que o *concept artist* tenha a capacidade de desenhar cenários e personagens a partir da sua criatividade e imaginação, tais inspirações não costumam surgir do nada. É fundamental fazer várias pesquisas visuais para construir uma base na qual o profissional pode desenvolver uma visão do que o projeto pode acabar evoluindo, como escolha de cor, iluminação, ambientação e textura. São esses detalhes que acabam fazendo o filme, animação ou vídeo game envolver o público ainda mais fundo na história. (Figura 4 e 5)



Figura 4 — Altar de Dia dos Mortos no México  
Fonte: [www.festivaldevidaymuerte.com](http://www.festivaldevidaymuerte.com)<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Disponível: <<https://www.festivaldevidaymuerte.com/es/dia-de-muertos/>>



Figura 5 — *Concept art* do altar do filme Viva: a Vida é uma Festa  
 Fonte: [www.characterdesignreferences.com](http://www.characterdesignreferences.com)<sup>15</sup>

Por mais que essa área de pré-produção seja encarregada por surgir como uma base para o projeto seguir em frente, o *concept art* usualmente não é conhecido por criar muito além de personagens. Quando pesquisado na internet, esse departamento é bastante associado com o design de personagens, com vários desenhos de animações e jogos disponíveis para o público. Provavelmente associado ao fato de que personagens são o elemento central nessas mídias e, geralmente, requisitam muito mais atenção a detalhes devido ao fato de que a câmera está sempre apontada para eles.

Contudo, muito de um conceito é transmitido através de ambientação, que serve para integrar muito mais a plateia, assim como transmite verossimilhança e legitimidade ao universo construído. Esse planejamento de ambiente é transmitido através de cenários, objetos, vestimentas, animais, clima, veículos e entre outros, e são esses meios que ajudam a situar o personagem, assim como seu estado emocional. Pelo fato de serem muitos elementos visuais para um profissional se responsabilizar, grandes empresas de entretenimento costumam dividir seus *concept artists* para suas áreas especializadas. Como exemplo, Feng Zhu, um renomado designer que trabalha com *concept art*, especializado em cenários e veículos, nas indústrias de jogos e cinema (Figura 6).

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-9/art-of-coco?rq=coco>>



Figura 6 — *Concept art* de cenário de Final Fantasy VII  
 Fonte: [www.nutscomputergraphics.com](http://www.nutscomputergraphics.com)<sup>16</sup>

### 2.1.2 Ilustração

A ilustração não está tão distante da área do *concept art*, pois no final das contas há muitas situações na qual o mesmo depende de ilustrações para cumprir seu objetivo básico. Porém quando se refere à profissão ligada a essas áreas, as duas podem apresentar diferenças bem distintas.

Segundo Lawrence Zeegen (2005, p. 17),

A essência de uma ilustração é no pensar - nas ideias e conceitos que formam a espinha dorsal do que uma imagem quer tentar comunicar. Trazer vida e uma forma visual de um texto ou mensagem é a função de um ilustrador [...]. (Tradução nossa)

Como Ilustração e *concept art* não são áreas distantes entre si, muitas pessoas ainda se confundem e não conseguem distinguir onde um acaba e o outro começa. Ambas áreas têm papel importante nas produções para entretenimento e o que as difere são seus propósitos e funções.

Diferente do *concept artist*, que como já foi dito no subcapítulo anterior, trabalha no início da produção, o ilustrador vai trabalhar no final da produção. Ele, normalmente, utiliza o próprio *concept art* como referência para seu trabalho, que deve ter um visual mais "concreto" do que o *concept art*. As ilustrações realizadas nessa parte são feitas tanto para marketing quanto para ser parte do próprio produto final.

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.nutscomputergraphics.com/en/inspirational/feng-zhu-concept-artist/>>

Conforme apontado pela ilustradora e *character design freelancer* Giulia Marchi (2020)

O ilustrador também tem vários elementos que tem que levar em conta em seu trabalho, que o concept artist não precisa se preocupar muito, que são elementos de composição, o storytelling de cada peça, gestual, perspectivas, entre outras coisas. (...) Além disso, também é trabalho do ilustrador considerar a finalidade exata de cada ilustração feita, se vai ser um banner gigante, um splash art de jogo, ou até um ícone para um app mobile, por exemplo, e adaptar as informações do briefing e do concept para isso.

Por exemplo, no caso do desenho animado Steven Universe, é notável a diferença de propósito de seus *concept arts* e ilustrações. Na figura 7 é possível ver vários *concept arts* voltados a entender como os personagens que estão sendo criados vão se parecer, se vestir e se comportar. Também nota-se muitas anotações sobre o conceito da obra, descrições de personagens específicos e até mesmo adjetivos soltos que são extremamente importantes como apoio nessa etapa de pré-produção.



Figura 7 — *Concept arts* retirado de Steven Universe: Art & Origins  
 Fonte: <https://revolutionnow.com.br><sup>17</sup>

Já na figura 8, é possível ver as ilustrações feitas para promover a animação, que já é a etapa final da produção. As ilustrações aqui apresentadas foram feitas para promover, respectivamente, o lançamento do desenho animado (2013) e um filme de longa metragem que daria sequência à animação (2019), e ambos mostram uma ilustração finalizada referente ao produto.



Figura 8 — Capa do dvd de Steven Universe & Pôster de Steven Universe, o Filme  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>18</sup>

Como se pode ver, da pré-produção da animação até o marketing da mesma, a ilustração e o *concept art* tem funções e linguagem diferentes. Vale ressaltar que este é apenas um exemplo do uso da ilustração, e, assim como aponta Giulia Marchi (2020), ilustrações

<sup>17</sup> Disponível em: < <https://revolutionnow.com.br/confira-os-concept-arts-de-steven-universe/> >.

<sup>18</sup> Disponíveis em: <<https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/>> e <<https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/160013-poster-oficial-de-steven-universe-o-filme-mostra-nova-vila.htm>>.

podem ter diversos fins, sendo usadas para vender o produto, para divulgação, marketing e podem até mesmo ser o produto final.

Além disso, a diferenciação entre ambos profissionais também se encontra na educação e no plano de carreiras, de forma que

[...] o ilustrador tem uma necessidade maior de desenvolver um estilo próprio, enquanto que é comum no campo do *concept art* os profissionais possuírem estilos bem parecidos, pois o que importa no caso deles, não é o estilo e sim o design. O *concept artist* também possui uma preocupação maior com a funcionalidade do seu design e na representação das coisas de acordo com os parâmetros científicos, por exemplo como determinado material se comportaria em uma iluminação específica. Já o ilustrador possui mais liberdade para subverter a realidade em busca de um resultado visualmente mais interessante. (ROCHA, 2015, p. 9)

Apesar da primeira impressão que se passa acerca da semelhança entre ambas as áreas de atuação na comunicação visual, ainda é possível isolar características específicas para cada uma, além de diferenças entre os próprios profissionais. Contudo, é importante assegurar que essas delimitações de planos de carreira para cada profissional não são uma regra rígida, já que é presente no mercado casos de profissionais que transitam entre a ilustração e o *concept art*, por interesses pessoais ou até mesmo por baixa verba na produção, o que necessita que o mesmo responsável atue em ambas as áreas.

### 2.1.3 Arte Conceitual

Arte conceitual talvez seja um dos termos que mais gera confusão na hora de pesquisar por *concept art*, devido ao erro de tradução. Atualmente, não é utilizado uma interpretação direta para *concept art* na indústria, porém a sua versão literal do inglês para o português é lida como “arte conceito” (*concept* = conceito; *art* = arte). Se os papéis fossem invertidos, e o termo arte conceitual fosse traduzida para o inglês, sairia “*conceptual art*”.

Arte conceitual foi um movimento artístico dentro da arte contemporânea que ocorreu entre as décadas de 60 e 70 para desafiar as regras dentro da arte tradicional. Maria Freire (2006) explica que a arte conceitual opera de modo oposto ao que é considerado uma obra de arte. Essa vanguarda prezava o efêmero e o poético e conseqüentemente ridicularizava o mercado que rodeava essa área. Os artistas chegavam a alterar todo um ambiente a ponto de envolver o público dentro da experiência, ao modo de simular uma interação mais íntima entre a arte e o espectador, como as performances artísticas de Yves Klein que envolviam mulheres cobertas de tinta azul (Figura 9).



Figura 9 — Yves Klein, suas obras e performances  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>19</sup>

Conclui-se que o desentendimento e a confusão entre o *concept art* e a arte conceitual não envolve as funções de cada área, já que são muito distintas, e sim uma interpretação errônea da tradução de *concept art* para o português.

## 2.2 A utilização do *concept art* na animação

Animação é um dos maiores meios de entretenimento que se encontra atualmente, podendo ser distribuído tanto pela internet quanto pela televisão. Ela é uma mídia consumida por todas as faixas etárias, seja por meio de filmes e séries da Disney, ou animações para o público mais adulto como Rick e Morty, Os Simpsons, BoJack Horseman, entre outras. Cada uma dessas animações trabalha em cima de um tema e conceito a ser engajado com o público que o consome, e o próprio visual desses desenhos precisam ter uma conexão e conversar com tal tema.

É por isso que o *concept art* tem uma grande importância dentro da indústria de animação. Ele é uma ferramenta principal na hora de interpretar ideias e transferi-las para a produção de arte devido a facilidade de ilustrar algo que não é encontrado na realidade. Além disso, para ilustrar uma ideia, não é necessário ter conhecimentos avançados de tecnologia e *software*, como a equipe de produção e pós-produção precisa na hora de animar e acrescentar

<sup>19</sup> Disponíveis em: <<https://br.pinterest.com/pin/238127899036381777>> e <<https://br.pinterest.com/pin/33777065943332347/>>

sons e efeitos visuais. Em muitos casos, os profissionais da área de *concept art* aproveitam desta liberdade de mídia e suporte para materializar suas idéias com o uso de diferentes materiais, desde carvão até pintura digital.

Inês Pereira (2020) aponta que o *concept art* pode ser visto de maneira bem simples, uma vez que geralmente o que é exposto para o público são os resultados finais transmitidos para a próxima etapa de produção, que são os famosos *artbooks* que empresas de animação tem a tradição de lançar depois de um filme. A Disney lança seus renomados livros de “*The Art of...*” a cada longa-metragem lançado, porém mostrar o processo de produção inteiro de um filme em um único livro não é viável, então eles limitam a expor as etapas mais próximas do produto final (Figura 10).

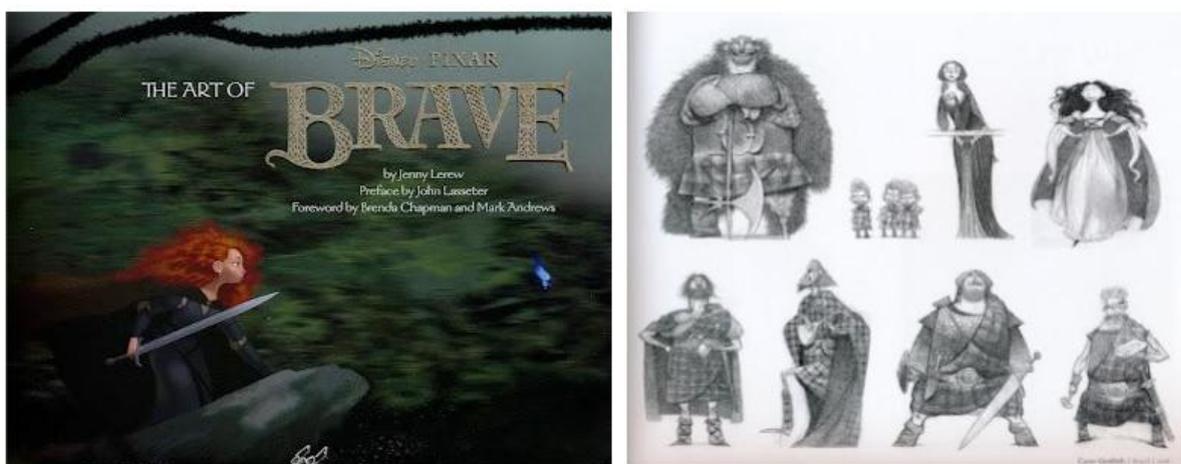


Figura 10 — Livro *The Art of Brave*  
Fonte: Compilação dos autores<sup>20</sup>

Todavia, por mais que o conteúdo exposto do processo de pré-produção envolvendo a criação da animação seja visto como algo simples, por trás das cortinas, os métodos e etapas envolvendo o desenvolvimento de um projeto, é bem mais extenso.

A produção do *concept art* na indústria de animação reúne vários profissionais que colaboram para a criação visual de um conceito. Feng Zhu (2012), explica que essa indústria de entretenimento utiliza um processo de produção chamado *Pipeline*, criado para estruturar as etapas da criação de um produto, no qual o *concept art* faz parte da etapa de pré-produção do projeto.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://www.pixarpost.com/2012/06/art-of-brave-book-review.html>>

Mark Molnar, em seu livro, *Behind the pixels* (2015), faz um *breakdown*<sup>21</sup> do que é contido em um processo de pré-produção, geralmente utilizado na indústria de entretenimento (podendo variar de projeto para projeto):

- *Speed-paintings*<sup>22</sup> e estudo de cores (Figura 11);

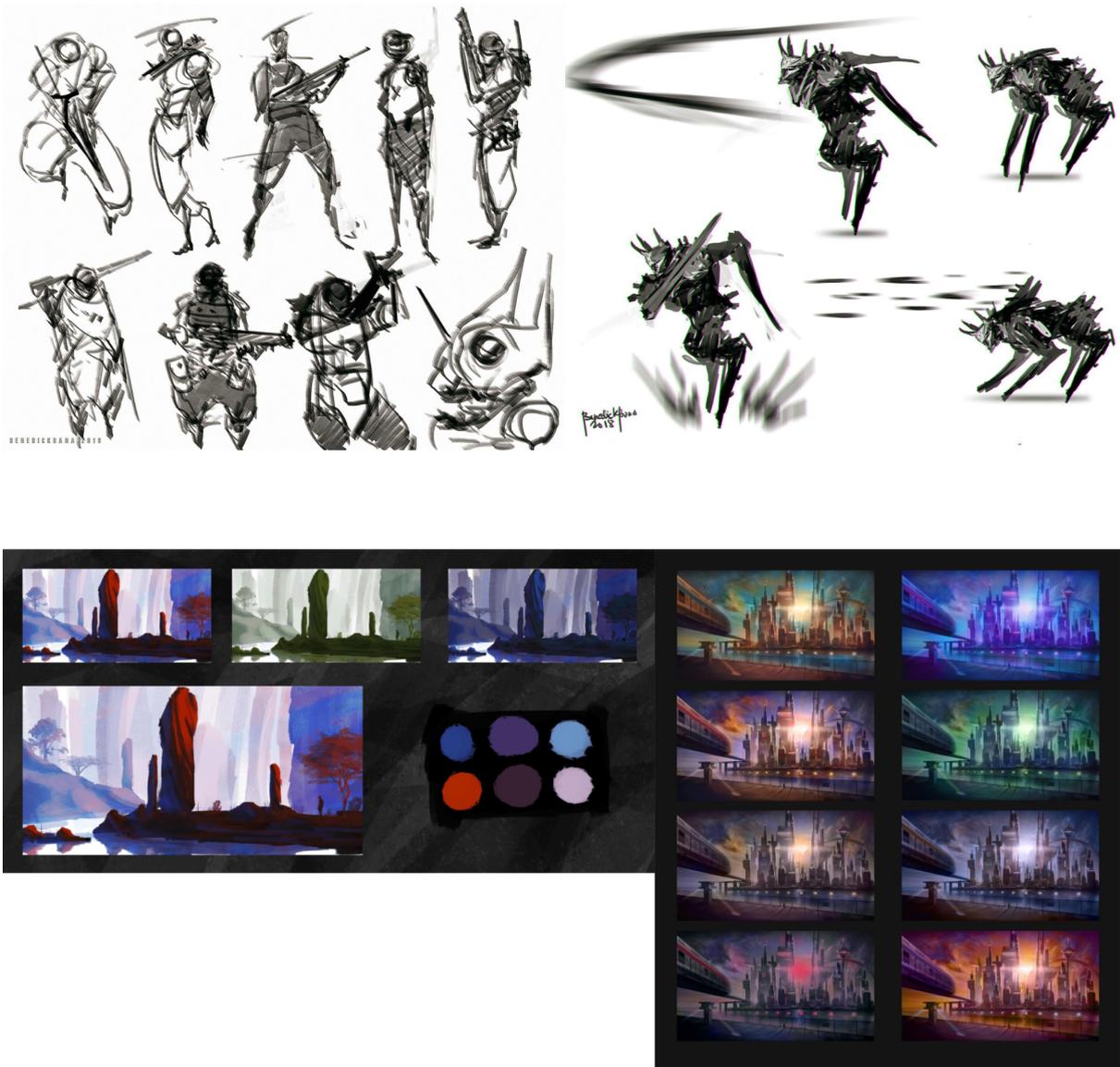


Figura 11 — *Speed-paintings* e estudo de cores  
Fonte: Compilação dos autores<sup>23</sup>

<sup>21</sup> Breakdown: dividir, separar, detalhar, explicar em detalhes.

<sup>22</sup> *Speed-painting* é um termo em inglês para designar uma técnica artística onde se determina um tempo limitado para terminar uma pintura.

<sup>23</sup> Disponíveis em: <<https://benedickbana.artstation.com/projects/L23nVv>>, <<https://www.artstation.com/artwork/Oo35xy>> e <<https://www.artstation.com/artwork/ly8Eo>>.

- *Sketch, thumbnail*<sup>24</sup> e desenvolvimento de silhuetas (Figura 12);



Figura 12 — Compilação de *sketches, thumbnails* e silhuetas no *concept art*  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>25</sup>

- *Line drawing*<sup>26</sup> e *sketches* de composição (Figura 13);

<sup>24</sup> Thumbnail é um desenho pequeno que representa a versão de uma obra de arte do artista e permite que você planeje visualmente seu trabalho artístico.

<sup>25</sup> Disponíveis em: <<https://www.creativebloq.com/advice/animation-sketches>>, <<https://sketchbooky.wordpress.com/2014/06/01/types-of-thumbnail-sketches-for-concept-art-mattes-towards-a-t-axonomy/>> e <<https://characterdesignreferences.com/visual-library-2/character-design-silhouette>>.

<sup>26</sup> *Line drawing* ou *Line art* é um desenho feito apenas com linhas, cuja variação, em largura e densidade, produz efeitos como tom e sombreamento.

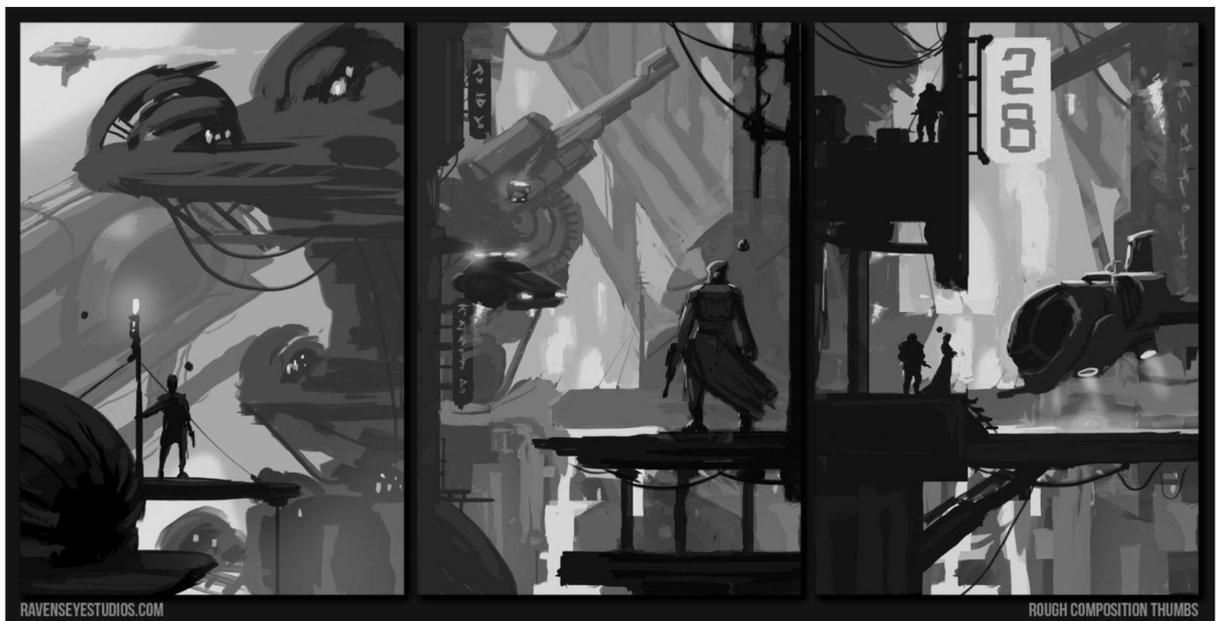
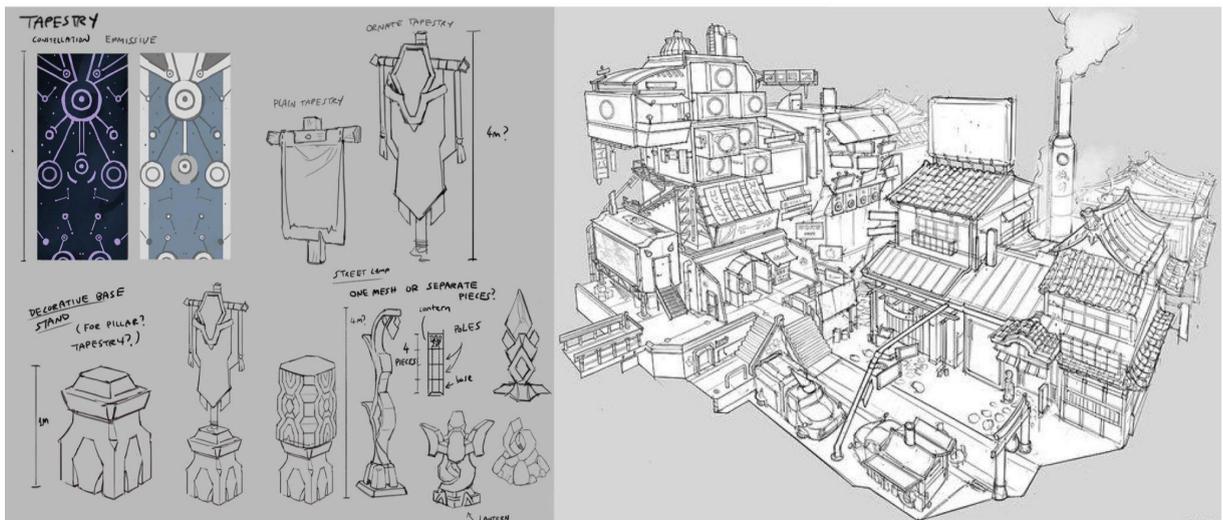


Figura 13 — *Lineart* e composição no *concept art*  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>27</sup>

- *Mood*<sup>28</sup> *concepts* e *concept* de cenários/ambientes (Figura 14);

<sup>27</sup> Disponíveis em:

<<https://forum.playboundless.com/t/art-decorative-props-concept-art-massive-post-4-13-updated/7051>>,

<<https://br.pinterest.com/pin/547961479634584397/>> e

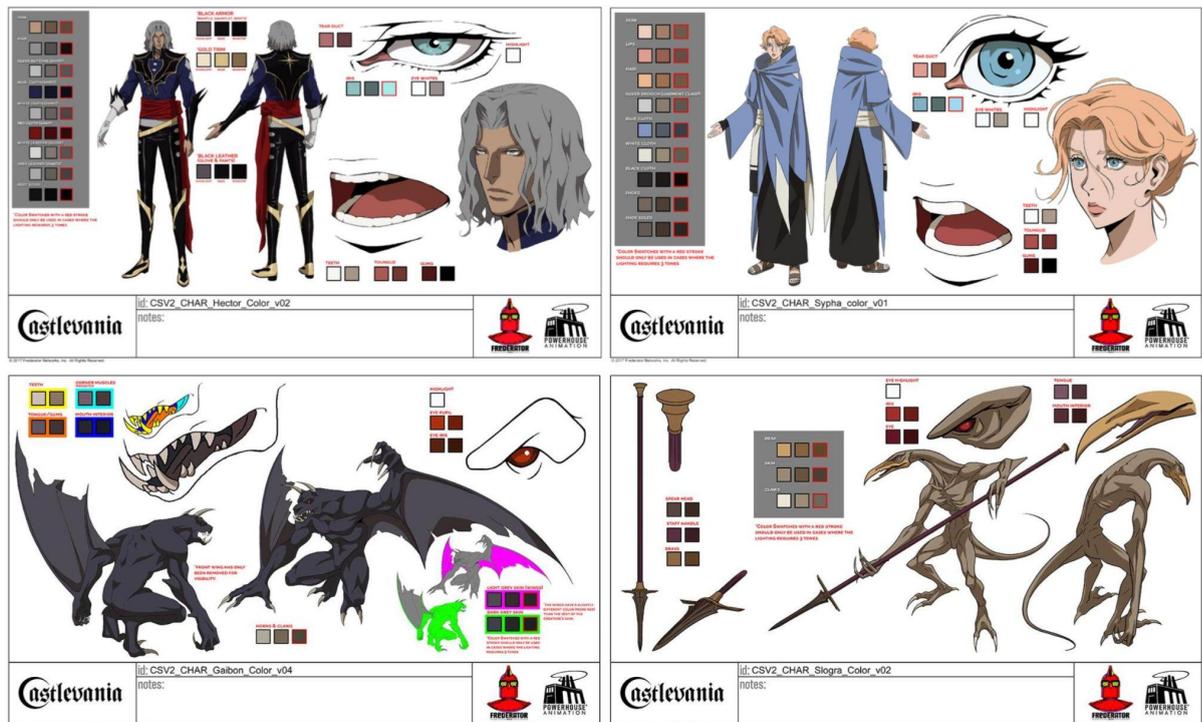
<<http://ravenseystudiostravislacey.blogspot.com/2016/01/>>.

<sup>28</sup> *Mood*: A atmosfera geral, ou estado de espírito e sentimentos, que uma obra de arte gera. Por exemplo, o clima de uma pintura pode ser perturbador ou tranquilo, sombrio ou energético.



Figura 14 — *Concepts de mood e cenários*  
Fonte: Compilação dos autores<sup>29</sup>

- *Concept de personagens e criaturas* (Figura 15);



<sup>29</sup> Disponíveis em: <<https://www.behance.net/gallery/53958499/Fujiwara-Manchester-Concept-Art>> e <[https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?\\_\\_twitter\\_impression=true](https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?__twitter_impression=true)>.

Figura 15 — *Concept art* de personagens e criaturas de Castlevania em seu estágio final  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>30</sup>

- *Concept* de veículos (Figura 16);



Figura 16 — *Concept Art* de veículos em seu estágios finais  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>31</sup>

Jon Schindehette, fundador do *ArtOrder* e diretor Criativo da *ThinkGeek Solution*, também realça a importância do trabalho do *concept artist* para a construção de uma animação:

Concept art, especialmente no mercado atual de vídeo games e de entretenimento, teve uma valorização drástica. Seu valor na idealização e exploração de conceitos é incomparável no pipeline de produção e desenvolvimento de propriedades intelectuais modernas. (Jon Schindehette para *Behind the pixels*, 2015, p. 7, tradução nossa)

O *concept art* se faz importante, também, por garantir que todos os artistas estejam na mesma página antes de seguirem com a produção da animação. Um dos requisitos para um

<sup>30</sup> Disponíveis em:

<[https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?\\_\\_twitter\\_impression=true](https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?__twitter_impression=true)> e <<https://www.vfxvoice.com/the-blood-sweat-and-vampires-of-anime-castlevania/>>.

<sup>31</sup> Disponíveis em: <<https://www.pixarpost.com/2013/06/amazing-monsters-university-concept-art.html>>, <[revolutionnow.com.br/confira-os-concept-art-de-blade-runner-2049/](http://revolutionnow.com.br/confira-os-concept-art-de-blade-runner-2049/)> e <[https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?\\_\\_twitter\\_impression=true](https://kotaku.com/the-art-of-castlevanias-netflix-series-1830393913/amp?__twitter_impression=true)>.

bom produto é a coesão deste como um todo, e sem a etapa do *concept art* você corre o risco de criar inconsistências dentro do universo do projeto.

Basta pensar: embora um script possa descrever a aparência física de um personagem, dois artistas provavelmente interpretariam essa descrição de maneiras muito diferentes. Se você deixá-los avançar de forma independente, você acabará com dois personagens completamente diferentes e terá que voltar à prancheta para tornar o personagem consistente em todo o projeto - um erro caro de consertar. (SKILLSHARE, 2020, tradução nossa)

O *concept artist* trabalha para uma visão coesa dos vários conceitos presentes na história que está sendo criada, garantindo consistência estilística, uma paleta de cores unificada e um *mood* geral da história, e fazendo com que todos trabalhem em direção à uma mesma ideia.

Tal coesão é extremamente necessária quando se percebe os diferentes tipos de animação e suas características estilísticas, pois como já foi apontado, o conceito é a essência que constrói a aparência do projeto. Dependendo de conceitos, duas animações 2D, por exemplo, podem parecer completamente diferentes esteticamente. Além disso, há tipos diferentes de animação, como 3D, 2D e *stop motion*<sup>32</sup>, então o diretor do filme pode escolher o estilo de acordo com o que achar melhor para acompanhar o conceito. Na figura 17, estão disponíveis *concept art* de três animações diferentes, cada uma delas foram produzidas com estilos diferentes: Kung Fu Panda (filme de animação 3D da DreamWorks), O Incrível Mundo de Gumball (série da Cartoon Network que mistura personagens 2D em um cenário 3D) e Coraline e o Mundo Secreto (longa metragem de *stop motion* da Laika).

---

<sup>32</sup> Tipo de animação envolvendo fotos sequenciais de um objeto inanimado para criar a ilusão de movimento, exemplo, os filmes Coraline, Paranorman e a primeira versão da série South Park.



Figura 17 — *Concept art* de diferentes animações  
 Fonte: Compilação dos autores<sup>33</sup>

Dessa forma, é inegável a importância que o *concept artist* tem num projeto, mas ser responsável por toda a criação artística de uma animação seria um trabalho enorme, colocando muita responsabilidade em cima de uma só área profissional. Entretanto, o *concept artist* normalmente tem orientação durante seu processo de criação, sendo que na maior parte dos casos, o diretor de arte, diretor criativo ou cineasta desenvolverá primeiro um *briefing*, roteiro ou conceito original do projeto e este será fornecido ao *concept artist*, que os utilizarão como ponto de partida para criar várias versões de seus designs.

“Um *concept artist* é um explorador, usando sua imaginação para visualizar um mundo que nunca visitamos antes. Assim que eles tiverem a chave deste mundo, uma porta será aberta para o resto da equipe passar.” (Tameem Antoniades - diretor criativo do Ninja Theory para *Behind the pixels*, 2015, p. 7, tradução nossa).

Se tornar este *concept artist* que tem a capacidade de dar vida a um conceito e transmiti-lo para os profissionais e consumidores da indústria de entretenimento e animação

<sup>33</sup> Disponíveis em: <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-kung-fu-panda-trilogy>>, <<http://www.sylvain-marc.com/gumball>> e <<https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/coraline>>.

requer, além de imaginação, muito esforço e trabalho duro. Estudar e aprimorar-se é absolutamente necessário e, no final, acaba sendo um decisivo diferencial dentro deste mercado de trabalho.

### 2.3 *Concept art* e Design

Desde a pré-história o ser humano vem concebendo representações visuais dos mais diversos tipos, essa capacidade da nossa espécie de gerar imagens a partir de conceitos possui um longo histórico. Porém, com o tempo, essa construção imagética foi caminhando cada vez mais em conjunto com métodos de produção, chegando às atividades projetuais atuais. Como lembra Gurney (2009), já é possível notar a presença de metodologias até na própria arte renascentista do século XVI, em que artistas aperfeiçoaram processos com o intuito de transformar ideias imaginativas em imagens realistas convincentes. Ainda segundo Gurney, entre esses artistas, se encontra o caso do pintor do século XVI Federico Barocci (1528 - 1612) que planejava suas obras em um série específica de oito etapas, dentre elas, desenhos gestuais, *sketches*, estudos de observação com modelos vivos, esculturas, análises de composição cromática, entre outras, até chegar na aplicação final em uma tela definitiva. Essa estruturação de uma produção visual em etapas bem delimitadas foi se estabelecendo cada vez mais com o tempo, saindo das artes plásticas e influenciando a ilustração, o design e até o *concept art*, o qual já se entende como uma atividade projetual.

A área do *concept art* se assemelha fortemente aos projetos de design, por conta de ambos estarem focados em um produto final e para isso, seguem metodologias específicas de cada profissional para alcançar o resultado esperado, seguindo uma linha projetual com etapas bem delimitadas. Como apontado por Senna (2013, p. 90), “Tanto o *concept artist* quanto o *Designer* materializam ideias visualmente a partir das informações transmitidas pelo cliente.”

Por isso que o *concept artist* se difere de um artista convencional, já que o último expressa sua subjetividade de forma livre e pessoal, enquanto que na área do *concept art* as peças são elaboradas já pensando em um produto final, para um público específico, com um cliente contratante presente e com etapas bem delimitadas, como é o caso do *briefing*. Como apresentado por Rocha (2015, p. 8) “[...] não basta que o *concept artist* seja um bom desenhista, ele também precisa ser um bom *designer*, capaz de organizar de forma lógica e eficaz as etapas da execução de seu trabalho”. Além disso, é importante ressaltar que

Desenhar para o Design é muito diferente de desenhar para arte. Na nossa indústria, desenho é outra forma de linguagem. Todos os designers

profissionais entendem como falar e usar essa linguagem. É um conjunto de regras universais e fórmulas desenvolvidas através da história para ajudar a comunicar ideias. (NAKATA; SILVA, 2013, p. 49)

Takahashi e Andreo (2011, p. 2, 3) ainda concluem que “O processo empregado na criação do *concept art* trata-se de um processo de design, e assim como em qualquer outro processo possui algumas etapas fundamentais em seu desenvolvimento para o sucesso do projeto.”

Ainda se pode assemelhar design e *concept art* por conta de ambos procurarem solucionar visualmente idéias e informações transmitidas pelo contratante, a qual em muitos casos são textuais. Segundo Senna (2013, p. 90), “[...] *Design* e *concept art* materializam ideias expressas de diversas formas – particularmente por meio de signos linguísticos – e esta materialização pode ocorrer sobre diferentes suportes.”

Pelo fato de ambos mexerem com a percepção humana como forma de transmitir mensagens variadas, há estudos de interpretações e ferramentas que são utilizadas pelas duas áreas, uma bem reconhecida é a Gestalt. Segundo Dondis (2003), uma obra visual pode ser analisada de diversas maneiras, o importante é sempre decompô-la como forma de conseguir interpretá-la e isso conseqüentemente também ajuda a compreendê-la melhor como uma peça inteira. Contudo, o que Dondis aponta de relevante é que é responsabilidade do profissional, não importa de qual área, escolher o elemento visual e enfatizá-lo da maneira que achar apropriado. Afinal, isso faz parte do ofício tanto de um designer, quanto de um artista.

Tendo em mente a escolha cromática voltada para personagens não se pode esquecer que cada cor tem seu uso e conseqüentemente seu significado influenciado pela anatomia, física, linguagem e cultura de seu observador, como apontado por Guimarães (2000). No entanto, em um mesmo contexto cultural uma mesma coloração pode simbolizar sentidos até mesmo opostos, sendo sua interpretação dependente do restante das circunstâncias e detalhes em que ela está inserida. Independente disso, estudiosos como Heller (2012) ainda registram muitas das interpretações e aplicações que servem que atualmente podem ser utilizadas por profissionais na área de criação.

De acordo com Senna (2013), a ideia sobre o que é design e suas funções na sociedade foram mudando com o tempo, saindo de uma visão ultrapassada e que já não mais se encaixa na complexidade da atividade do design atualmente, onde o designer seria apenas mais um criador para a produção manufatureira ou que o design devia estar ligado unicamente ao meio industrial. Tais mudanças na forma de encarar o design tornam a área do *concept art* ainda mais presente no design.

## 2.4 O universo dos contos brasileiros contemporâneos

O conto sempre teve o poder de reunir a sociedade através de histórias que são passadas de gerações em gerações e diferentes pessoas. De acordo com Gotlib (2004), “[...] em sociedades primitivas, sacerdotes e seus discípulos, para transmissão dos mitos e ritos da tribo; nos nossos tempos, em volta da mesa, à hora das refeições, pessoas trazem notícias, trocam idéias e... contam casos.”

Ou seja, a origem do conto está na transmissão oral do que já aconteceu, no ato de contar histórias, em uma linguagem que antecede a escrita e remete a tempos remotos. Este ato de narrar, posteriormente, evolui e começa a ser registrado no papel. Conseqüentemente, é possível observar características comuns da escrita, que ajudam a agrupar estes registros em um gênero literário: o conto.

A definição do que consiste neste gênero literário, no entanto, não é nem conclusiva nem um consenso na pesquisa sobre crítica literária, uma questão abordada tanto por Gotlib (2004) como Cortázar (1993) ao discorrerem sobre teoria de conto. Essa dificuldade de conceituação também não é recente, sendo abordada por Bosi (1974) ao afirmar as múltiplas formas assumidas pelo conto.

Sendo elas ora “[...] quase-documento folclórico, ora quase-crônica da vida urbana, ora quase-drama do cotidiano burguês, ora quase-poema do imaginário às voltas, ora, enfim, grafia brilhante e preciosa voltada às festas da linguagem.” (BOSI, 1974, p. 7)

Segundo Magalhães Júnior (1972), o conto é uma narrativa linear, que não se aprofunda na psicologia dos personagens nem nas motivações de suas ações, sendo que as mesmas se explicam pela conduta dos próprios personagens. A finalidade desse tipo de ficção literária é narrar uma história enquanto obedecendo a certas características próprias do gênero. As características mais comuns dos contos são o enredo único sem muitas reviravoltas e com foco, espaço delimitado, a brevidade, a presença de narrador, poucos personagens, objetivo único e final repentino.

Segundo Costa (2008) existem vários tipos de conto, destacando-se: de mistério, terror, fantásticos, realistas, psicológicos, sombrios, religiosos, minimalistas, eruditos e maravilhosos.

Atualmente, o conto fantástico é definido como uma narrativa curta, na qual seus personagens ou fatos estão associados a elementos sobrenaturais ou sem explicação. Para

Todorov (2004), a essência do fantástico se encontra na presença de elementos que não podem ser explicados pelas leis naturais do mundo real. É inexplicabilidade, incerteza e ambiguidade.

Apesar de ser um gênero popular no exterior, principalmente na Europa, a literatura fantástica se depara com certa resistência quando o assunto é nacionalidade:

(...) no âmbito de uma cultura literária tão fortemente vinculada a uma concepção realista e naturalista da ficção, qual seria o espaço reservado a uma literatura que se caracteriza precisamente pela construção ficcional da sobrenaturalidade e de uma supra-realidade? (GABRIELLI, 2002, p. 30)

Ainda assim, existem contos fantásticos nacionais que já foram publicados e vão desde os contos fantásticos de Murilo Rubião, em meados dos anos 90, passando até mesmo por autores que não eram focados nesse gênero, como Machado de Assis, até os contos que são publicados como compilações em livros e revistas mais atuais por autores não tão conhecidos.

As revistas *Trasgo*, *Mafagafo*, *Somnium* e os livros do *Universo desconstruído*, *Mitografias* e *Realidades Cabulosas* são grandes exemplos atuais da resistência do gênero fantástico no Brasil e, também, uma favorável contribuição para as publicações de contos de forma gratuita no meio digital. Estas se tratam de publicações de conteúdos online, que contam com a participação de vários autores numa só revista ou livro, visando uma maior distribuição e popularização de contos fantásticos e de ficção-científica.

Essas revistas, além de tentarem valorizar a literatura fantástica nacional, também tentam trazer uma maior diversidade e representatividade em seus contos e autores. Um notável exemplo disso é a *Mafagafo*: Sendo a primeira revista Brasileira criada e editada por uma mulher, a *Mafagafo* é um revista voltada para a publicação de contos de fantasia e ficção científica. Teve sua primeira edição publicada em 2018 e continua ativa no meio digital até hoje devido ao seu projeto de financiamento coletivo na plataforma brasileira *Catarse*<sup>34</sup>, onde são oferecidas recompensas para os apoiadores da revista. Atualmente, contando com 186 apoiadores ativos no *Catarse*, a revista arrecada 2.315 reais por mês, que são revestidos em pagamentos para os participantes da revista, que tendem a fazer parte de grupos historicamente excluídos nas publicações editoriais.

(...) a equipe da Revista *Mafagafo* salienta o grande interesse por histórias que contemplem vidas, experiências e pontos de vista de mulheres, pessoas das mais diversas etnias, pessoas LGBTQIA, pessoas com deficiência, membros de minorias religiosas e imigrantes. Também encorajamos a submissão de textos escritos, editados e ilustrados por pessoas dentro desses contextos, assim como de outros grupos e contextos que porventura tenham

---

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.catarse.me/mafagafo>>.

sido historicamente excluídos dos veículos tradicionais de publicação. (MAFAGAFO REVISTA, 2021.)

Segundo Jana Bianchi<sup>35</sup> (2021), editora da Mafagafo, o mercado independente de contos fantásticos ainda é muito pequeno para se sustentar apenas com base em vendas de exemplares, por isso o financiamento online é uma boa opção e deve ser tendência, sendo que os apoiadores estão ali, principalmente, por acreditarem no projeto e gostarem dos materiais publicados pela revista.

Como consequência de um mercado desvalorizado pela grande massa, no âmbito nacional, não são encontradas facilmente adaptações de animações de contos fantásticos brasileiros. No entanto, há várias aplicações de longa-metragens em contos europeus e americanos que fizeram muita repercussão dentro do cinema internacional. O exemplo mais claro são as adaptações da Disney sobre os contos dos Irmãos Grimm<sup>36</sup>, que originalmente são contos violentos com exemplos de torturas e mutilações, mas que o estúdio acabou fazendo uma releitura como forma de entreter o público infantil. A primeira longa-metragem da Walt Disney foi a adaptação da Branca de Neve e os Sete Anões, que faz parte do compilado de contos dos Irmãos Grimm (Figura 18).



Figura 18 — *Concept art* de Branca de Neve e os Sete Anões  
Fonte: Compilação dos autores<sup>37</sup>

Outros contos dos Irmãos Grimm, como Rapunzel, Cinderela, Bela Adormecida, João e Maria, Chapeuzinho Vermelho e a Princesa e o Sapo também receberam adaptações para o

<sup>35</sup> Jana Bianchi deu uma entrevista por vídeo-chamada, que foi transcrevida, para a Monografia de Ingrid Vanessa Souza Santos, listada nas referências.

<sup>36</sup> Jacob Grimm e Wilhelm Grimm são autores alemães do século XIX que ficaram mundialmente conhecidos por suas coletâneas de contos e fábulas.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://conceptartworld.com/books/the-art-snow-white-and-the-seven-dwarfs/>>

cinema, alguns em formato de animação produzidos pelos próprios estúdios Disney. Apesar de que adaptações para essas animações geralmente são direcionadas para o público infantil, o *concept art* ainda é um marco muito importante para essa tradução entre gêneros, afinal de contas, os profissionais dessa área retiram suas referências de contos mórbidos, para no final, o resultado ser charmoso o suficiente para atrair todas as idades (Figura 19).

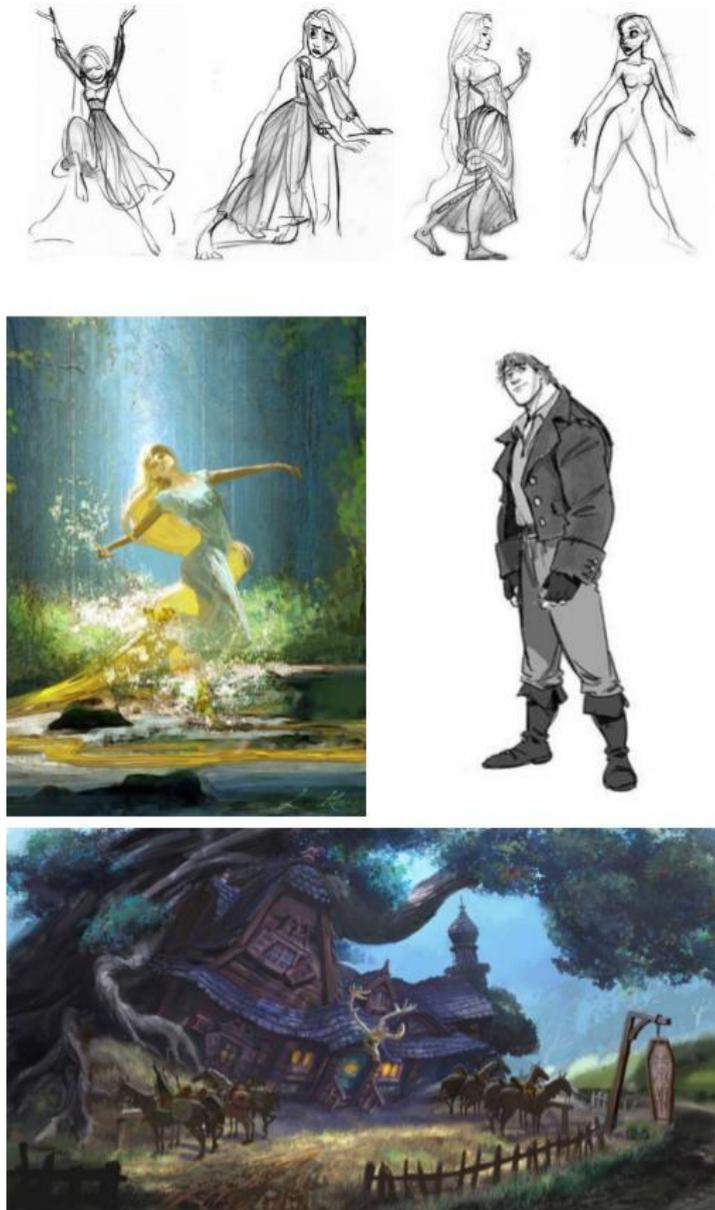


Figura 19 — *Concept art* do filme Enrolados  
Fonte: Compilação dos autores<sup>38</sup>

<sup>38</sup> Disponíveis em: <<https://www.iamag.co/tangled-120-original-concept-art-collection/>>

### 3 METODOLOGIA

Nesta etapa do projeto serão apresentadas duas metodologias principais, uma que se aplica dentro da área do design e outra, no universo de *concept art*. Além disso, como complemento também iremos aplicar outros métodos de construção de cenários de *concept artists* experientes na área. Em seguida vamos surgir com uma adaptação resultante da mesclagem entre as metodologias, como forma de facilitar o desenvolvimento de personagens e cenários, além de apontar as semelhanças entre as metodologias principais e os métodos complementares.

Bruno Munari, um dos autores com o qual iremos trabalhar, chega à conclusão de que metodologia é adaptável de acordo com a pessoa que a está utilizando

O método de projeto, para o *designer*, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore. (MUNARI, 1998, p. 11)

A primeira metodologia, que servirá como base para esse projeto, é a de Bruno Munari do seu livro *Das Coisas Nascem Coisas* (1998), onde o mesmo aponta a importância do processo de design dentro da construção de projetos, além de apresentar a animação de imagens dentro da área do cinema e televisão como um dos setores que encontram problemas de design. Munari (1998) apresenta doze etapas: problema, definição do problema, componentes do problema, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução.

A segunda metodologia, que ajudará a compor a metodologia final deste projeto, foi desenvolvida por Don Seegmiller em seu livro *Digital Character Painting Using Photoshop CS3* (2008), no qual ele apresenta um método que ajuda a deixar as ideias fluírem e se desenvolverem quando se está trabalhando em um processo de criação de *concept art* para personagens.

Enquanto alguns artistas iniciantes começam sua criação sem um planejamento, Seegmiller afirma que tal método é ineficaz: "Bons designs de personagens não costumam surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de pular diretamente para os *sketches*. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e irão pagar grandes dividendos no final do projeto." (SEEGMILLER, 2008, p. 20, tradução nossa).

Don Seegmiller é extremamente reconhecido como artista e professor e teve sua metodologia destrinchada várias vezes nesse meio de produção. Takahashi e Andreo (2011),

Goss, Souza e Battaiola (2019) e outros estudos da área acabam por chegar em um consenso sobre as etapas de metodologia de Seegmiller, inclusive as nomeando da mesma forma que utilizaremos nesse projeto. Considerando esses estudos e o próprio livro de Seegmiller (2008), o seu processo de design de personagens pode ser dividido em 5 etapas:

1. **Briefing:** Perguntas vitais para o bom desenvolvimento do personagem, as quais irão servir de base e nortear decisões durante todo o projeto;
2. **Identificação do problema:** Delimitação clara do visual do personagem e as expectativas para a produção do mesmo. Alinhamento entre o profissional e o cliente.
3. **Expansão de ideias:** Fase criativa, com estratégias apresentadas para ajudar a gerar ideias, como por exemplo: pesquisa de material de referência, *brainstorm*, alteração de perspectivas sobre o assunto, entre outras;
4. **Materialização do personagem:** Definição da ideia básica do personagem, registrando ideias, organizando-as e refinando-as, para alcançar um resultado visual mais concreto, em conjunto com várias estratégias para auxiliar nessa concretização, como o uso de caricaturas, manchas, exageros, entre outros;
5. **História e aparência física do personagem:** Perguntas que delimitam a história do personagem como seu passado, personalidade, ambiente em que se encontra, entre outras questões. Além de descrições mais detalhadas acerca do visual do personagem, como aparência física, proporções, gênero, movimentação, estereótipos, etc;

Embora essa metodologia desenvolvida por Seegmiller seja considerada adequada para boa parte de nosso projeto, ela ainda se limita à produção específica de personagens. Desta forma, como complemento para a produção de *concept art* dos cenários, também contaremos com informações e métodos fornecidos por profissionais que são especializados nas devidas áreas do *concept art*. Utilizaremos para isso, o livro *Behind the pixels* (2015) de Mark Molnar, que reúne o conhecimento de produção de vários artistas renomados. O livro não aplica uma metodologia específica, mas sim coleta métodos, técnicas e dicas. Então, como forma de deixar a metodologia desse projeto ainda mais adequada para o grupo, com a oportunidade de uso de ferramentas úteis para a realização de um projeto de *concept art*, essa junção de etapas também fará parte da estrutura final metodológica. O conjunto de métodos encontrados dentro do livro pode ser exposto em 5 etapas principais:

1. **Conceito:** Estudo e delimitação de características visuais e contextuais dos personagens e/ou cenários, que servem como base para o desenvolvimento do projeto;
2. **Referências:** Coleta de recursos visuais;
3. **Sketching/Silhuetas/Thumbnail:** Métodos utilizados para elaborar e estudar a forma inicial do personagem, objeto ou cenário;
4. **Paletas de cores:** Decisão na escolha das cores que serão implementadas no projeto;
5. **Detalhes e polimento:** Etapa final para entrega do resultado para o diretor de arte;

Para a adaptação final do que foi apresentado pelos três autores em uma metodologia única e mais concisa, foram realizados agrupamentos e sínteses em cada uma das três abordagens, por meio da mescla de diferentes etapas de cada autor em quatro grandes grupos, já que em várias etapas foram percebidas semelhanças e complementos entre si. Depois disso, foi realizada uma junção entre as etapas em comum e complementares em quatro etapas finais, que compõem a metodologia adaptada desse projeto (Figura 20).

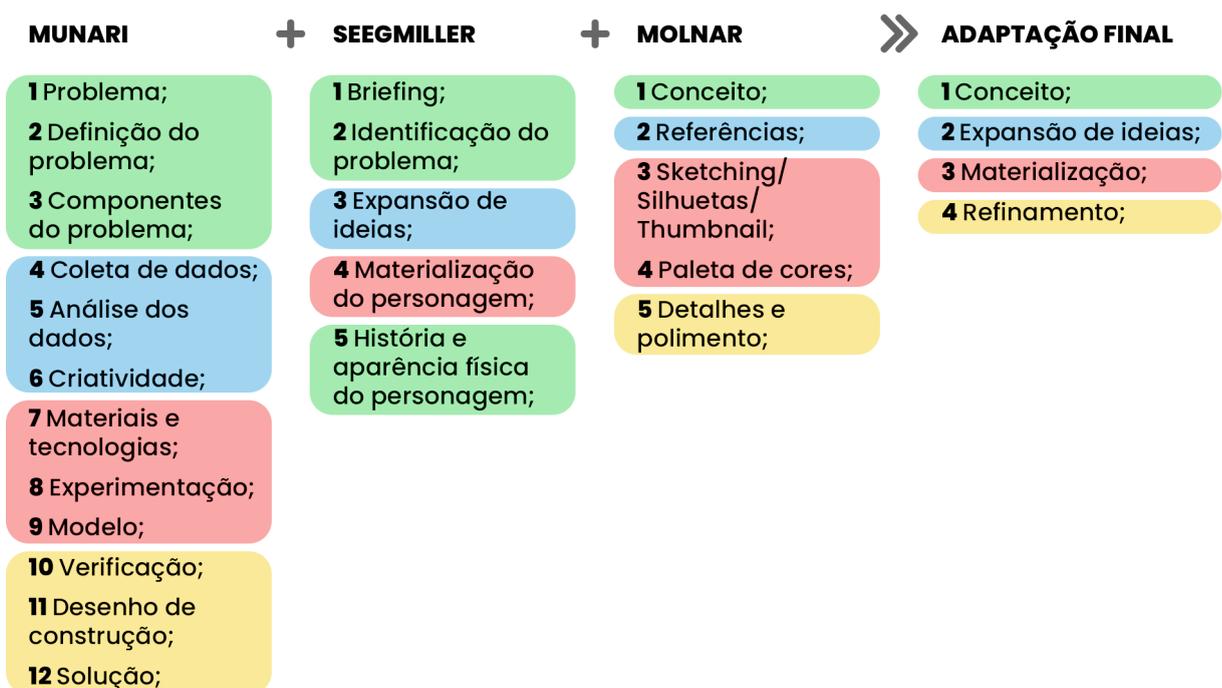


Figura 20 — Infográfico sobre a formação da metodologia adaptada  
Fonte: Adaptação dos autores

A metodologia adaptada ficou definida em quatro etapas:

1. **Conceito:** Identificação e delimitação do problema, por meio de um *briefing*, com perguntas vitais sobre o projeto, além de determinar o conceito dos personagens e cenários a partir do conto, definindo-se assim suas características visuais e contextuais;
2. **Expansão de ideias:** Coleta e análise de similares, coleta de recursos visuais, *brainstorm*, *moodboard*<sup>39</sup>, entre outras estratégias usadas para gerar ideias criativas;
3. **Materialização:** Experimentos, esboços e desenvolvimento de modelos demonstrativos, para gerar a ideia básica dos personagens, cenários e objetos;
4. **Refinamento:** Escolha dos modelos, modificações necessárias e solução dos produtos finais;

---

<sup>39</sup> Um método de analisar o temperamento ou sensação de um projeto por meio de imagens ou qualquer elemento visual. Isso ajuda a surgir com um contexto antes de iniciar um trabalho.

## 4 DESENVOLVIMENTO

### 4.1 Conceito

Dentro da metodologia desenvolvida para a realização deste trabalho, a etapa de conceito procura, primeiramente, definir e delimitar os problemas, ou seja, entender quais tópicos precisam ser atendidos e reconhecidos dentro do projeto para iniciar o desenvolvimento de pesquisas. Após essa delimitação, são levantadas informações mais detalhadas que compõem esses problemas - dados acerca dos personagens e cenários - que são coletados a partir de um *briefing*, que reúne perguntas específicas sobre a história e aparência física dos personagens, além de delimitações acerca das características dos cenários.

Antes da realização dessa etapa, ainda não há uma visualização clara do que se quer alcançar, por não haver o conhecimento de detalhes vitais que serão a fundação dos *concept arts*, como o tipo de animação, personagens e cenários escolhidos, público alvo e mídia.

Portanto, para esse projeto, foi identificado e delimitado que o problema é: desenvolver o *concept art* de seis personagens e dois cenários do conto, para uma animação 3D, com foco em ser transmitida majoritariamente em serviços de *streaming*, em formato de longa-metragem, focada no público adolescente e jovem adulto, levando-se em conta que são todos personagens com grande presença e com silhuetas e perfis reconhecíveis por si próprio. Como apresentado por Seegmiller (2008, p. 10, tradução nossa), “Um personagem com uma silhueta forte e reconhecível será visualmente mais impactante, compreensível e apelativo”.

Os personagens em questão são: Damião, Ifigênia, Moisés, Berê, Iolanda e Rosemeire, enquanto os cenários que serão desenvolvidos serão: Escritório de advocacia do Damião e o prédio da Divisão de Estrangeiros e Extraterrestres da Polícia Federal.

#### 4.1.1 *Briefing*

Na construção do *briefing* de personagens foi utilizada a lista de perguntas sugeridas no livro de Don Seegmiller, adaptando-a da maneira que convinha melhor para o grupo na hora de construir o design dos personagens (Apêndice A). Porém, na construção do *briefing* de cenários (Apêndice B), devido à falta dessa ferramenta dentro dos autores utilizados como base, o próprio grupo elaborou as perguntas e tópicos usando como inspiração o *briefing* de personagens e também considerações relevantes do livro *Behind the pixels* (2015).

A seguir, está presente um compilado de informações mais relevantes acerca de cada personagem e cenário, coletadas a partir do briefing:

- **Damião:** é um demônio bem antigo originário das bandas do Estige, possui chifres cor de mogno, garras, várias fileiras de dentes afiados, olhos vermelhos, estatura alta e magra, e aparência jovem. O mesmo é um advogado, possui um escritório que está lotado de móveis caros, raros e excêntricos, os quais combinam com sua própria forma de se vestir. Sempre ostentando seus extravagantes ternos de grife, ele é um grande consumidor da indústria da moda e, por consequência, um demônio extremamente vaidoso e portador de uma postura elegante. Damião não se impressiona facilmente e é bem cínico e sarcástico em sua maneira de se comunicar, mas nada a ponto de ser visto como grosseiro, já que possui uma natureza calma;
- **Ifigênia:** De origem desconhecida, a personagem Ifigênia é a última fada de sua espécie em todo o Brasil. Sendo extremamente velha, além de amarga e grosseira (embora também amorosa), ela mantém uma postura firme e séria. A mesma dá aulas de tricô e tem um doutorado em artes têxteis, além de ser extremamente pontual, perfeccionista e detalhista apesar de estilosa, se atentando às tendências de moda, ela é bem discreta e não chama atenção. Ifigênia é baixinha e gordinha. Tem dois pares de braços e sua pele verde leitosa e escamosa brilha no escuro, além de contrastar com seu cabelo pintado de henna e seus olhos sem pupilas;
- **Moisés:** é o caçula de sete filhos de uma família de feiticeiros nordestinos, mas nasceu sem poderes. Ele é um humano alto e magro (apesar de comer muito e ser forte), tem uma aparência jovial e mantém os cabelos curtos e castanhos. Adora tricotar desde novo. Moisés ocupa o cargo de Policial Federal da Divisão de Estrangeiros e Extraterrestres e trabalha há seis meses disfarçado como funcionário da padaria artesanal, porém mantém-se equipado com armas específicas para lidar com criaturas mágicas. Embora aparentar ser calmo, gentil e confiável, Moisés é muito sério e direto, podendo chegar a ser bastante intimidador quando bravo. Além disso, ele aparentemente não tem uma boa noção de estilo, pois as outras personagens o criticam pelo jeito que se veste;
- **Berê:** é uma personagem gaúcha, alta, negra e escandalosa, que conta com uma porção de tatuagens pelo corpo, uma enorme quantidade de *box braids* feitas de lã púrpura no topo da cabeça e um salto plataforma que a deixa com uma estatura ainda maior. Grosseira e bruta, Berê não sabe forçar simpatia e sorrisos. Em momentos na qual ela não está brava, pode se dizer que a mesma parece humana, mas Berê é uma

bruxa um tanto quanto espalhafatosa e nervosa que mantém uma postura firme para todo o mundo ver;

- **Iolanda:** Medusa de 25 anos, nascida e criada em São Paulo, estudante universitária de meteorologia e frequentadora de grupos de tricô. Com uma mania de levitar sem perceber quando ansiosa ou distraída, Iolanda é tímida, desatenta, comilona e se constrange facilmente. Ela tem baixa estatura e uma aparência bem jovial e, apesar de se parecer com os humanos, possui um cabelo cheio de cachos que se movem naturalmente e se erguem quando ela está nervosa ou irritada, por serem formados por cobras (como no mito grego da criatura medusa). Ela usa uma camiseta vermelha, tênis e carrega consigo uma sacola colorida com estampa de nuvens;
- **Rosemeire:** Bruxa nipônica de 65 anos, baixinha, com braços e pernas curtas, reconhecida por ser uma pessoa paciente, compreensiva, doce e um pouco distraída. Ademais, a personagem costuma falar de maneira discreta e possui uma postura calma e plácida. Ela costuma usar uma bata florida comprida, que se encaixa bem em seu corpo, e uma pequena bolsa de crochê. Possui um dragãozinho fêmea e esverdeado de estimação chamada Tomoko, a qual é comparada com um calango. Rosemeire aparenta ser poderosa por conta de descrições recorrentes sobre suas habilidades no texto;
- **Escritório de Advocacia do personagem Damião:** localizado ao fundo de uma galeria, próximo ao Mercado Municipal da Lapa, com a entrada do escritório isolada num corredor cheio de penumbra, por conta da iluminação precária. Por dentro, o local é descrito por se parecer com uma galeria de arte italiana ou a sede de alguma grife internacional de moda, sendo bem grande. As paredes são forradas com brocado vermelho e, em sua extensão, foram pendurados vários quadros de torturas medievais de moldura dourada e retratos de famílias. No chão estão presentes vários tapetes caríssimos e os móveis são feitos de mogno e jacarandá, aparentando ser antigos, mas bem lustrados, acomodando vários objetos exóticos por cima;
- **A Divisão de Estrangeiros e Extraterrestres da Polícia Federal (DEPF):** encontra-se incrustada em um prédio decadente no centro da cidade, perto da região Estação da Luz. O mesmo tem poucos andares, entre três e cinco, e se encontra numa região urbanizada, povoada e poluída, é um local antiquado e sujo por fora, sendo ignorado pela população humana em geral. O prédio é organizado por dois segmentos principais: escritório e um corredor que leva até as celas. Por toda sua extensão, os móveis e estruturas são instáveis, velhas e antiquadas, as paredes de tijolos são frias,

úmidas e cheias de bolor e musgo e a iluminação é precária (principalmente nas celas). Há uma ampla gama de instrumentos de execução no pátio a céu aberto logo ao final do corredor. O local costuma ser cheio de criaturas mágicas diferentes, embora elas não estejam ali por vontade própria;

## **4.2 Expansão de ideias**

Após a última etapa, em que se deixou claro os problemas a serem solucionados, além da base contextual em que cada subproblema está inserido, o desenvolvimento segue para o momento de enriquecimento do repertório visual e criativo. A etapa de expansão de ideias consiste em várias sub etapas e estratégias, entre elas, a coleta de recursos visuais que servem, principalmente, como referências para a materialização dos personagens e cenários, e a pesquisa e análise de peças similares (desde *concepts* até obras finalizadas), que servirão como base de soluções para o que será desenvolvido. Além disso, também pode ser presente nesse momento de produção, estratégias para um melhor desenvolvimento criativo, que vão depender majoritariamente do profissional que estará aplicando, já que são ferramentas aplicadas individualmente. Como os exemplos apresentados por Seegmiller (2008), relaxar, limpar sua mente, observar comportamentos de outros indivíduos ao seu redor, discutir com outras pessoas ou até mesmo fantasiar além do que está escrito acerca da história do personagem, são estratégias para ajudar a gerar ideias criativas.

Também cabe ressaltar que uma das estratégias presentes nessa etapa da metodologia, o *brainstorm*, não ocorreu somente em um momento específico, mas durante todo o decorrer do projeto, por meio de reuniões frequentes entre os integrantes do grupo e orientador para discutir e apontar novas ideias e considerações.

### **4.2.1 Estudo de Similares**

Em relação aos estudos de obras de animação 3D similares ao que se pretende alcançar neste trabalho, foram recolhidos várias referências (Figura 21), as quais se alternam entre fases iniciais e finais de produção. Nessa coleta, foi concluído que os personagens são geralmente compostos por uma cabeça proporcionalmente maior que o corpo, caracterizado por expressões faciais e corporais claras, dinâmicas e exageradas, além de vestimentas simples o suficiente para não causar uma estimulação visual excessiva no espectador. Na construção dos personagens é também possível observar que eles são compostos



uma cama, um armário e escrivaninha. Os objetos nos planos de fundo também são capazes de informar a personalidade ou atmosfera que um local emana, podendo influenciar a evolução do enredo ou prover a plateia com informações sutis relacionadas aos personagens envolvidos nesse ambiente.



Figura 22 — *Concept arts* de cenários  
Fonte: Compilação dos autores

#### 4.2.2 Painés de referências visuais

Com o *briefing* respondido, apontando todas as características dos personagens que podem afetar o design, foram montados painéis de recursos visuais para os personagens e cenários escolhidos para o projeto como forma de deixar o mais claro possível para o grupo a estética e conceito que se planeja alcançar com cada um deles. As imagens em si são compostas tanto por referências visuais que o grupo gostaria de se basear, quanto fotografias mais simbólicas que podem ser associadas com o passado ou estilo do personagem/cenário.

O primeiro painel (Figura 23) é do Damião. Esse personagem durante o conto é descrito como sendo bastante excêntrico e vaidoso. Apesar de possuir traços demoníacos, ele se importa bastante com sua aparência e adora mostrar isso através dos seus ternos.



O de Moisés (Figura 25), no entanto, por se tratar de um personagem sem atributos encantados, evidencia mais sua profissão e seus traços, como seu histórico militar apesar de seu porte esticado e esguio. Ambos contribuindo para sua propensão mais comedida.



Figura 25 — Painel de referências de Moisés  
Fonte: Compilação dos autores

No painel de Berê (Figura 26), houve um enfoque no equilíbrio entre sua aparência chamativa (marcada por suas vibrantes *box braids*, plataformas e tatuagens, com um estilo mais alternativo) e suas características mágicas e sobrenaturais.

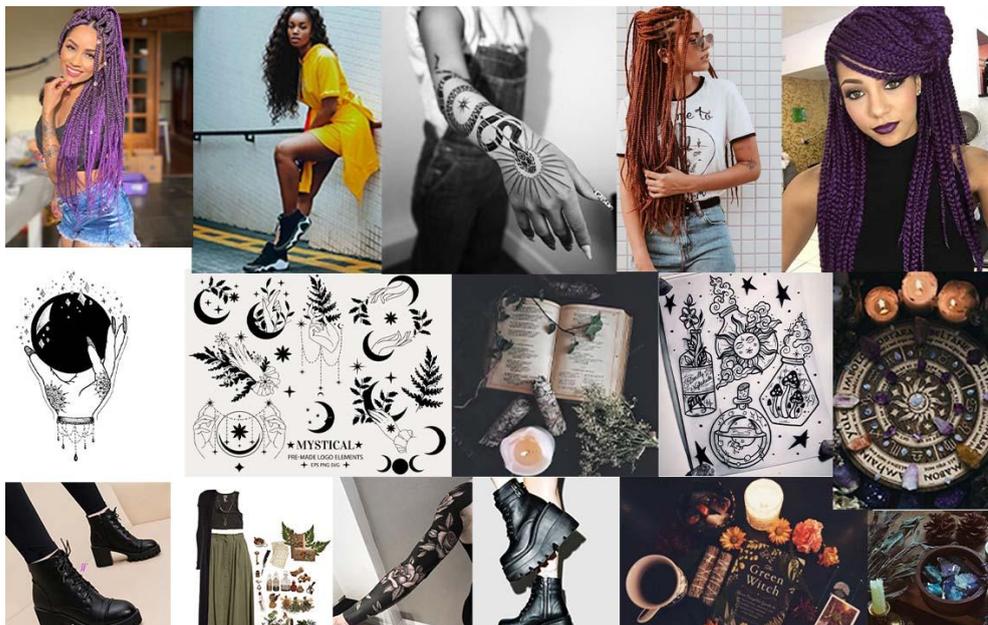


Figura 26 — Pannel de referências de Berê  
 Fonte: Compilação dos autores

Em seguida, no pannel de Iolanda (Figura 27), foram coletados recursos para melhor compreender suas características joviais, de vestimentas, personalidade, o comportamento de seus cachos e a relação com sua origem mitológica.

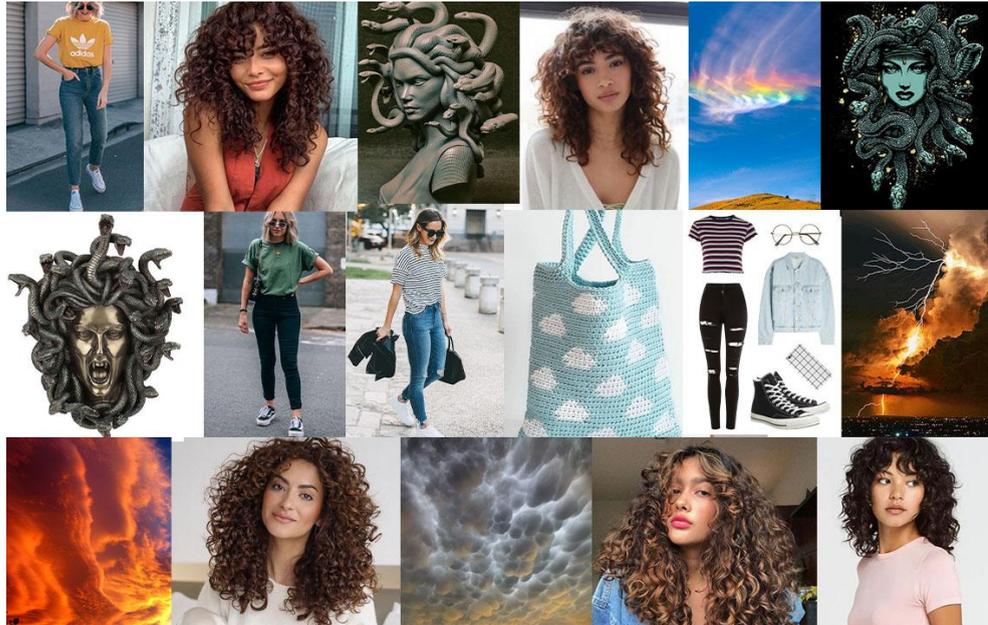


Figura 27 — Pannel de referências de Iolanda  
 Fonte: Compilação dos autores

O pannel de Rosemeire (Figura 28), conta com explorações acerca de sua etnia nipônica, seu companheiro dracônico e de sua roupa favorita, uma bata estampada.

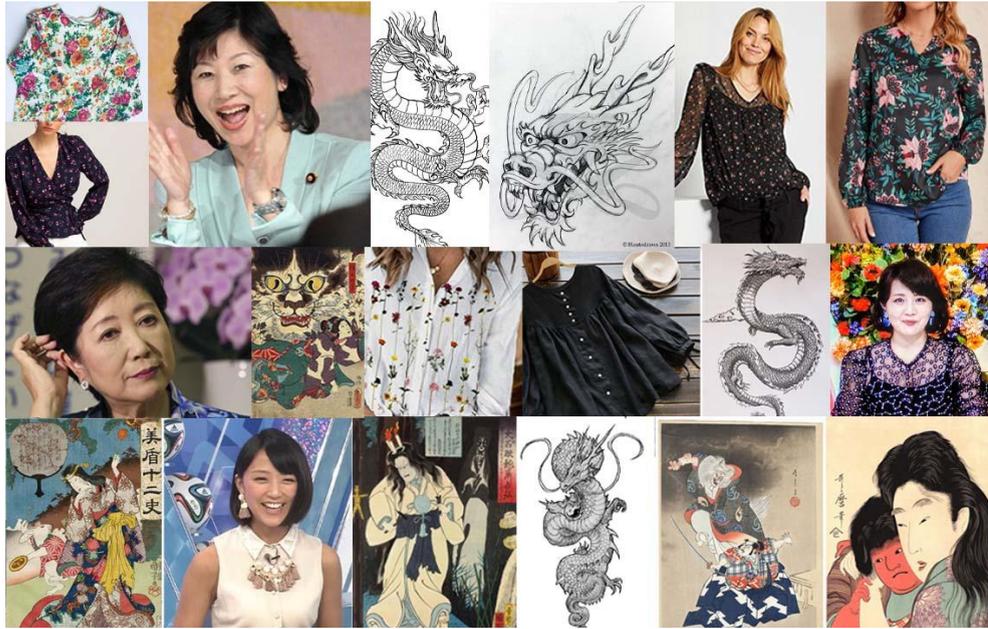


Figura 28 — Pannel de referências de Rosemeire  
 Fonte: Compilação dos autores

O painel referente ao Escritório de Advocacia de Damião (Figura 29) apresenta-se como uma extensão da faceta de gosto refinado e suntuoso de seu dono. Exteriorizando também obras e estilos arquitetônicos antigos, como o neoclássico, de uma época que ele pode ter vivido e se afeiçoado.

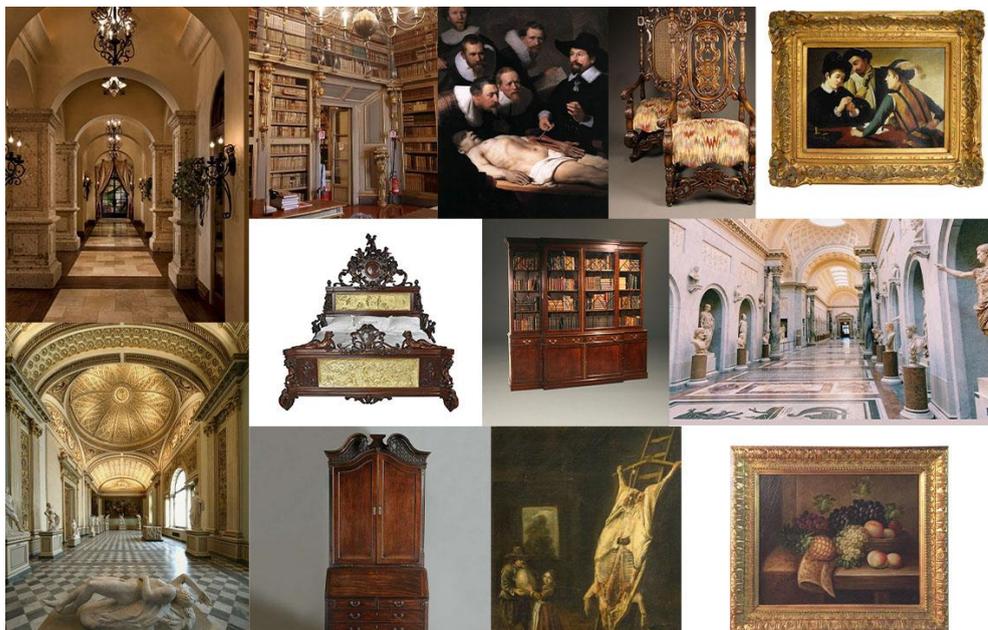


Figura 29 — Pannel de referências de Escritório do Damião  
 Fonte: Compilação dos autores

No painel do DEPF (Figura 30) já se apresenta principalmente a sobreposição entre o ambiente ocupado por funcionários e para onde os detidos são encaminhados. O primeiro um caos de pessoas e escrivainhas amontoadas enquanto o segundo é mais vazio e frio lembrando câmaras de tortura.

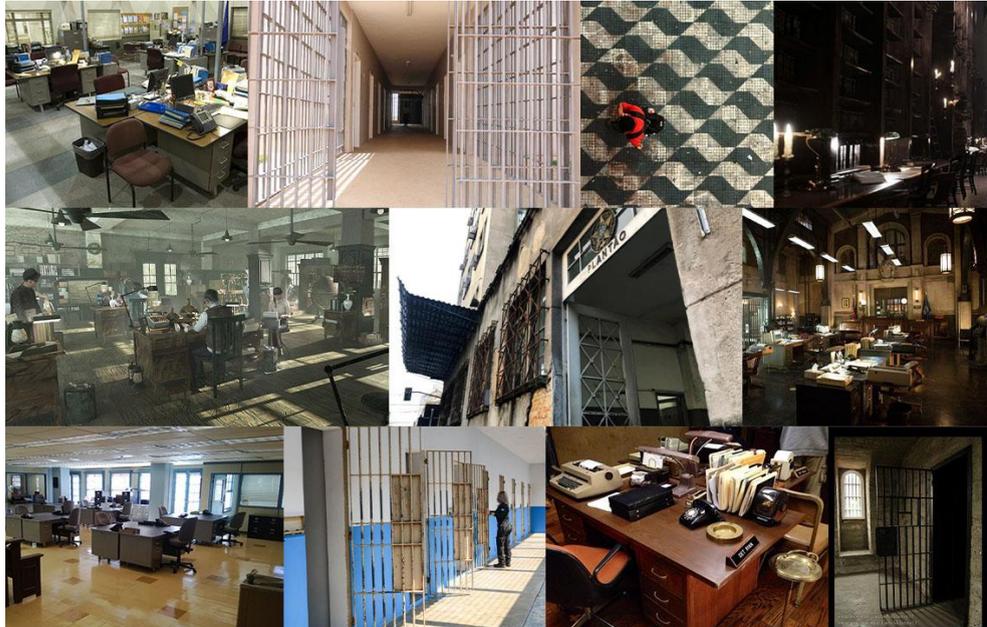


Figura 30 — Painel de referências de DEPF  
Fonte: Compilação dos autores

Assim, tanto o processo quanto o término da criação dos painéis contribuíram com uma maior delimitação dos *concept arts*. Enquanto os de personagens auxiliaram a visualizar de forma mais concreta tendências de como eles poderiam aparentar, nos de cenários houve também uma pesquisa por locais reais de São Paulo, cidade onde se passa o conto, somada as inspirações estéticas baseadas em suas descrições. Todos sendo essenciais para o encaminhamento da etapa seguinte, na qual há o começo da produção de esboços e outras experimentações visuais.

### 4.3 Materialização

Na etapa de materialização dos *concept arts* foi determinado pelo grupo, como forma de acelerar o processo de produção, que os personagens e cenários fossem divididos entre três membros do grupo. Desta maneira, os três têm a oportunidade de experienciar a realização por inteiro de um sistema de produção de *concept art*, além da chance de aplicar essa metodologia em elementos visuais distintos, personagens e cenários.

Por mais que apenas um membro estivesse responsável pela construção completa de *concepts* de um único personagem ou cenário, todo o resto do grupo teve participação no quesito de sugestões e opiniões na hora de analisar o progresso das materializações. Vale a pena ressaltar que os membros responsáveis pelos *concept arts* são ilustradores que possuem habilidades e estilos artísticos distintos. Por mais que os mesmos utilizaram a mesma mídia, que é arte digital, na maior parte do tempo, e que tenha sido aplicado um esforço dos participantes a produzirem as ilustrações em um estilo próximo às imagens apontadas nos estudos de similares, os resultados finais apresentam diferenças estéticas entre si. Isso é algo muito comum no mercado de *concept art* pelo fato de um único projeto possuir vários profissionais com estilos e experiências diferentes entre si.

A primeira etapa para a materialização do personagem ou cenário consiste em *sketches* e silhuetas. Ambas técnicas são caracterizadas por serem formas dinâmicas e simplificadas de se desenhar, capturando somente o essencial de cada elemento, afinal essa etapa inicial de construção exige muitas variedades de opções para acabar chegando em uma base que agrade tanto o *concept artist* quanto o diretor de arte, cliente ou a própria equipe.

Silhuetas (ou *thumbnail* se for utilizar dessa técnica em cenários ou composições) são consideradas um estilo de *sketching*, mas que foca principalmente no contraste da forma ou sombra, que causa uma impressão primária no espectador. Há *concept artists* que preferem usar somente o *sketch*, outros que usam somente a silhueta, e há os que se utilizam dos dois, pois ambos possuem vantagens. No livro *Behind The Pixels* (2015), Molnar aponta que por mais que *sketch* tenha a vantagem de deixar mais claro para o cliente os detalhes que o personagem ou cenário carrega, a criação de silhuetas são vantajosas para criação de muitas variedades em pouco tempo. Não há uma ordem a ser seguida na hora de realizar essas técnicas, pois ambas buscam o mesmo objetivo. O responsável pelos desenhos é que escolhe como quer seguir com a produção do mesmo.

Na produção de cenários, a técnica de *thumbnail* é utilizada como um meio de estudo de composição, que uma vez escolhido a opção mais adequada, o mesmo seria aplicado na hora de produzir a versão finalizada do *concept art*. No departamento de *concept art*, essa ferramenta ajuda a realizar exatamente o que é descrito: “montar uma imagem na sua forma mais resumida”. Para a mesma é comum profissionais usarem uma área de desenho bem pequena para que isso os impeça de se distraírem em produzir detalhes dentro do desenho. Esse método serve como substituto dos *sketches* e silhuetas aplicado nos personagens, porém *thumbnail* é mais adequado para a produção de cenários por ter como prioridade a formação

dos planos e sua perspectiva dentro da composição, as fontes principais de luz dentro de um ambiente e as escalas dos elementos principais que irão aparecer no desenho final.

Com a estética dos personagens já determinados, a próxima etapa do processo é o estudo de cores para escolher a paleta que vai ser aplicada na versão final do projeto. Assim como um projeto gráfico dentro do design, pode-se criar vários tipos de interpretações devido ao significado das cores utilizadas na peça. Dependendo muito do conhecimento de psicologia e teoria das cores do profissional para traduzir a personalidade de um personagem. Há diferentes tipos de motivos na qual um *concept artist* pode escolher a sua paleta de cores para aplicar em algum desenho. Alguns profissionais usam a psicologia das cores para implementar uma contextualização, há também os que realizam pesquisas de similares com cenários ou personagens semelhantes, assim como os que pegam as cores dentro de *moodboards* como inspiração.

E finalmente, depois do personagens é realizado o estudo de cores aplicados em cenários. No livro *Behind The Pixels* (2015) é possível observar que há artistas que já fazem o estudo de cores simultaneamente com o *thumbnail*, no entanto foi decidido pelo grupo que os dois seriam feitos separadamente como forma de deixar ainda mais explícito o processo por trás dos *concept arts* de cenários.

A experimentação de cores dentro de cenas passam por um processo diferente da dos personagens pelas seguintes características. O *concept art* aplicado dentro do plano de fundo é geralmente acompanhado pela narrativa que ocorre dentro da cena envolvida. Um único cenário pode participar de vários contextos diferentes, e dentro de cada contexto a cena vai sofrer variações como forma de acentuar as sensações da situação, e tais variações costumam ser influenciadas pela cor e iluminação. Como exemplo, imaginando-se uma cena em um parque a céu aberto, caso fosse desejado insinuar que era um dia amigável e feliz, o profissional poderia representar um céu claro e azul, utilizando uma iluminação quente para associar a cena como sendo uma situação de alegria e animação. Contudo, caso se queira insinuar uma situação de medo e incerteza nesse mesmo cenário, poderia-se deixar o parque escuro, como se estivesse à noite, utilizando cores frias, como azul e roxo, e não aplicar uma iluminação forte como forma de deixar a cena toda incerta e sem detalhes.

Neste trabalho, os cenários estudados aparecem somente uma vez no percorrer do conto, em consequência disso, as cores utilizadas nos estudo foram interpretações da narrativa ocorrendo no momento em que os personagem se situam na cena. A forma como será exposta a seguir essa parte do trabalho é por meio de explicações acerca do processo de raciocínio que os membros tiveram para criar seus personagens e cenários.

### 4.3.1 Damião

O processo de criação do Damião foi fazer o personagem parecer elegante e ao mesmo tempo, sarcástico. Uma vez que no conto ele é descrito como sendo ‘magricela’, é simples surgir com um aspecto corporal para ele, assim como o seu vestuário, restrito para ternos extravagantes, algo que o personagem é constantemente descrito usando-os. No entanto, o conceito ‘extravagante’ pode ser explorado de muitas maneiras, e foi nessa parte que o estudo de silhuetas foi útil na hora de explorar várias ideias de roupas em pouco tempo (Figura 31).

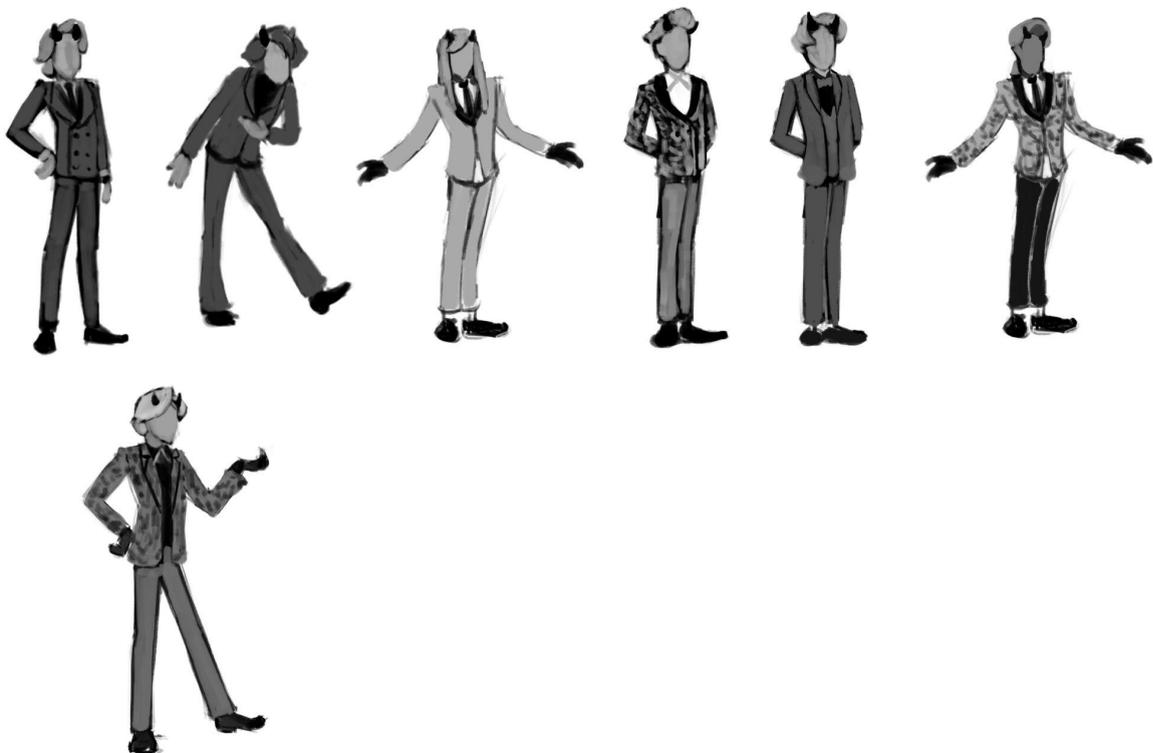


Figura 31 — Estudo de silhuetas de Damião  
Fonte: Autoria de Laura Castro

Para dar a aparência de magreza e estatura mais alta foi importante explorar uma ideia de fluidez e continuidade ao desenhar o conjunto do torso com as pernas, não mostrando nenhum tipo de volume variado entre os dois, e colocar as pernas mais finas para criar uma ilusão de proporção com o torso fazendo com que parecessem mais longas. Considerando também que ternos ressaltam bastante a cintura, foi essencial colocar uma diferença de largura entre os ombros e o resto do corpo. A experimentação de diferentes modelos de ternos com

essa ferramenta contribuiu para o tempo de produção, e conseqüentemente, escolha do estilo de roupa.

Na parte do *sketch* foram estudados detalhes que acentuam as características de Damião, como expressões, formato do rosto e cabelo (Figura 32).



Figura 32 — *Sketches* de Damião  
Fonte: Autoria de Laura Castro

Damião é descrito como tendo características bastante demoníacas, como os dentes afiados, os chifres e as garras. Já que o mesmo é uma criatura que interage com o mundo humano, tais peculiaridades precisam ser incluídas de maneira bem discreta no design. Por exemplo, no conto o personagem é capaz de esconder seus chifres por trás de seus cabelos, então é preciso que tanto os seus cabelos possuem franjas compridas quanto os chifres precisam de ser pequenos o suficiente para serem cobertos.

A sua natureza cínica e sagaz pode ser traduzida através das poses e das formas pontiagudas que compõem a sua figura, reforçado pelas características físicas do mesmo (lábios finos, dentes, chifres e garras), porém ele também possui uma lado educado e amigável quando direcionado às pessoas próximas. Então o deixando com uma expressão e posição relaxadas fazem com que não o deixemos tão intimidador.

Houve um estudo extra para esse personagem em específico como forma de analisar melhor os aspectos estéticos envolvendo o conjunto cabelo e terno (Figura 33).



Figura 33 — Estudo de vestuário do Damião  
Fonte: A autoria de Laura Castro

A fase de estudo de cores não foi complexa pelo fato de que esse personagem é bem descrito no conto, expondo os estilos dos seus ternos, descrevendo-o como possuindo cabelo loiro, chifres cor de mogno e olhos vermelhos. No entanto, foi possível rever muitas variações de cores entre essas características principais apontadas (Figura 34).



Figura 34 — Estudos de cores do Damião  
Fonte: A autoria de Laura Castro

Damião é apontado como sendo uma pessoa com um gosto chamativo para ternos, e que no decorrer do enredo ele é visto usando três variações: um terno verde-escuro, um florido cor púrpura, e um terceiro vermelho. Como forma de deixar um contraste interessante, evitar com que o terno inteiro seja do mesmo padrão e cor é uma solução, além de que elaborar uma combinação de cores diferentes entre o colete, o blazer e as calças pode deixar o personagem ainda mais interessante de se analisar e observar para o espectador. Há também a análise de cor entre o cabelo e tom de pele, que por mais que sejam elementos bem mais sutis que a vestimenta, o impacto está presente.

No estudo de cor dos sapatos foi feita uma experimentação mais para o lado estético da roupa no geral. Por mais que sapatos sociais mais comuns sejam de cor preta, acrescentar uma cor mais incomum pôde incrementar o seu comportamento extravagante, e ao mesmo tempo não tirar a atenção da vestimenta.

No final, a opção C no geral foi a mais adequada, apesar de não ser a mais chamativa como o esperado desse personagem. Nessa opção foi valorizado mais o elemento de elegância do que o chamativo, o que pode ser vantajoso na hora de posicionar o personagem na cena e o

mesmo não roubar a atenção do espectador. A liberdade criativa de aplicar a estampa florida na cor vermelha no blazer foi uma decisão estética, porém ainda demonstra a natureza pomposa do personagem. Além disso, a camisa preta também mostra uma quebra de padrão na moda atrelada a ternos e ao mesmo tempo se mantém discreta o suficiente para não roubar a atenção do espectador. A versão final modificou algumas características mínimas, como a cor do sapato e o tom de cinza das calças.

#### 4.3.2 Ifigênia

A Ifigênia, por mais que não tenha tanta presença dentro do conto, é uma das personagens que mais tem descrições da sua aparência e personalidade. Suas características físicas mais chamativas são a sua baixa e roliça estatura, além do fato de que a mesma à primeira vista não chama a atenção do público, apesar de na sua forma sobrenatural ela possuir quatro braços (Figura 35). Foi decisão do grupo fazer o *concept art* desta personagem na sua forma mais fantástica para criar um resultado mais icônico.



Figura 35 — Estudo de silhuetas da Ifigênia  
Fonte: A autoria de Laura Castro

Essa personagem possui uma personalidade rígida, grosseira e que sempre mostra perfeccionismo e pontualidade em tudo que faz. Portanto, atribuir uma forma mais imutável como o quadrado para a sua estrutura corporal pôde traduzir esses elementos para a Ifigênia. Porém, apesar de seu comportamento ser duro e frio, ela demonstra durante o conto o quanto as suas amizadas são importantes, e que ocasionalmente a mesma consegue demonstrar esses sentimentos amorosos para seus amigos. Pode-se até dizer que o comportamento dessa personagem é bem materna. Então incluir alguns elementos arredondados é capaz de suavizar a sua silhueta geral.

Agora, nos *sketches*, foi capaz de explorar bem mais os detalhes envolvendo o jeito da Ifigênia se expressar. (Figura 36).



Figura 36 — *Sketches* da Ifigênia  
Fonte: Aatoria de Laura Castro

Por mais que no conto não seja descrito quantos anos Ifigênia aparenta ter, é do conhecimento do espectador que ela possui uma idade bem avançada, quase tão velha quanto o Damião. No entanto, ao invés de deixá-la com um rosto jovem, deixando-a com uma aparência mais senhoril pode contribuir com a própria personalidade e senso de responsabilidade dentro do seu desenho. Há também o detalhe de que sua natureza dura faz

com que a mesma seja quase inexpressiva, porém consegue ficar muito agressiva quando necessário. Devido a isso, o seu estudo de *sketch* se focou mais nas poses de raiva e rigidez.

No conto, é referenciado que Ifigênia na sua forma mais feérica consegue também ficar sem pupilas, contudo como forma de liberdade criativa foi mantido o detalhe das pupilas para manter a personagem com uma maior expressividade, além de que dá a oportunidade dela ficar mais semelhante a um humano, consequentemente mais amigável.

Ifigênia é descrita como sendo uma pessoa séria, com um cabelo pintado de henna, e que quando exposta na sua forma de fada sua pele fica de uma textura escamosa com uma cor verde leitosa. No conto é comentado que a mesma possui um bom senso de estilo e moda, mas também não gosta de chamar atenção. Com essas informações foi possível surgir com as seguintes variações de cores (Figura 37).

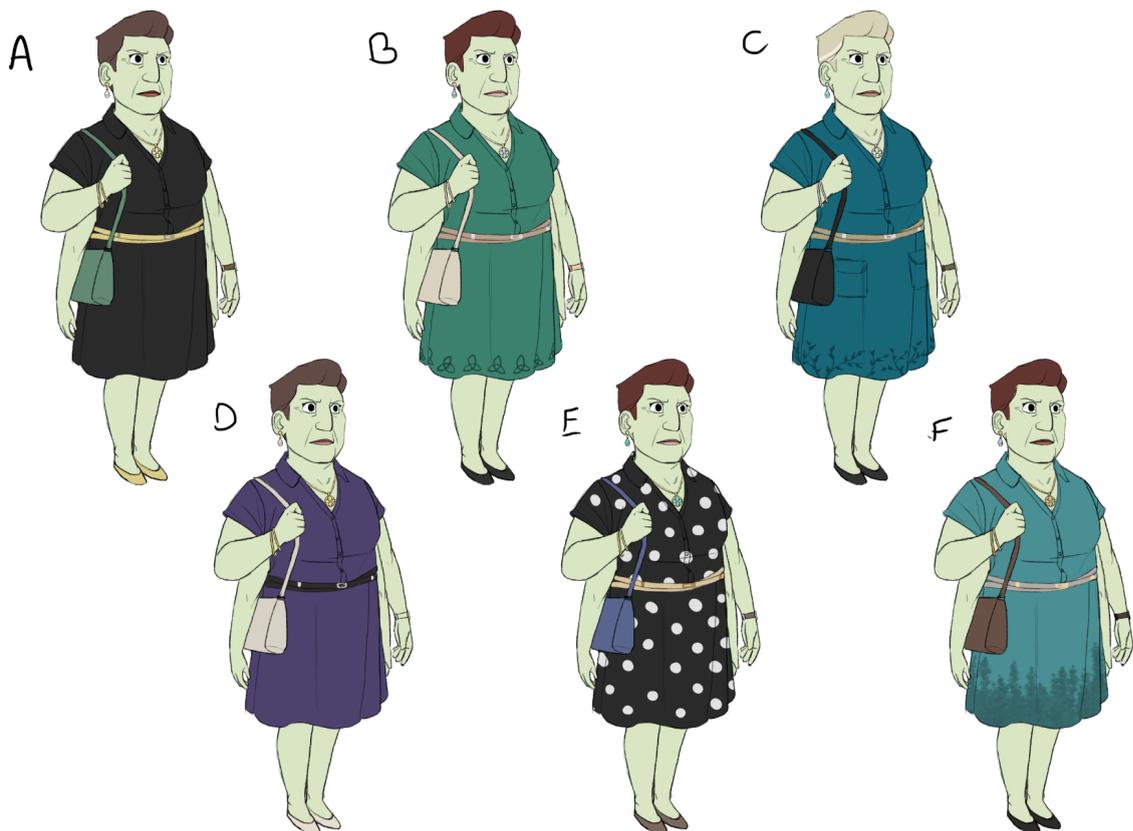


Figura 37 — Estudos de cores da Ifigênia  
Fonte: Autoria de Laura Castro

Henna para cabelo costuma vir em três cores principais: loiro, castanho e ruivo. Devido ao tom claro da sua pele, um tom de cabelo mais escuro providencia um melhor contraste, e deixa a personagem com uma aparência mais presente dentro do ambiente que ela

pode se situar. O cabelo ruivo se mostra como uma opção interessante de se utilizar, pois além de estar presente dentro do painel de referências visuais da personagem na etapa de expansão de ideias, o cabelo ruivo é visto como uma raridade, o que pode contribuir para a conceituação da própria personagem. Afinal, a Ifigênia é apontada como sendo a única de sua raça localizada no Brasil. Para mais, a cor avermelhada do cabelo forma uma boa harmonia cromática com a cor verde da pele.

Para os vestidos, foi importante aplicar uma cor escura para ficar um contraste maior entre a pele e a vestimenta, e também para criar uma relação mais próxima com a personalidade da personagem, já que a mesma é descrita como uma pessoa séria. Como forma de explorar a origem da raça das fadas, a inclusão de elementos ou cores que são associadas à natureza ou misticismo acrescentaria uma maior riqueza de detalhes, porém esses elementos visuais não poderiam ser evidentes o suficiente a ponto de sobrepor o senso de moda da personagem. Elementos que possam ser notados pelos espectadores porém não atrapalhem a elegância da Ifigênia seria o mais ideal.

A bolsa, o cinto, o relógio e os sapatos foram pensados para serem acompanhamentos que não arrancassem a atenção da roupa ou cabelo, que são aspectos importantes desse personagem. Cores neutras, como marrom ou preto, são úteis para essas situações, além de serem cores que combinam entre si. O relógio, mais especificamente, foi incluído no design da Ifigênia como forma de manifestar o seu comportamento pontual, mas além disso foi uma oportunidade de mostrar o quão velha é a Ifigênia. Colorir o relógio com cores douradas e marrons serviu para simular um modelo de relógio mais antigo. Os brincos e o colar foram elaborados para juntar cores metálicas e tons de verde e azul, para fazer combinação com o conceito do vestido de atribuir cores que remetem à natureza.

No final, a opção C foi considerada a mais adequada. Na versão final foi modificada a cor da bolsa, pois preto é uma cor que contrasta demais com o vestido, e o cabelo, que como apontado anteriormente, o ruivo se mostrou a variável mais adequada.

### **4.3.3 Moisés**

A primeira etapa da materialização do personagem Moisés se deu pela formação de ideias que poderiam fazer parte do design do personagem a partir do que o *briefing* nos apresentou. Neste caso, Moisés tem como maior foco o fato dele estar disfarçado, por isso seu design deve ser amigável, confiável e comum como um vizinho qualquer que qualquer um poderia ter (Figura 38).

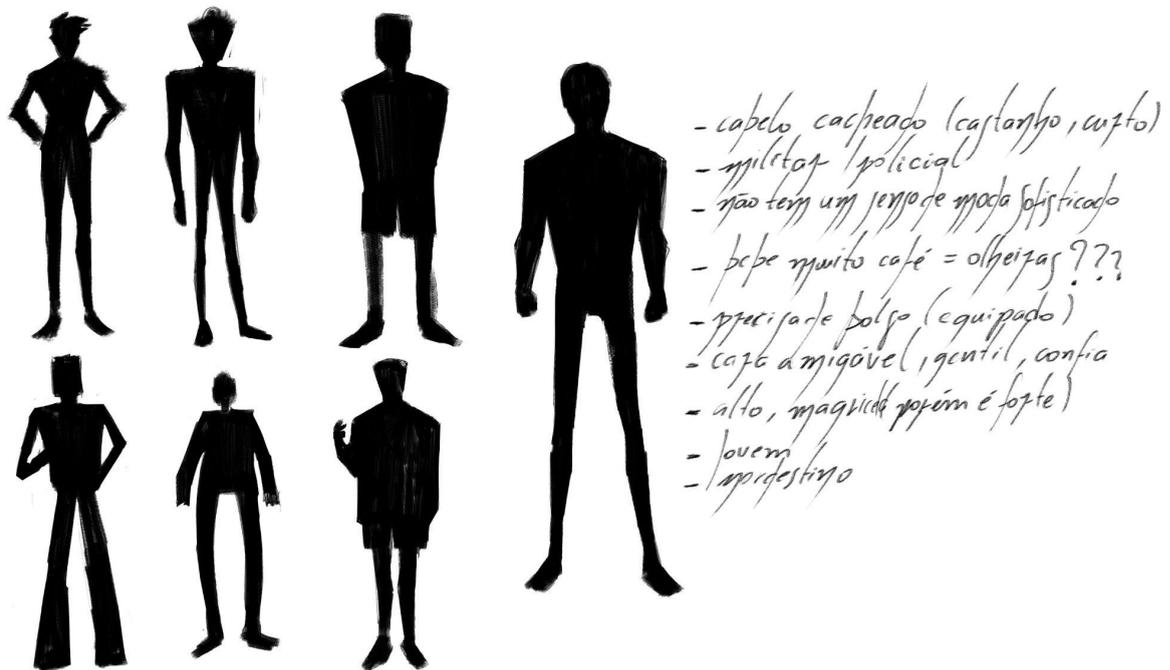


Figura 38 — Estudo de silhuetas do Moisés  
 Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

Algumas pré-definições de seu design são os cabelos curtos, cacheados e castanhos e o fato dele ser magricela, apesar de ainda ser forte. Desta forma, a silhueta escolhida para personagem conta com os ombros mais largos e a perna extremamente fina quando comparada com a parte superior de seu físico, retratando essa dualidade entre magro e forte.

Na parte de *sketching* do personagem, foram implementadas algumas características provenientes da descrição do mesmo (Figura 39):

- Uma cara mais amigável e um sorriso simpático com o intuito de não levantar suspeitas em seu disfarce;
- Olheiras causadas pelo excesso de café que ele consome.
- A presença de uma jaqueta militar, já que além de Moisés ter um histórico militar e fazer parte da polícia, ele acaba utilizando equipamentos de seus bolsos durante o conto;
- Sardas pela exposição ao sol (além de que foi anotado para a próxima etapa a necessidade do personagem ser mais bronzeado por este mesmo motivo);
- Uma barba por fazer, de modo que o personagem pareça mais maduro e não tão jovial;



Figura 39 — *Sketches do Moisés*  
 Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

Quanto às vestimentas, ele deveria ter um estilo mais básico e desleixado. Moisés é um personagem que não entende de moda e isto é observado por outros personagens no conto. Seguindo a necessidade de algo básico, o personagem acabou tendo como vestimenta padrão uma camiseta listrada comum, um bermuda xadrez que parece grande demais para as pernas finas, uma jaqueta militar, como o *briefing* pedia, e um tênis um pouco sujo e desgastado (como observa-se na segunda opção da Figura 40). As meias simples e altas ao meio da canela sem motivo aparente e a mistura de xadrez com listras das peças é usada em seu design para reforçar que o personagem não tem qualquer senso de moda e estilo.



Figura 40 — Estudo de vestuário do Moisés  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

A realização dos estudos de cores de Moisés foi feita utilizando tanto o painel de referência do personagem, quanto a psicologia das cores. Durante todo o processo, há uma preferência pelo verde militar, remetendo o espectador ao passado do personagem de forma sutil (Figura 41).

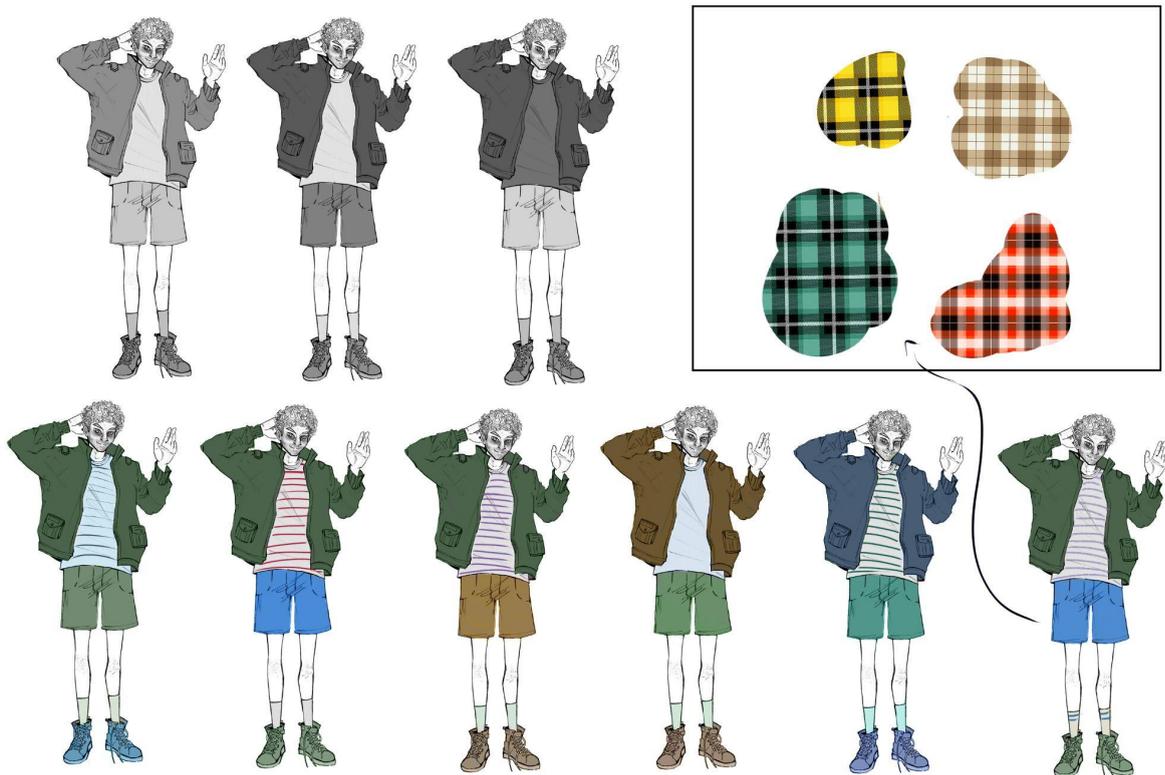


Figura 41 — Estudos de cores do Moisés  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

A última opção de cor foi a escolhida sendo que, a presença de um azul com alta luminosidade e saturação na bermuda do personagem tem o intuito de chamar atenção para as mensagens de confiança e amistosidade e ainda reforça, de certa forma, o desinteresse do personagem por cores mais padronizadas e na moda. O roxo da camiseta, por sua vez, age como uma cor mais neutra graças a sua saturação mais baixa, mas ainda é usado para causar certa estranheza devido a grande mistura de cores que se percebe ao olhar todo o conjunto de roupas de Moisés.

#### 4.3.4 Berê

Berê é uma personagem com uma presença bem impactante e forte e seu design foi pensado para seguir esse mesmo sentimento que a personagem evoca.

A primeira etapa na construção do *concept art* foi a silhueta do personagem, nessa parte foi anotado algumas coisas (Figura 42) que impactam o design da personagem com base na descrição da mesma no conto. Algumas anotações foram: o fato da mesma ter uma estrutura corporal grande mas ainda ter uma cintura fina; a presença de uma grande quantidade de tatuagens pelo corpo; *box braids* no topo da cabeça e uma cara fechada e de

poucos amigos. Após essas observações, foram feitas algumas silhuetas da estrutura corporal da personagem para que fosse melhor visualizado onde se encontraria o maior foco do design da mesma.

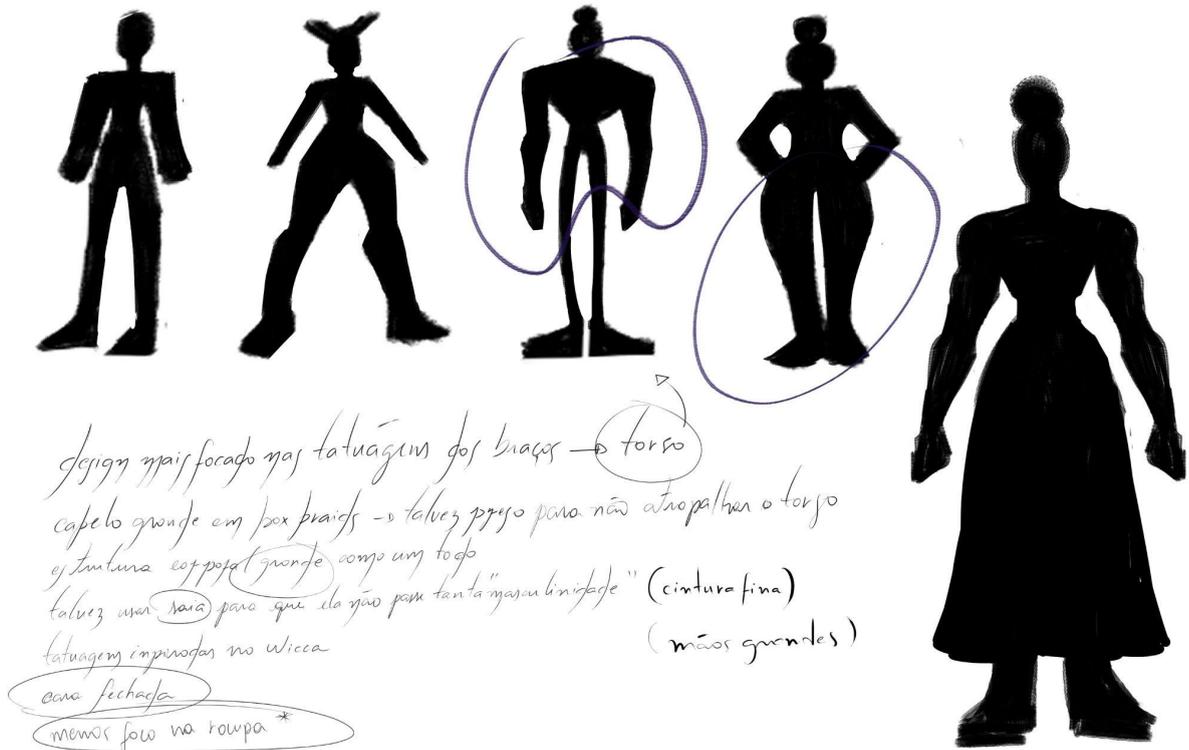


Figura 42 — Estudo de silhuetas da Berê  
 Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

Deu-se mais importância para a parte superior da personagem, sendo os braços e o cabelo o principal foco para as próximas etapas.

Com um objetivo mais claro para o design de Berê, passou-se para etapa de *sketching* onde os traços seriam mais bem definidos. As partes mais importantes de sua descrição que foram inseridas nos *sketches* da Berê foram seus traços negros, seu cabelo formado por *box braids* de lã púrpura e suas tatuagens. A personagem foi desenhada com uma grande quantidade de massa muscular e braços mais largos e compridos para dar uma aparência mais forte e bruta para a mesma, combinando com sua personalidade igualmente forte, além de também ser uma boa maneira de dar mais ênfase nas suas tatuagens, que se estendem por todo o braço (Figura 43). Também foi adicionado a seu rosto algumas linhas de expressões, marcas de seu temperamento forte e expressões espalhafatasas.



primeira página de *sketches* quanto a segunda página foram feitas simultaneamente e não há uma ordem de influência direta entre elas).



Figura 44 — Outra página de *Sketches* da Berê  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

No estudo de cores de Berê, foram priorizadas, para os testes, as cores que apareciam no painel de referência da personagem, bem como algumas cores que haviam sido descritas no próprio conto: Púrpura; verde dessaturado, amarelo, marrom, preto e cinza. Apesar de que nem todas as cores seriam usadas, de modo a tornar o design o menos caótico possível. A terceira opção foi escolhida (Figura 45), apresentando tons mais claros na parte de cima para que chamasse mais atenção para aquele local. A presença do roxo e do verde são remetentes da paleta de cores da própria moda do estilo *witchcore* que utiliza de cores que remetem a misticismo e natureza. A preferência de cores não tão escuras para a vestimenta se deu pelo fato da personagem já ser negra e o design optar por um pouco mais de contraste.



Figura 45 — Estudos de cores da Berê  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

#### 4.3.5 Iolanda

Para a realização do design de personagem da medusa Iolanda, decidiu-se focar preferencialmente nas suas características mais humanas, sendo assim, dando mais enfoque para sua personalidade mais meiga, introvertida e tímida, além de seu visual mais jovial e também para seus cachos, que passam grande presença, já que são as suas cobras “disfarçadas”. Deixando-se de lado características muito ligadas à própria criatura mitológica grega Medusa, a qual ela se caracteriza. Para isso, foi bastante utilizado o seu painel de referências visuais para capturar a essência de suas características mais joviais, como suas vestimentas (com camiseta, calça jeans e tênis casuais) e seu corte de cabelo. Inicialmente, em seu processo foram realizados vários *sketches* como forma de encontrar as melhores formas e silhuetas que a representasse, além de se tentar alcançar uma ideia básica da personagem para assim, materializá-la (Figura 46).

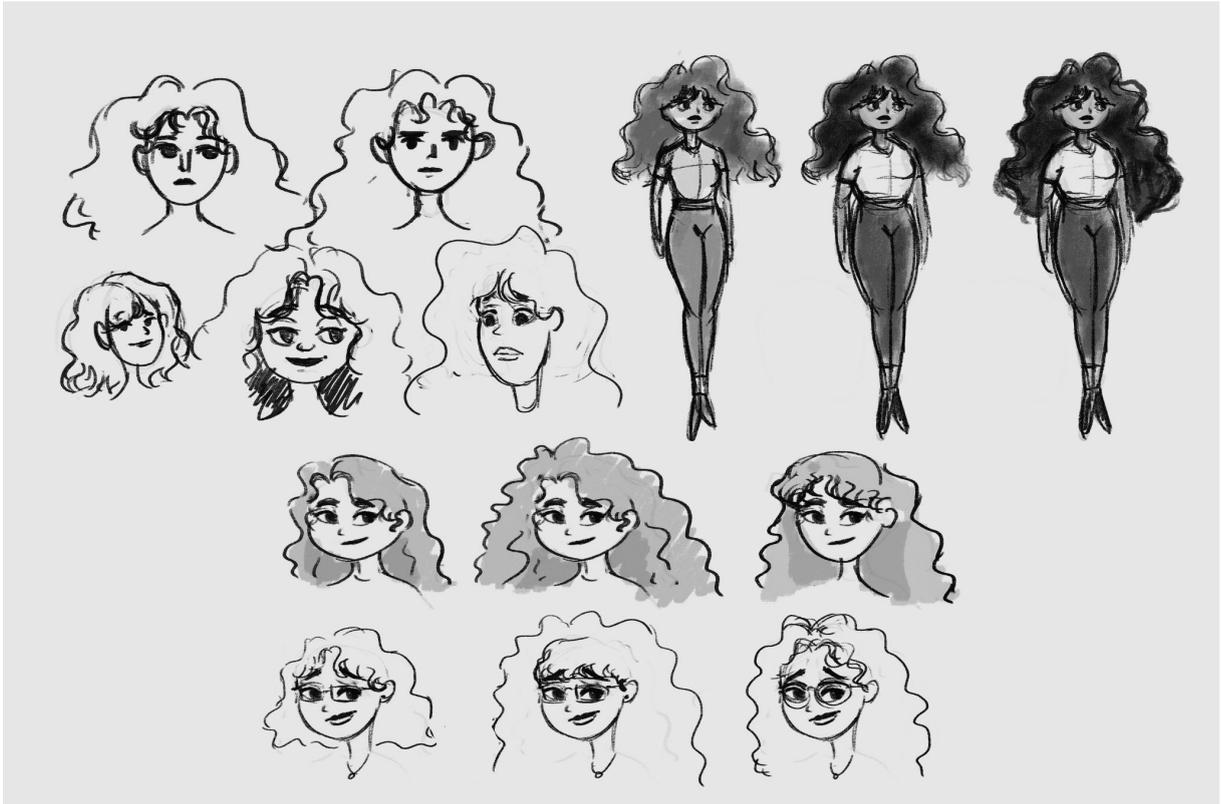


Figura 46 — *Sketches* iniciais da Iolanda  
 Fonte: A autoria de Arthur Berenguel

Para além dos *sketches* realizados no meio digital, também foi experimentado estudar as características da personagem em meio tradicional, como forma de expandir o entendimento sobre suas formas e silhueta (Figura 47). Já nesse momento de produção ficou decidido por utilizar formas mais circulares e curvas para representar a personagem, por conta de sua personalidade mais meiga e acessível, tentando assim, distanciar de elementos que pudessem passar qualquer sensação mais agressiva ou reativa para a mesma. Além disso, como descrito no próprio conto, a personagem possui cachos que se erguem e se movimentam de maneira orgânica, sem ela controlar, sendo descritos às vezes como “anêmonas debaixo d’água”. Por isso, se focou em transmitir movimento, volume e leveza para o seu cabelo, reforçando ainda mais sua silhueta curva e ondulada e dando mais presença para seus cachos revoltosos.

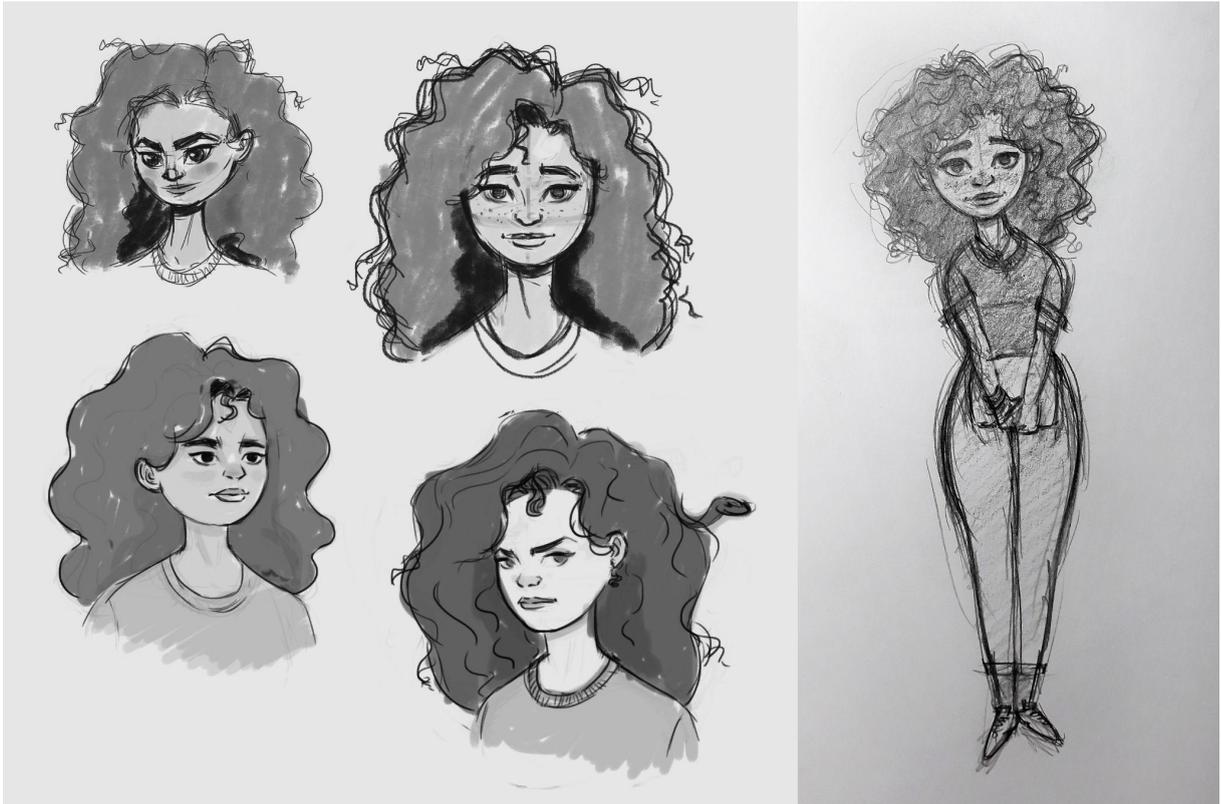


Figura 47 — *Sketches* e estudo de silhueta da Iolanda em diferentes suportes  
 Fonte: Aútoria de Arthur Berenguel

Depois dessas etapas, foi direcionada certa atenção para suas vestes e acessórios, sendo assim, se manteve certos elementos já citados no próprio conto, como o uso da camiseta, tênis e uma sacola estampada com nuvens (a qual nesse caso foi alterada para uma bolsa, para não prejudicar a silhueta da personagem). Além disso tentou-se aderir outros elementos que pudessem remeter à sua origem mitológica grega, como o uso de acessórios, como uma pulseira presente no vestuário grego antigo e também uma tatuagem com desenhos também muito presentes em peças da Grécia Antiga, desde esculturas à peças de cerâmica. Contudo, nesses estudos (Figura 48) só foram demarcados as possíveis localizações de tais adereços e elementos, para só depois ser mais delimitado, já que o foco ainda é tentar transmitir informações acerca da personagem Iolanda por meio de suas formas e silhuetas.



Figura 48 — *Sketches* de vestimenta e acessórios da Iolanda  
 Fonte: A autoria de Arthur Berenguel

Para poder reforçar a sua baixa estatura, se optou por calcular a mesma com base na medida de sua própria cabeça, para que assim, a sua altura total fosse formada por uma quantidade um pouco menor que a utilizada em outras representações de personagens femininos (Figura 49). Além disso, aqui já se tenta definir uma pose e gestos que possam reforçar a transmissão de sua personalidade para o espectador, com seus braços posicionados para dentro, indicando certa timidez e sua silhueta focada em curvas. Também foi experimentado variações de um de seus acessórios, no caso, sua bolsa, a qual no final foi decidido manter em um tamanho maior e com alça comprida, sendo a mesma apoiada no ombro, para não afetar seu contorno.

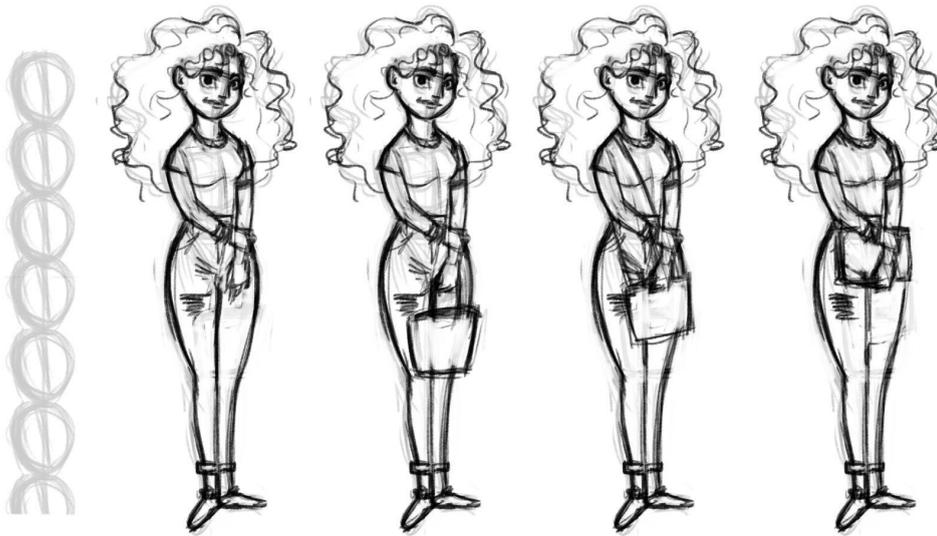


Figura 49 — Estudos da Iolanda  
 Fonte: A autoria de Arthur Berenguel

Depois que o grupo concordou acerca do design básico da Iolanda e optou-se por manter certas soluções visuais já apontadas anteriormente, foi refinado uma pose final para representar a personagem. Na qual foi reforçado a sua silhueta com formas circulares, sua personalidade meiga e tímida, suas vestes mais joviais, seu cabelo mais volumoso e de forte presença e também seus elementos adicionais como a pulseira e a tatuagem, os quais remetem à cultura greco antiga. Além disso, foi mantido a estampa de nuvens em sua bolsa, como apresentado no conto, já que a mesma cursa meteorologia, e também foi acrescentado um brinco e um colar. Ambos adicionados por inspiração no painel de referências da personagem, mas o último sendo colocado principalmente para poder ser usado como elemento que possa transmitir magia e misticismo por meio da sua cor, em contraste com a da camiseta. Após essas delimitações foi realizado um estudo de valores com essa mesma pose e elementos visuais descritos (Figura 50), no qual se avalia o contraste entre valores presentes no design da personagem e assim, já serve como um estudo antecipado da cor, já que a luminosidade/brilho é uma das propriedades da mesma. Nesse mesmo estudo, foi decidido por se manter uma pele mais escura e uma zona de maior contraste na parte de cima da personagem, próximo ao rosto, para que sirva principalmente como ponto de foco do olhar do espectador.

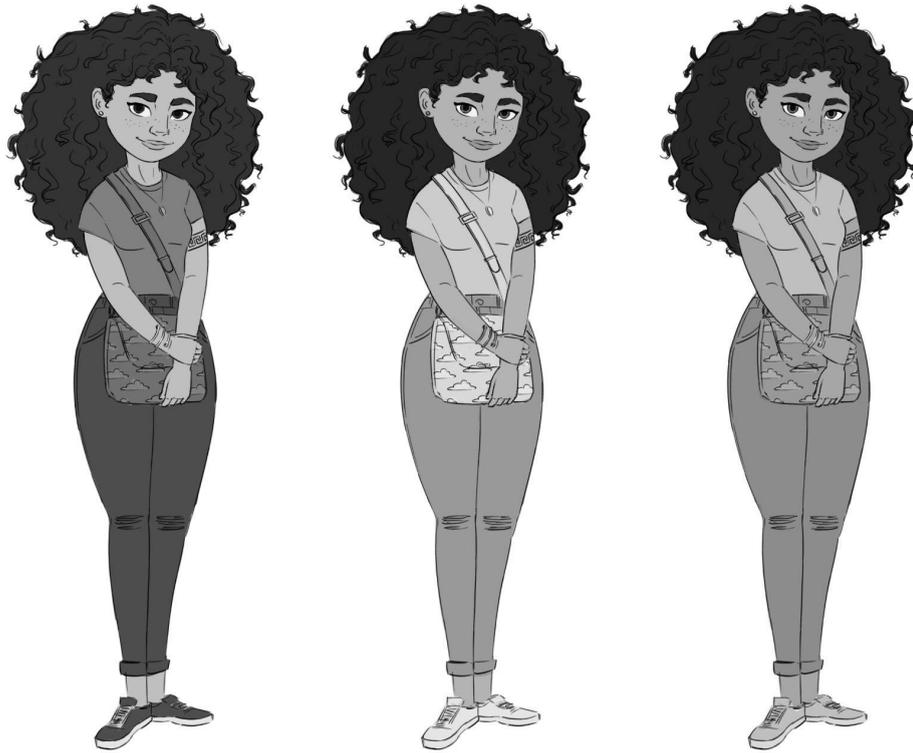


Figura 50 — Estudos de valores da Iolanda  
Fonte: A autoria de Arthur Berenguel

Em relação a suas cores finais, ficou-se decidido utilizar as definidas no próprio conto, como o caso da sua camiseta já delimitada na cor vermelha, mas também as encontradas em seu painel de referências, como a cor para a calça jeans, tênis, pele e cabelo. Essa aplicação das cores definitivas será aplicado no design da personagem durante o seu refinamento e detalhamento.

#### 4.3.6 Rosemeire

Quanto a materialização da personagem Rosemeire, primeiramente foi optado realizar os estudos iniciais, como *sketches* e silhuetas (Figura 51) em um suporte tradicional, utilizando papel, lápis de cor dermatográfico e caneta nanquim. Principalmente como forma de se explorar a produção por caminhos diferentes, contribuindo assim para expandir as ideias e conseqüentemente, a criatividade, já que a produção por meios digitais já é tão presente em diversas áreas do design, que em certos momentos, modificar algumas ferramentas no seu processo se torna vantajoso. Nesses mesmos estudos iniciais já foram delimitadas algumas formas básicas para a mesma, contribuindo para a transmissão de sua personalidade. No caso, por conta de Rosemeire ser identificada como uma personagem muito serena, calma e

amigável, se optou por utilizar de formas mais circulares para a mesma, com uma silhueta mais arredondada, sem muitas regiões angulares. Como ela é retratada como uma senhora de baixa estatura, aproveitou-se para deixar a sua forma geral mais achatada e densa, o que também contribuiu para deixá-la com um formato mais centralizado, reforçando assim, sua placidez. Além disso, também já se aproveitou para experimentar a materialização da Tomoko, seu pequeno dragão de estimação, a qual é apresentada no conto em certos momentos sempre acompanhando Rosemeire.



Figura 51 — *Sketches* iniciais e estudos de silhueta de Rosemeire e Tomoko  
Fonte: Autoria de Arthur Berenguel

Os experimentos seguintes (Figura 52) também foram realizados em suporte tradicional, já que foram realizados em conjunto com o anterior. Neles já foi possível delimitar mais algumas decisões acerca do design da personagem, como o formato do seu rosto (deixando o mesmo mais fofo e amigável), o seu cabelo amarrado em coque para trás (permitindo que sua silhueta ficasse mais fluida e contínua) e também suas vestes e acessórios (sua bata comprida florida e sua bolsa de crochê como coletado no *briefing*). Ainda em conjunto foi delimitado um pouco do design do dragão, que foi focado em ser menos agressivo possível, afastando-se assim, das representações visuais mais comuns dessa criatura mitológica, como raivoso e dominante. Além disso, foi experimentado a aplicação da Tomoko

em conjunto com a própria Rosemeire, para se ter mais noção de comparação de tamanhos, já que o dragão é tão pequeno que, no conto, é assemelhado a um calango.



Figura 52 — *Sketches* de Rosemeire e Tomoko  
Fonte: A autoria de Arthur Berenguel

Em sequência, já se estipulando forma, silhueta e outros elementos, como seu vestuário, foi direcionado o estudo para cores e valores (Figura 53). Contudo, antes de realizar tais experimentos já foi estipulado uma pose que contribuísse com as características da própria personagem, além de também remeter a uma posição que a mesma é apresentada no próprio conto ao usar seus poderes. Por isso, a posição meditativa e levitando da mesma ajuda a passar a mensagem que a mesma possui poderes, mas também permite transmitir sua postura mais calma e serena, além de contribuir para uma silhueta mais circular e centralizada. No estudo de cores, foram simuladas três composições cromáticas diferentes, mas todas seguindo uma harmonia análoga de cores, para reforçar a personalidade tranquila de Rosemeire. A maioria das cores foi inspirada no próprio painel de referências da personagem, mas também em análises externas acerca da sua etnia e do seu vestuário. Como decisão final, foi escolhida a primeira opção para seguir adiante no projeto, por deixar uma sensação de mais leveza para a personagem, já que é a composição com valores mais claros. As cores para o dragão também estão relacionadas diretamente a cada composição.



Figura 53 — Estudos de cores e valores de Rosemeire e Tomoko  
 Fonte: Autoria de Arthur Berenguel

#### 4.3.7 Escritório de Advocacia do Damião

Um dos cenários escolhidos para a realização do *concept art* foi o escritório de advocacia do Damião. Primeiramente foi feito uma lista com o que seriam as principais exigências para o design do local: as paredes deveriam ser de brocado vermelho e deveriam ter quadros com molduras douradas pendurados; o chão deveria conter uma grande quantidade de tapetes; necessidade de uma mesa para o atendimento dos clientes do advogado; estantes com livros; móveis caros; objetos exóticos acomodados em cima dos móveis e a sala deveria ser grande.

Foram feitos então alguns *thumbnails* que pudessem enquadrar parte do local e todas as suas exigências. Escolheu-se trabalhar com uma vista mais privilegiada da sala (Figura 54), podendo mostrar toda a quantidade de móveis e detalhes sem que todos eles se intercalassem, tornando assim o cenário confuso. A etapa de *thumbnail* foi um tanto quanto rápida, mas viu-se a necessidade de organizar os objetos e móveis mais importantes perto do centro da composição e do ponto de fuga. A escrivaninha do Damião, especialmente, não poderia se perder tanto em meio ao restante, mas a sala em si deveria ter uma atmosfera mais caótica por

ser antiga e cheia de coisas acumuladas. Por essas questões, o quarto *thumbnail* foi escolhido como a composição ideal.

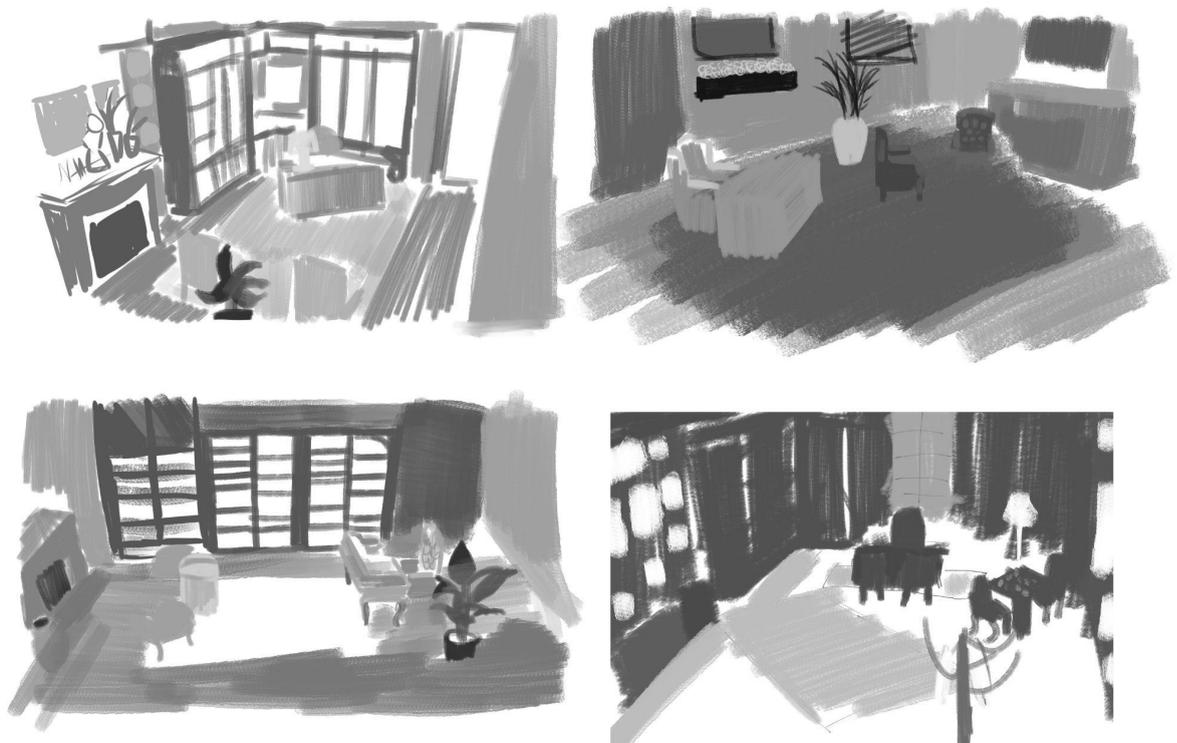


Figura 54 — *Thumbnail* do escritório de advocacia do Damião  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

O estudo de cores deste cenário em específico não foi feito no próprio cenário ou *thumbnail*. Como várias das cores já estavam pré-definidas pela descrição da sala no próprio conto, deu-se mais importância na criação de uma paleta de cores (Figura 55), variando matiz, tonalidade e luminosidade de forma análoga, que complementaria as cores principais do escritório.



Figura 55 — Paleta de cores do escritório de advocacia do Damião  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

Nessa paleta de cores, os matizes principais são o vermelho, o marrom, o laranja e o dourado. Os restantes foram cores e tonalidades escolhidas para harmonizar com o restante da sala, que é conceitualizada por, em sua maioria, cores quentes. O horário do dia no qual a sala

foi pintada foi escolhido para contribuir ainda mais com a atmosfera do local, sendo ela um pôr do sol alaranjado que terá suas cores refletidas pela janela do escritório.

A construção do escritório em toda sua composição foi feita seguindo dois pontos de fuga principais. Durante o processo foram escolhidos os objetos que seriam colocados por cima dos móveis de modo que seus formatos e cores harmonizassem com o restante do *concept art*. Dentre esses objetos decorativos se encontram:

- Revistas de moda, descritas no conto e que remetem ao interesse de Damião pelo assunto;
- Uma balança remetendo à profissão do advogado;
- Abajur de mesa para que o personagem pudesse ficar até tarde realizando leitura dos possíveis casos de seus clientes;
- Um violino e uma miniatura de piano, remetendo à classe de Damião;
- Um pequeno barco antigo típico de colecionador, mostrando que o personagem tem interesse em ter itens únicos e antigos;
- Alguns vasos pelas prateleiras, sendo alguns antigos e outros vasos de plantas falsas;
- Um candelabro remetente a tempos mais antigos, indicando a idade do personagem;
- Um relógio caro, indicando a pontualidade de Damião;
- Vários e vários livros que o mesmo precisou ter lido para a conquista de seus inúmeros diplomas, além de também ter adquirido vários durante todos os seus séculos de vida

Os tapetes foram escolhidos para serem bem adornados para uma aparência chique e cara, combinado com o restante dos móveis e quadros que também devem passar ar de riqueza e sofisticação pela quantidade e preciosidade de diversos adornos. Para que tudo não parecesse monótono e extremamente organizado, há uma quebra do ponto de fuga pelo tapete deslocado e pela mesinha perto do abajur. A janela é grande e em formato de arco para lembrar as janelas das galerias de arte italianas, as quais o conto cita como referência estilística para a sala.

Todos esses fatores e detalhes serão vistos na etapa de refinamento do cenário e foram utilizados em conjunto para a concretização do intuito inicial do *concept art* deste local que é passar um ar de sofisticação, antiguidade e excentricidade combinando com a personalidade e design do dono do escritório.

#### **4.3.8 DEPF**

Para a Divisão de Estrangeiros e Extraterrestres da Polícia Federal (DEPF) foi decisivo escolher qual ponto de vista seria utilizado no *concept art* final, pois esse cenário é o maior dentro do conto. No enredo o prédio é dividido em duas partes principais, o escritório de atendimento e onde são contidas as criaturas mágicas, composta por celas e um pátio de execução. Por se tratar de uma área que invoca sentimentos extremos nos personagens, além de envolver uma parte vital da história, a parte das celas foi o cenário escolhido pelos membros do trabalho. As celas dão a oportunidade de liberdade criativa que pode ser expressa tanto em cor, quanto em iluminação e composição (Figura 56).



Figura 56 — *Thumbnail* das celas  
Fonte: Aatoria de Laura Castro

O pensamento inicial para montar os *thumbnails* das celas é criar uma atmosfera de desconforto e intimidação, e experimentar com os ângulos de câmera e perspectivas para provocar essa sensação foi um elemento essencial. As técnicas cinematográficas *plongée*<sup>42</sup> e *contra-plongée*<sup>43</sup> foram o que contextualizaram as sensações dentro das cenas. Uma vez que a câmera está em formato *contra-plongée*, o espectador passa por uma experiência de

<sup>42</sup> Ângulo de câmera dentro da fotografia e cinematografia conhecida por capturar uma pessoa ou objeto acima do nível dos olhos, inclinado em direção ao chão.

<sup>43</sup> É o contrário do *plongée*, que posiciona a câmera mais próxima ao chão filmando a pessoa ou objeto inclinado em direção ao céu.

inferioridade dentro do ambiente, se sentindo pequeno comparado ao o que está ao redor. Já o plongée faz o próprio personagem se sentir fraco e inferior, enquanto o espectador tem o poder.

Por se tratar de um lugar com várias celas, focar a câmera em somente uma não traria o mesmo valor dramático do que focar em várias ao mesmo tempo. Mostrar uma perspectiva na cena faz com que o lugar pareça maior do que realmente aparenta, o que também pode trazer uma certa intimidação, além de que o uso de perspectiva causa um maior interesse estético comparado a um simples plano.

No final, a composição escolhida para o *concept art* das celas foi a primeira variação, o esquerdo superior. Devido a sua boa exploração de perspectiva e o seu ângulo plongée, que faz com que as celas pareçam menores dando uma visão de pena e inferioridade para o espectador, essa opção foi considerada a mais adequada.

A visita dentro da DEPF, ocorre em um momento delicado da narrativa do conto, onde a personagem Ifigênia corre um sério risco de ser acusada por um crime que não cometeu e acabar cumprindo uma punição severa. Essa área do prédio é composta pelas celas dispostas no formato de corredor, com um pátio a céu aberto logo à frente, composta de guilhotina, uma forca, entre outros métodos de execução.

No decorrer do conto é referenciado várias vezes que todas as criaturas mágicas se sentem desconfortáveis dentro da DEPF por ser uma instituição grosseira voltada para as criaturas, que elabora várias regras extremamente restritivas para a comunidade feérica, além de ser baseada em um gerenciamento burocrático.

A área das celas é mostrada como tendo falhas de estrutura e de aparência acabada. De início dá-se a concluir que se trata de um ambiente depressivo, monótono e repulsivo, porém uma vez que o conto descreve o pátio adjacente, a natureza muda como um conjunto, e a partir daquele momento se tratando de um lugar cheio de medo, tensão e violência. Isso mostra uma conceitualização base que se deveria aplicar para o estudo de cores (Figura 57).



Figura 57 — Estudos de cores das celas  
 Fonte: A autoria de Laura Castro

A escala de cores escolhidas para as celas é a variação da direita superior. Devido a sua composição de vermelho, laranja e amarelo, cores conhecidas por serem excitantes e chamativas, estas são a que simulam melhor o contexto de tensão na qual a personagem Ifigênia sofre no momento narrado. A ideia das cores quentes, junto com a iluminação contrastante vindo da janela, seria ‘refletir’ de forma indireta a cena que se passa logo afora, no pátio de execução. Pois não são as celas independentes que causam o apavoro dos personagens a entrar nessa área, mas sim o destino que as criaturas mágicas deste universo sofrem quando punidas. Por isso que dá a entender que as cores presentes neste enquadramento são causadas graças ao lado de fora das janelas.

No entanto, percebe que mesmo em uma cena que é composta majoritariamente por cores quentes, ainda há um leve tom azulado no canto. Isso serve para mostrar que foi levado em consideração a sinalização de um tipo de contraste harmonioso com a cena, mas que não seja composta somente dentro da escala monocromática.

#### 4.4 Refinamento

Com a última etapa da metodologia desenvolvida para esse trabalho, temos a fase de refinamento, que serve para fazer as modificações necessárias e apresentar o produto final para o diretor de arte, os animadores e outros profissionais da linha de produção, como os modeladores.

#### 4.4.1 *Model sheet*<sup>44</sup> e expressões

Uma vez determinada a forma final dos personagens e suas paletas de cores, foi produzido um *model sheet* de todos eles em três posições básicas: frente, perfil, e costas. Essa ferramenta é comumente utilizada por modeladores na hora de desenvolverem os personagens em figuras tridimensionais e também para animadores como forma de estudar o personagem minuciosamente para conseguir reproduzir o mesmo durante o projeto. Nessa etapa não é acrescentado nenhuma nova característica, mas é importante por fazer com que toda a equipe de animadores consiga manter a consistência de reprodução do personagem.

Juntamente com o *model sheet* foi também realizado um estudo de expressões faciais para cada personagem. Cada um deles receberam 3 expressões diferentes, que seriam julgadas como sendo expressões que cada personagem correspondente seria provável de fazer. Tal ferramenta também é utilizada por animadores como forma de entender as limitações faciais dos modelos, e assim como o *model sheet*, ajudam os profissionais a compreenderem melhor o personagem fisicamente e também psicologicamente. A seguir são apresentadas essas soluções de cada personagem.

- Damião (Figura 58)

---

<sup>44</sup> Uma ficha de modelo utilizada para visualizar os ângulos do personagem como forma de padronizar as roupas e estrutura corporal do personagem.

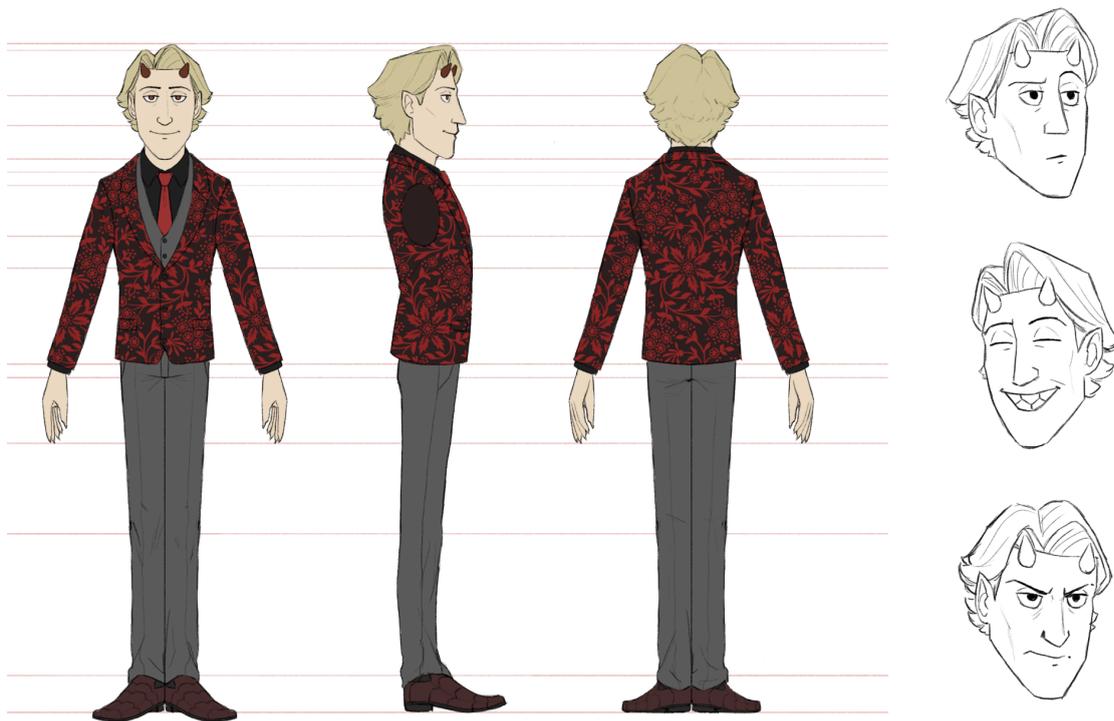


Figura 58 — *Model sheet* e estudo de expressões do Damião  
 Fonte: Aatoria de Laura Castro

- Ifigênia (Figura 59)

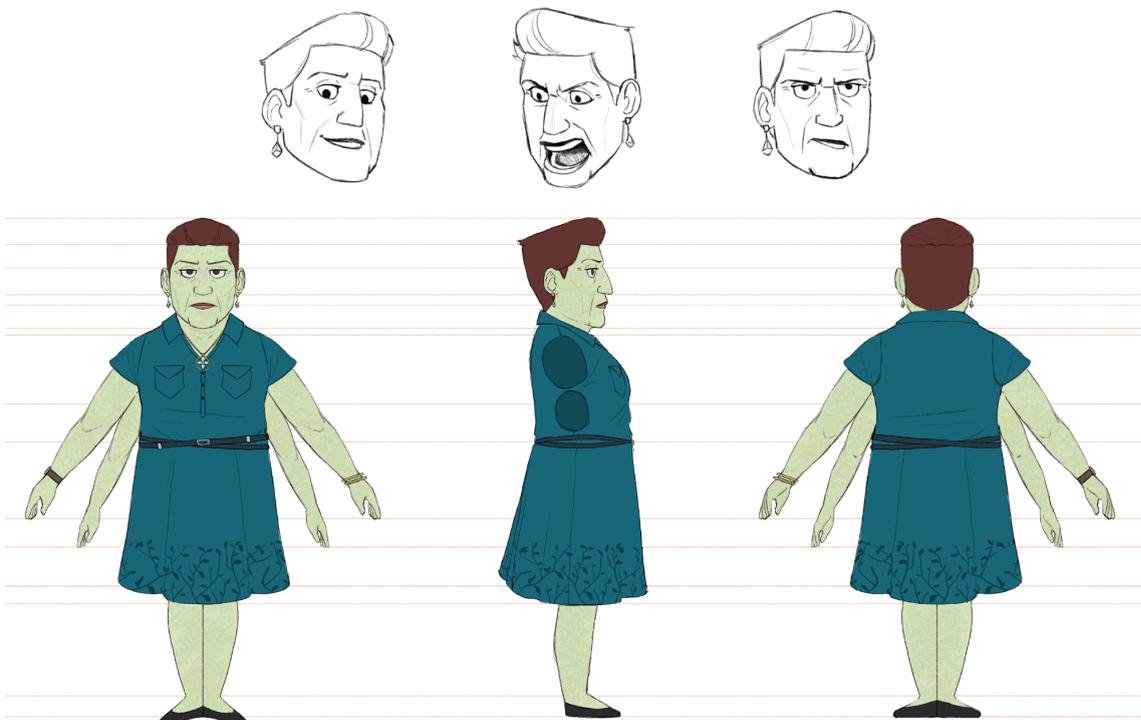


Figura 59 — *Model sheet* e estudo de expressões da Ifigênia  
 Fonte: Aatoria de Laura Castro

- Moisés (Figura 60)

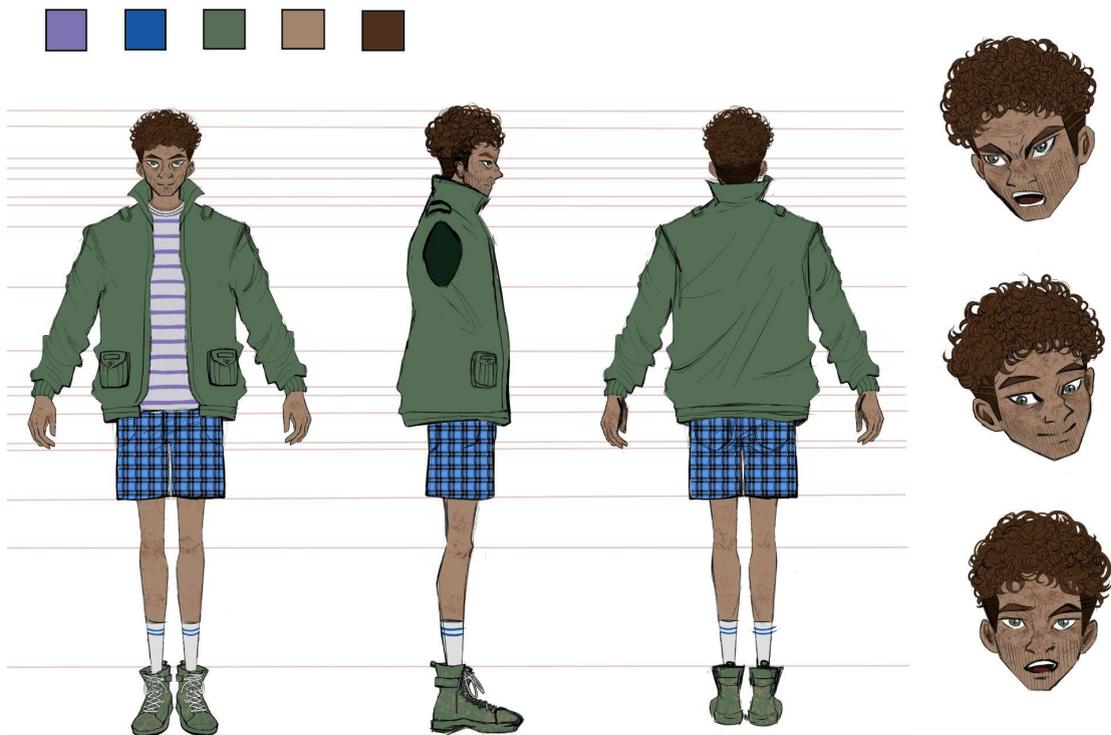


Figura 60 — *Model sheet* e estudo de expressões do Moisés  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

- Berê (Figura 61)

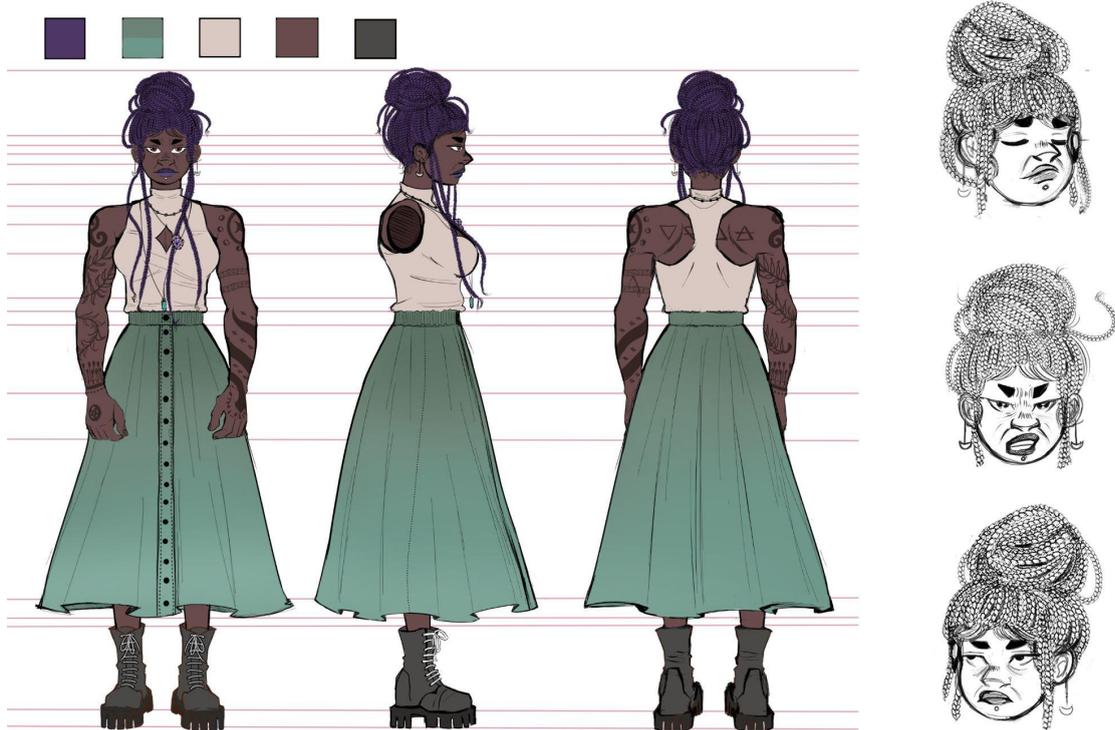


Figura 61 — *Model sheet* e estudo de expressões da Berê  
 Fonte: Aatoria de Fernanda Rizo

- Iolanda (Figura 62)

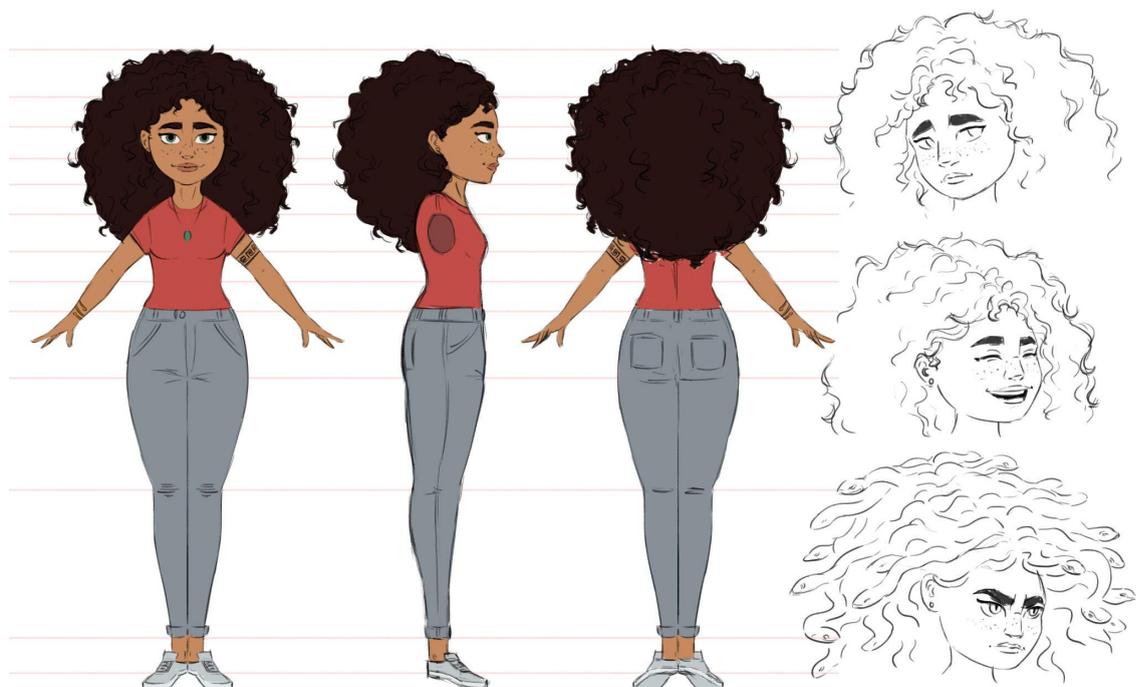


Figura 62 — *Model sheet* e estudos de expressões da Iolanda  
 Fonte: Aatoria de Arthur Berenguel

- Rosemeire (Figura 63)

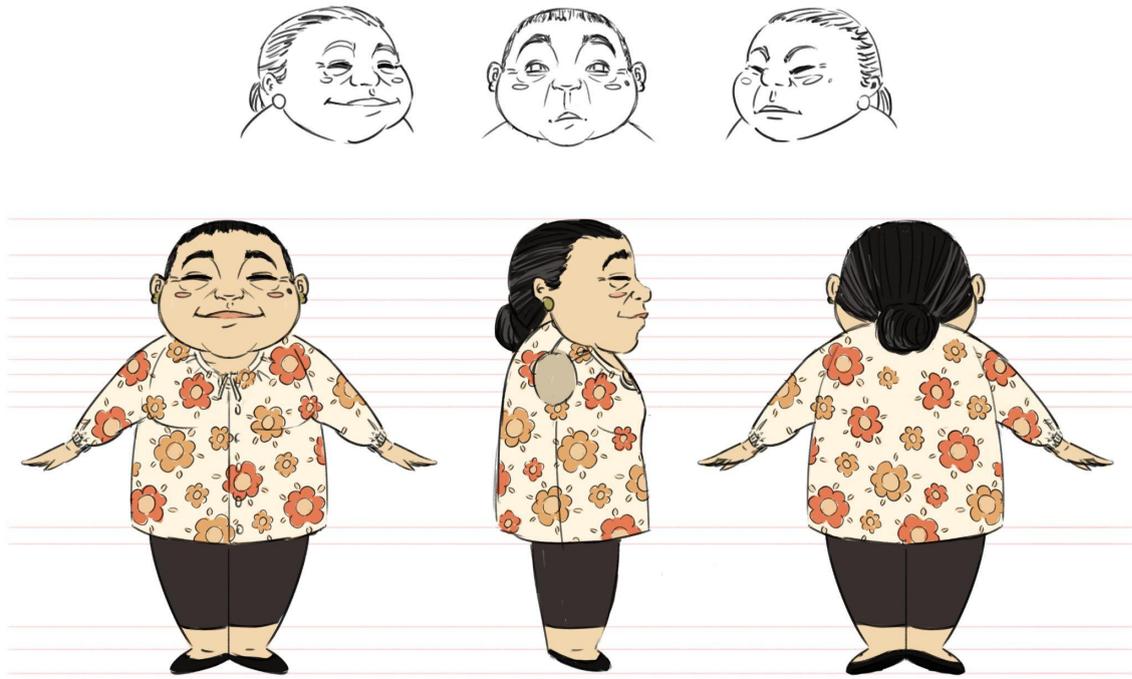


Figura 63 — *Model sheet* e estudos de expressões da Rosemeire  
Fonte: Autoria de Arthur Berenguel

#### 4.4.2 Renderização

A etapa de renderização expõe de maneira completa o resultado do desenvolvimento do *concept art*. Renderizar é o processo de pintar um assunto de forma mais detalhada, aprimorando a imagem e dando ao desenho uma aparência mais próxima, neste caso, de como os personagens e cenários se pareceriam em um ambiente que conta com a presença de fonte de luz e sombra.

“Aprimorar a imagem” no caso destes *concept arts*, se refere à adição de detalhes, texturas, luz, sombra e uma *line art* bem definida, e a adição e mesclagem de etapas dentro de um só rendering tende a variar conforme cada artista e estilo artístico.

Para os personagens, além de apresentar a sua versão renderizada, serão expostas as etapas realizadas para se chegar ao resultado final. Já para os cenários serão feitas recortes aproximadas como forma de mostrar os detalhes minuciosos aplicados.

- Damião (Figura 64 e 65)



Figura 64 — Etapas da renderização do Damiano  
Fonte: Autoria de Laura Castro



Figura 65 — Renderização do Damião  
Fonte: A autoria de Laura Castro

- Ifigênia (Figura 66 e 67)



Figura 66 — Etapas da renderização da Ifigênia  
Fonte: A autoria de Laura Castro



Figura 67 — Renderização da Ifigênia  
Fonte: A autoria de Laura Castro

- Moisés (Figuras 68 e 69)



Figura 68 — Etapas da renderização do Moisés  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo



Figura 69 — Renderização do Moisés  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

- Berê (Figuras 70 e 71)



Figura 70 — Etapas da renderização da Berê  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo



Figura 71 — Renderização da Berê  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

- Iolanda (Figuras 72 e 73)

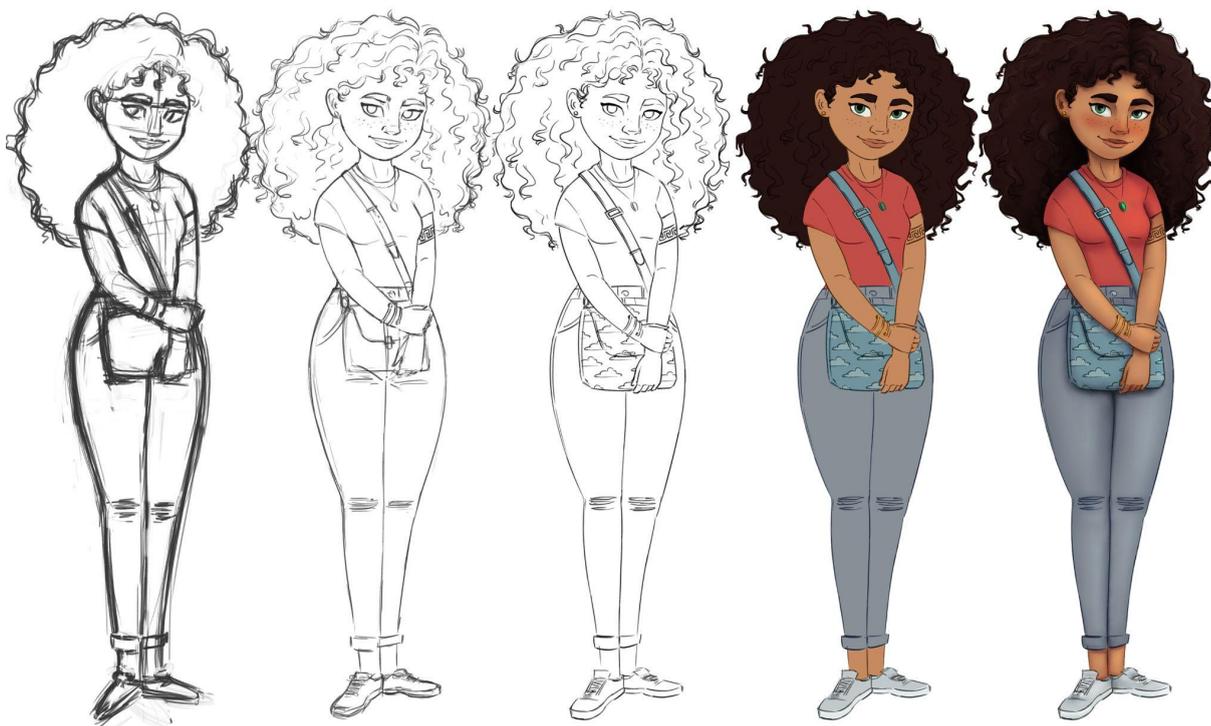


Figura 72 — Etapas da renderização da Iolanda  
Fonte: Autoria de Arthur Berenguel



Figura 73 — Renderização da Iolanda  
Fonte: Autoria de Arthur Berenguel

- Rosemeire (Figura 74 e 75)



Figura 74 — Etapas da renderização da Rosemeire  
Fonte: Autorial de Arthur Berenguel



Figura 75 — Renderização da Rosemeire  
Fonte: Autorial de Arthur Berenguel

- Escritório de advocacia do Damião (Figuras 76 e 77)



Figura 76 — Renderização do escritório de advocacia  
Fonte: Autoria de Fernanda Rizo



Figura 77 — *Close-ups*<sup>45</sup> do escritório de advocacia

<sup>45</sup> *Close up* é uma expressão em inglês, utilizada com frequência no ramo da fotografia e gravação de vídeo para se referir a um plano onde a câmera está muito perto da pessoa ou objeto em questão, possibilitando uma visão próxima e detalhada.

Fonte: Autoria de Fernanda Rizo

- DEPF (Figuras 78 e 79)



Figura 78 — Renderização da DEPF  
Fonte: Autoria de Laura Castro

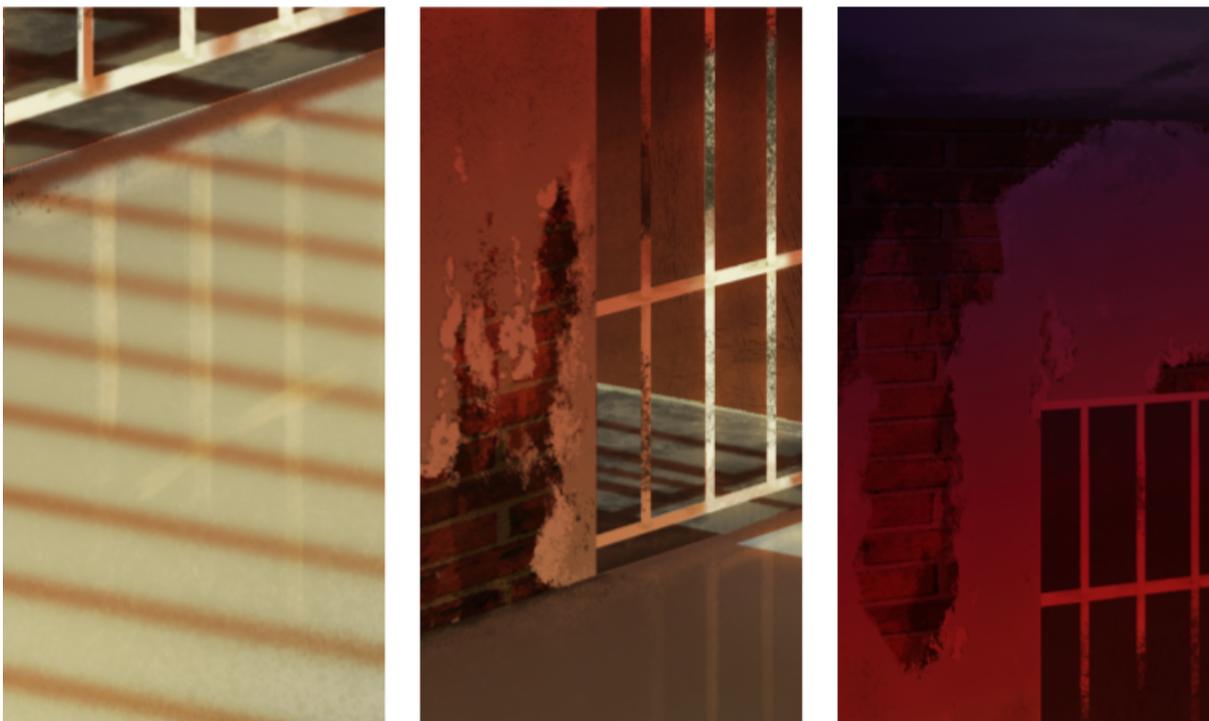


Figura 79 — *Close-ups* da DEPF  
Fonte: Aatoria de Laura Castro

#### 4.4.3 Ficha de altura

Como etapa final deste trabalho, foi decidido que como forma de unir todos os personagens para simular uma interação entre eles e deixar uma perspectiva de como estes iriam se situar em uma cena, e então, foi elaborado uma ficha para comparar as alturas dos personagens entre si (Figura 80).



Figura 80 — Comparação de altura entre os personagens  
Fonte: Adaptação dos autores

Foi elaborada essa ficha utilizando-se das silhuetas de todos os personagens como forma de não estimular muito a visão do espectador com as diferenças de renderização. Desta maneira é possível analisar de forma neutra as proporções e alturas distintas sem ser influenciado pela iluminação e cores.

## 5 CONSIDERAÇÕES

Primeiramente, o estudo e pesquisa acerca da área do *concept art* no mercado de animação e sua relação com o design se mostrou, de certa forma, como um combustível para a leitura e a produção textual dessa obra. Principalmente, pelo fato que, na posição de futuros profissionais na área de comunicação visual, enxergar a carreira de *concept artist* como uma das diversas opções ligadas ao design, que nos gera interesse e que ao mesmo tempo pode vir a se tornar uma oportunidade de atuação, é de grande importância para nós, autores dessa produção acadêmica.

Apesar dessa característica intrínseca do *concept art* de ser pouco conhecido, quase “invisível”, pelo público consumidor de uma obra final, como animação, game, filme ou série, ela existe em uma produção de uma dessas obras como uma de suas principais bases de sustentação. Se percebe no decorrer desse Trabalho de Conclusão de Curso o quanto a criação de uma linguagem visual com identidade própria, por meio dos profissionais de *concept art*, é vital para uma boa solução visual de uma obra. O papel dos *concept artists* se encontra nessas raízes robustas de uma animação bem solucionada.

Durante a produção foi notado que esse importante papel que o *concept artist* desempenha é sempre fruto de uma imprescindível longa jornada de estudo na área de comunicação visual. Os *concept artists*, tendo a responsabilidade de criar *designs* provindos de uma enorme bagagem teórica e prática, precisam ser versados nos principais fundamentos do desenho: Linhas; formas; luz e sombra; teoria das cores; perspectiva; composição, anatomia e texturas. Além disso, há também a necessidade de se destacar em meio a tantos outros *concept artists*, demandando que o profissional tenha alguns conhecimentos diferenciais, variando desde de o domínio de diversos softwares e técnicas utilizados na indústria atual, à capacidade de representação das coisas de acordo com os parâmetros científicos e até mesmo à um diferencial teórico sobre psicologia de modo a “manipular” o público alvo através do design.

Adicionalmente, nos foi perceptível que tal necessidade de conhecimento em tantas áreas não se encontra estagnada e sua tendência é evoluir e aumentar conforme novas tecnologias surgem, fazendo que o *concept artist* tenha que estar sempre em busca de maneiras para se aprimorar.

Além disso, uma importante observação feita pelo grupo durante a etapa de materialização, foi a necessidade do *concept artist* de masterizar como se expressar visualmente de diversas maneiras, criando designs variados que mesmo sendo diferentes

comunicam a essência única de um personagem. Ser criativo e ter experiência para explorar infinitas maneiras de como criar um design efetivo que seja a resposta ideal ao projeto é essencial para um *concept artist* que queria ter sucesso na área.

Em meio a produção dos *concept arts* deste projeto foi inevitável a dificuldade em alcançar uma linguagem visual concisa e bem estruturada. Percebeu-se, então, como a extensão de um projeto tem grande impacto na delimitação de uma identidade visual uniforme durante todo o processo de materialização do produto. Ficou claro, também, que essa dificuldade é diretamente proporcional à quantidade de profissionais que venham a atuar em todo o processo de produção dessa identidade. E embora inconsistências de design possam ser vistas ao observar algumas produções famosas no passar de suas temporadas devido à produção das mesmas serem feitas por estúdios e profissionais diferentes, essa falta de delimitação se revelou mais impactante, inclusive na produção deste trabalho acadêmico, do que o esperado.

Foi possível, também, verificar uma relação próxima entre a área do *concept art* com o design, como suas características projetuais, suas pesquisas e análises, sua produção pensada de acordo com as necessidades de um cliente/contratante, seu uso de estratégias e delimitações visuais para comunicar algo ao consumidor e o foco em um produto final. Isso e outros pontos traçados em conjuntos para se complementarem em uma metodologia adaptada que se adeque às características de produção dos participantes desse projeto. Assim, gerando muito valor de aprendizado para se agregar ao que já foi estudado nesses anos de Design Gráfico e vice-versa.

Ademais, a combinação de uma extensa pesquisa teórica sobre *concept art* e a área de animação e uma realização prática dos conceitos do *concept art* e do design contribuiu positivamente para o desenvolvimento de um senso crítico dos autores deste trabalho acadêmico em relação à tomada de decisões e à expressão visual de conceitos, desde as ideias ao material. Além disso, as dificuldades encontradas em meio ao processo de produção dos *concept arts* servem como motivadores para o aprimoramento das habilidades de desenho e comunicação visual dos autores, que podem vir a ingressar no mercado de trabalho como *concept artists*. Finalmente, após esta contribuição para o campo de pesquisa e produção do *concept art*, espera-se que futuros artistas e *designers* se sintam auxiliados e inspirados a produzirem projetos finais relacionados à área do *concept art*.

## REFERÊNCIAS

AMIDI, A. **The Art of PIXAR**: The Complete Colorscript and Select Art from 25 Years of Animation. In: LASSETER, J. Foreword. São Francisco: Chronicle Books LLC, 2011.

BOSI, A. Situação e formas do conto brasileiro contemporâneo. In: BOSI, Alfredo (Org.). **O conto brasileiro contemporâneo**. 9. ed. São Paulo: Cultrix, p.7-22, 1974.

Concept Art: Uma imagem vale mais que mil palavras. **EBAC.ART**, 2021. Disponível em: <<https://ebac.art.br/about/news/6372/>> . Acesso em: 21 ago. 2021.

Concept Art: What it is, examples, and how to become a concept artist. **SkillShare**, 2020. Disponível em:

<<https://www.skillshare.com/blog/concept-art-what-it-is-examples-and-how-to-become-a-concept-artist/>>. Acesso em: 10 set. 2021.

Concept artist. **ScreenSkills**, 2021. Disponível em:

<<https://www.screenskills.com/starting-your-career/job-profiles/visual-effects-vfx/pre-production/concept-artist/>>. Acesso em: 10 set. 2021.

CORTÁZAR, J. **Alguns aspectos do conto**. In: Valise de Cronópio. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, p. 103-147, 1993.

COSTA, M. M. **Teoria da Literatura II**. Curitiba: IESDE Brasil SA, 2008.

DOMICIANO, R. **Devised Landscapes**: O processo de criação de concepts de cenários. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/177145>>. Acesso em: 10 set. 2021.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. Disponível em:

[https://daisyaguilera.files.wordpress.com/2011/02/livro\\_sintaxe\\_da\\_linguagem\\_visual-dondis\\_donis\\_a.pdf](https://daisyaguilera.files.wordpress.com/2011/02/livro_sintaxe_da_linguagem_visual-dondis_donis_a.pdf). Acesso em: 16 mar. 2022.

EDITAL aberto. **MAFAGAFO REVISTA**, 2021. Disponível em: <<https://mafagaforevista.com.br/submissoesmafagafo/>>.

FREIRE, M. C. M.. **Arte Conceitual**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

GABRIELLI, M. G. **O lugar do fantástico na literatura brasileira**. Itinerários, Araraquara, 2002. Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/2652>>. Acesso em: 15 set. 2021.

GOSS, J., Souza, N. & Battaiola, A. **O Personagem nos Jogos e Histórias em Quadrinhos: um panorama de estudos realizados**. Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, Belo Horizonte, 2019. Disponível em:

<<http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/1.0321.pdf>> . Acesso em: 23 set. 2021.

GOTLIB, N. B. **Teoria do conto**. 11 ed. São Paulo: Ática, 2004. Disponível em: <[https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/2538777/mod\\_folder/content/0/Nadia%20Battela%20Gotlib%20-%20Teoria%20do%20Conto.pdf?forcedownload=1](https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/2538777/mod_folder/content/0/Nadia%20Battela%20Gotlib%20-%20Teoria%20do%20Conto.pdf?forcedownload=1)>. Acesso em: 14 set. 2021.

Guide to Concept Art: 3 types of concept art. **MasterClass**, 2021. Disponível em: <<https://www.masterclass.com/articles/what-is-concept-art#3-types-of-concept-art>>. Acesso em: 10 set. 2021.

GUIMARÃES, L. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2000.

GURNEY, J. **Imaginative realism**: how to paint what doesn't exist. 1st ed. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, 2009.

HELLER, E. **A psicologia das cores**: Como as cores afetam a emoção e a razão. Tradução: Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2012. 311 p. Título original: *Wie Farben auf Gefühl und Verstand wirken*.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil 5**. São Paulo, 2021.

MAGALHÃES JÚNIOR, R. **A arte do conto**: sua história, seus gêneros, sua técnica, seus mestres. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1972. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2033355/mod\\_folder/content/0/R.%20Magalh%C3%A3es%20Jr%20A%20ARTE%20DO%20CONTO.pdf?forcedownload=1](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2033355/mod_folder/content/0/R.%20Magalh%C3%A3es%20Jr%20A%20ARTE%20DO%20CONTO.pdf?forcedownload=1)>. Acesso em: 15 set. 2021.

MARCHI, G. Qual a diferença entre concept art e ilustração?. **RevoSpace**, 2020. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao/>>. Acesso em: 06 set. 2021.

MOLNAR, M. **Behind the pixels**: From Sketches to Polished Concept Design. França: PrintTeam, 2015.

MORAES, A. P. Veja os Concept Arts de Os Incríveis 2. **RevoNow**, 2018. Disponível em: <<https://revolutionnow.com.br/veja-os-concept-arts-de-os-incriveis-2/>>. Acesso em: 09 mar. 2022.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUSIALAK, M. B.; ROBASZKIEWICZ, M. C. F. **Gênero conto**: possibilidades de uso em sala de aula. Vol. 1. Paraná, 2013. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_fafiuiv\\_port\\_artigo\\_marli\\_biesczad\\_musialak.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_fafiuiv_port_artigo_marli_biesczad_musialak.pdf)>. Acesso em: 15 set. 2021.

NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. da. **Concept Art para Design**: criação visual de objetos e personagens. Bauru: Canal6, 2013. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/281872215\\_Concept\\_Art\\_para\\_Design\\_-\\_criacao\\_visual\\_de\\_objetos\\_e\\_personagens](https://www.researchgate.net/publication/281872215_Concept_Art_para_Design_-_criacao_visual_de_objetos_e_personagens)>. Acesso em: 14 set. 2021.

PEREIRA, I. A. B. **Concept art**: Estudo de processos criativos para design de personagens e cenários, na atualidade. 2020. Dissertação (Mestrado em Design de Comunicação) - Escola Superior de Artes e Design, Matosinhos, 2020. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.26/33246>> . Acesso em: 31 ago. 2021.

ROCHA, A. R. da. **O senhor da Lua**: desenvolvimento visual de personagens e ilustrações. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/145446>>. Acesso em: 11 set. 2021.

SANTOS, I. V. S. **Mulheres na terceira onda**: Autoria feminina nos contos de ficção científica das revistas *Trasgo* e *Mafagafo*. 2021. Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Portuguesa e Língua Francesa) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, Campina Grande, 2021. Disponível em: <<http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/20251>>.

SEEGMILLER, D. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Massachusetts: Charles River Media, 2008.

SENNA, M. G. S. de. **Concept Art**: Design e Narrativa em Animação. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902@1>>. Acesso em: 13 set. 2021.

SUZUKI, S. S. **Visual Development**: exploração visual na pipeline de animação 3D. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Visual) - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2020. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/219244>>. Acesso em: 19 ago. 2021.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. In: SBC - Proceedings of SBGames 2011, 2011, Salvador. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/327074173\\_Desenvolvimento\\_de\\_Concept\\_Art\\_para\\_Personagens](https://www.researchgate.net/publication/327074173_Desenvolvimento_de_Concept_Art_para_Personagens)> . Acesso em: 31 ago. 2021.

TODOROV, T. **Introdução à Literatura Fantástica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

VOLOBUEF, K. **Uma Leitura do Fantástico**: A invenção de Morel (A. B. Casares) e O processo (F. Kafka). *Revista Letras*, Curitiba, n. 53, p. 109-123, jun. 2000. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/letras/article/view/18866/12181>>. Acesso em: 14 set. 2021.

ZEEGEN, L.; CRUSH. **The Fundamentals of Illustration**. Suíça: AVA Publishing SA, 2005.

ZHU, F. **Design Cinema - Ep 53 - Illustration & Industrial Design**. Youtube, 2012. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=3TVji\\_fiKsw&t=979s&ab\\_channel=FZDSCHOOL](https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw&t=979s&ab_channel=FZDSCHOOL)>.

## APÊNDICE A — Perguntas para o *briefing* dos personagens

- **Qual o nome do personagem?**
- **História do personagem**
  - Passado (De onde é? Onde e como foi criado?);
  - Presente (O que aconteceu de recente? Onde e como vive atualmente?);
- **Personalidade do personagem**
  - Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?;
  - O personagem é baseado em uma lenda ou mito? (Se sim, o leitor entenderá essa origem?);
  - Linguagem corporal do personagem (como a mesma ajuda a definir sua personalidade);
  - Quais as ocupações, competências e talentos do personagem?;
  - Status financeiro;
  - Possui alguma atividade ou hobby favorito?;
- **Traços de personalidade**
  - O personagem é calmo, raivoso, tímido, corajoso, avarento, generoso, suspeito, confiável, supersticioso, romântico, ...?;
  - Qual o momento decisivo na vida do personagem?;
  - O personagem já teve conquistas e fracassos?;
  - Como o personagem se relaciona com os outros?;
  - Qual é a posição política do personagem?;
  - O personagem tem alguma propriedade?;
  - O personagem tem animais de estimação, criados ou servos?;
  - O personagem possui alguma característica psicológica particular?;
- **Aparência do personagem**
  - Quais as capacidades defensivas e ofensivas do personagem?;
  - Quais são as vestimentas do personagem? Qual o seu estilo?;
- **Características físicas gerais do personagem**

- Qual a sua fisiologia geral? (Altura? Bípede ou quadrúpede? Possui características animais? Quantidade de membros? Do que é feito?);
  - Qual a dieta do personagem?
  - Tipo corporal: **Ectomorfo** (magro, ossos pequenos, delicado, alto, etc.), **endomorfo** (corpo fofo, ossos largos, metabolismo lento, formato mais arredondado, etc.) ou **mesomorfo** (corpo muscular, aparência mais madura, postura ereta, peitoral largo, etc.);
  - Como é sua estrutura facial?;
- **Gênero**
    - Como o personagem se identifica?;
    - Quais as principais diferenças físicas entre os gêneros dessa espécie?;
- **Superfície do personagem**
    - Pele, pêlos, escamas, penas ou outro tipo? (Descreva);

## APÊNDICE B — Perguntas para o *briefing* dos cenários

- **Localização**

- Onde e quando?;
- Qual é o bioma/vegetação/clima/estação/horário?;
- Possui interferência humana?;

- **Características arquitetônicas**

- Preservado ou acabado?;
- Qual o tipo de construção (casa/prédio/mansão/navio/nave)?;
- Moderno ou antiquado?;
- Limpo ou sujo?;
- Qual o tamanho do espaço (tanto em área quanto em altura)?;
- Tem muitas entradas (portas e janelas)?;
- Como é o piso/paredes/teto?;
- Ele é conceito aberto ou segmentado?;
- Vegetação (jardim/horta/descampado)?;

- **Características externas**

- Povoado ou isolado? Tem construções em volta?;
- É numa rua/beco/viela/pântano/caverna?;
- É num local iluminado?;
- Local limpo ou poluído?;
- Tem vegetação por perto?;
- É exposto ou escondido?;
- Espaço ocupado por indivíduos de qual status social?;
- Área comercial ou residencial?;
- Há alguma sinalização ou placas?;

- **Atmosfera**

- Quais emoções o local causa nas pessoas?;
- Quais elementos presentes nesse local reforçam essas emoções?;
- Há algum efeito sobrenatural no local?;
- Existem histórias sobre o lugar?;

- Quais criaturas habitam o lugar?;

- **Decoração**

- Como são os móveis (quantidade, material e estilo)?
- São velhos ou novos?
- Iluminação?
- Possui adereços?