

Desenvolvimento de Concept Art para Personagens

Patrícia Kelen Takahashi Marcelo Castro Andreo

Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil

Resumo

Este artigo propõe orientações para o estabelecimento de uma metodologia para o processo criativo que envolve o design de personagens. Também apresenta uma discussão sobre o *concept art* e sua importância para o desenvolvimento de projetos voltados para a indústria do entretenimento.

Palavras-chave: *concept art*, *concept design*, design de personagem, processo criativo

Contato dos autores:

patriciakelen@gmail.com
marceloandreo.uel@gmail.com

1. Introdução

Para tornar possível a compreensão do design de personagem e sua inserção na indústria do entretenimento, é necessária a compreensão do termo *concept art* (ou *concept design*). Isto deve-se ao fato de que, na abordagem do processo do design de personagem, existe o momento da criação e desenvolvimento iterativo do personagem. Esta etapa, extremamente crítica, encontra-se inserida no domínio do *concept art*.

Entendendo o *concept art* como a conceitualização visual de um determinado projeto, pode-se dizer que este representa um guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto. A metodologia do processo criativo do design de personagens apresenta-se como um processo iterativo de design.

Sua execução independe da técnica ou do nível de acabamento (embora este artigo, tenha uma especial consideração à representação bidimensional, ou seja, a ilustração), abrangendo desde o mais grosseiro esboço até o trabalho finalizado em mínimos detalhes.

2. Concept Art

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.

Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes.

O *concept art* encontra-se no processo inicial da produção, quando a estrutura e a história básica do jogo são estabelecidas e os *concept artists* (artistas de conceito) são convocados para criar uma determinada visão do jogo. Nesta etapa, o artista visa à criação da identidade visual do jogo, determinando a linguagem a ser utilizada durante todo o desenvolvimento do projeto.

Segundo a Zupi [2010] o *concept art*, que no português pode ser traduzido como arte-conceito, trata-se de uma forma de arte completa, desafiadora e excitante, embora possa ser considerada a arte mais “invisível” aos olhos do público. É necessário destacar que *concept art* é algo que se difere da chamada Arte Conceitual (*conceptual art*), que representa uma abordagem do universo das artes plásticas.

[Concept art é a] arte capaz de traduzir ou vender uma idéia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. [ZUPI 2010, p. 04]

A revista ainda cita que a habilidade mais importante de um *concept artist* (artista de conceitos) seria a habilidade de interpretação de ideias, tornando possível atribuir “vida” em um sonho e torná-lo acessível a um determinado público.

Pipes [2007] sugere que o estágio conceitual de um projeto é o momento em que existe mais liberdade para o designer, que pode esboçar “ideias loucas” antes de pensar em praticabilidades do projeto. Este momento possibilita a exploração de ideias criativas fundamentais para o design. Embora este autor direcione o livro para a área do design de produto, é possível utilizar a mesma linha de pensamento para o

presente tópico, pois, assim como o design de produto, o *concept art* também visa um produto final, que seriam os filmes, animações, jogos eletrônicos e, em alguns casos, até mesmo peças publicitárias.

Um esboço de conceito, de acordo com Pipes [2007], pode ser definido, de forma teórica como um conjunto de dicas visuais para sugerir um determinado design para um observador informado, possibilitando ao último a compreensão da proposta, abarcando o design como um todo e suas características visuais específicas.

O desenho de conceito explicita a mente do designer em funcionamento, em um processo iterativo, solidificando um pensamento, avaliando-o seguindo rumo a um design mais refinado. Segundo o autor é o momento em que o designer avalia as possibilidades futuras, procurando atribuir forma à incerteza.

O próprio ato de desenhar pode ser um modo de cristalizar a ideia vaga que vale a pena ou não perseguir. Frequentemente, a feitura de um esboço simples para expressar um conceito pode, em si mesma, sugerir futuras ideias conceituais. [PIPES 2007 p. 113]

Frederic St-Arnaud, em depoimento dado à Zupi [2010 p.37], conta que considera como o fator mais apreciativo do *concept art* o fato de não existirem regras ou um processo específico a ser seguido, contanto que expresse de forma bem sucedida o conceito. St. Arnaud enfatiza que um bom *concept artist* deve ter uma boa noção em desenho, com um bom senso de perspectiva e de cores, necessita ser criativo e dominar variadas habilidades técnicas.

Eu acho que a nossa profissão chegou para vencer. Houve uma época que as pessoas pensavam que era apenas brincadeira de criança, mas agora nós somos profissionais completos, com fortes conhecimentos, e para mim é certamente um dos melhores trabalhos do mundo. [BLANCHÉ, Pascal. Em entrevista dada à Zupi, 2010, p.81]

O *concept art* agrupa o desenvolvimento de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente.

3. Design de personagens

Mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa, o design de personagens tem o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, compleição física e o caráter destes personagens [Seegmiller].

Sob cada personagem subjazem camadas de significado que remetem a arquétipos contidos nos mitos e lendas, como os heróis míticos e os monstros, representativos do caos, que necessitam ser derrotados

para que seja restaurada a ordem cósmica. A plêiade de heróis e vilões sagazes, brutais, trágicos ou cômicos, e a variedade de personagens secundários fazem parte de uma longa tradição narrativa, que remonta às histórias de origem mítica e religiosa até as da literatura mais recente [Withrow; Danner 2009 p. 22].

Seegmiller [2008] afirma que a mídia é responsável por apresentar visualmente personagens e ambientes para uma audiência. Um fato interessante seria que, atualmente, as percepções de cada indivíduo integrante desta audiência, embora ainda únicas para cada um, estão mais próximas umas das outras do que nunca.

Um fato a se ressaltar, segundo o autor, seria que este público está se tornando cada vez mais sofisticado com relação às expectativas visuais. Seegmiller [2008 p.04] cita o exemplo do Frankenstein, que costumava ser uma figura muito assustadora em tempos anteriores, hoje em dia, porém, é preciso figuras muito mais apelativas e complexas para gerar o mesmo impacto na audiência.

Cada vez mais, personagens são tão bem projetados que as imagens e ideias são relativamente interpretadas do mesmo modo, independente da pessoa que assiste. De acordo com o autor, juntamente com este poder de manipulação da imaginação alheia, adquire-se uma grande responsabilidade em desenvolver personagens bem sucedidos.

Quantificar o que faz de personagem um bom design, afirma Seegmiller [2008 p.05], é uma tarefa difícil, isto porque cada pessoa é única, e o que é bom para um, pode não ser para outro. A maioria dos processos de desenvolvimento de personagens possui ideias ambíguas sobre o que é criativo e o que não é.

3.1 Etapas de desenvolvimento

Seegmiller [2008] explica que o design de personagem vai muito além de apenas desenhar uma figura qualquer no papel, pois é necessário levar em conta vários fatores no momento da criação de personagens. Alguns artistas tendem a ir diretamente para o desenho sem ter nenhum tipo de plano a seguir. O autor declara que tal método é ineficaz e que ter um plano específico é extremamente importante, pois possibilitará uma maior produtividade e diminuirá o nível de frustração do artista.

O design de bons personagens não costuma surgir de ficar sentado batendo um lápis na mesa ou de ir diretamente para os sketches. Planejamento e trabalhos preliminares são sempre necessários e iram pagar grandes dividendos no final do projeto. [Seegmiller 2008, p. 20]

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.

3.1.1 Briefing

A primeira etapa, segundo Seegmiller [2008], trata-se do momento que, no campo do design pode ser chamado de *briefing*, o qual configura uma série de perguntas vitais para o projeto. Para o design de personagens, o autor propõe as seguintes perguntas, porém mais podem ser adicionadas de acordo com o projeto:

- Como o personagem será usado?
- Como o personagem será exibido (mídia)?
- Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?
- O personagem será animado? Como?
- O personagem será visto por quais ângulos?
- Quanto movimento o personagem terá?
- O personagem estará perto o suficiente para ver expressões faciais?
- O personagem necessitará falar?
- Qual o nível de detalhamento necessário para o personagem?
- O personagem será simples ou complexo?
- A quem o personagem necessita apelar visualmente (público-alvo)?
- O personagem consegue sustentar a si próprio se retirado de seu ambiente?
- A silhueta ou perfil do personagem é reconhecível por si próprio?

Esta etapa do *briefing* é uma parte fundamental do projeto, pois elas deverão estar sempre junto com o artista e nortear várias decisões, a influência destas perguntas irá sempre aparecer na base estrutural do design.

3.1.2 Identificação do problema

O segundo passo, de acordo com Seegmiller [2008], visa identificar e compreender de forma clara o problema, e a partir disto, buscar uma solução.

No momento da identificação do problema, é necessário ter certeza de que ambas as partes, o cliente e o artista, estejam visualizando a mesma coisa. Quando o cliente e o artista estão discutindo a fase inicial do projeto, o contexto imaginário de cada um pode ser diferente de acordo com seu contexto, afinal, as experiências de cada um deles influenciarão no modo como interpretam ideias. Um exemplo seria o conceito de um “homem grande”: o cliente pode entender como grande alguém alto e forte, enquanto o artista visualiza um homem obeso. Chega então o momento da apresentação dos *concept arts* e o artista apresenta a sua versão de “homem grande”, quando, na verdade, o cliente esperava outra ideia totalmente diferente. Por esta razão, é necessário ser bastante preciso, visualmente e tecnicamente, em suas ideias,

para que não haja uma falha de comunicação e consequente perda de produtividade, já que o artista terá que refazer o trabalho em casos assim.

3.1.3 Expansão de ideias

Seegmiller [2008, p.20] explana sobre algumas estratégias básicas que podem ajudar no desenvolvimento de ideias criativas:

- Respirar fundo e relaxar. Conversar consigo mesmo sobre o problema;
- Observar o que está à sua volta, deixar a mente vagar. Libertar a sua mente;
- Sempre observar atentamente as pessoas à sua volta todos os dias. Perceber qualidades especiais que não havia visto antes;
- Praticar *brainstorm* com outras pessoas;
- Tentar ver o assunto sobre uma nova perspectiva.

A pesquisa de material de referência é fundamental, assim como saber utilizá-lo de forma apropriada. Segundo Seegmiller [2008, p.22], uma das mais importantes habilidades do artista seria a capacidade de discernir informações úteis e inspiradoras em prol do design do personagem.

O autor agrupa algumas dicas que podem ajudar no momento da criação da personalidade dos personagens, permitindo que se desenvolvam de maneira mais profunda e complexa:

- Fantasiar sobre o personagem que está projetando, imaginar situações do tipo “o que aconteceria se...”. Por exemplo: o que aconteceria se se encontrasse um pinguim no deserto?
- Conceder ao design do personagem elementos simbólicos, pois estes são facilmente apreendidos pelo público, possibilitando dicas visuais sobre a personalidade do personagem.
- Construir o personagem em volta de um mito, ou criar um próprio para o personagem.

3.1.4 Materialização do Personagem

De acordo com Seegmiller [2008, p.24], a etapa mais difícil no momento criativo é adquirir a ideia básica inicial do personagem. O que muitas vezes acontece é que, apesar de possível a concepção de uma ideia básica acerca do personagem, esta visão ainda se encontra nebulosa e distante em algum lugar da mente. Sabe-se aonde quer chegar com a ideia, mas representa um grande desafio discernir a direção correta.

Neste momento a melhor opção é registrar as ideias e tentar organizá-las, possibilitando também o refinamento das mesmas. É importante ter ao alcance papéis e lápis (ou qualquer outro material que o artista se sinta confortável), utilizando-se de desenhos e

anotações para concretizar o registro e gerar novas ideias. O autor recomenda que jamais se faça uso da borracha, pois isto irá apenas limitar e diminuir o fluxo da criatividade.

Alguns métodos que podem auxiliar na concretização de ideias vagas:

- **Caricaturas:** seu uso permite a captação da essência do personagem;
- **Humor:** imaginar o personagem em situações engraçadas pode ser um meio de abrir novos pontos de vista;
- **Manchas de tinta:** as famosas manchas de tinta similares à de Rorschach podem ajudar com geração de novas ideias;
- **Exagero:** pegar o personagem e exagerar alguma parte deste, similar ao processo da caricatura;



Figura 01: “Old Merchant Lady” do jogo Monster Hunter.

Fonte: [Monter Hunter Illustrations, Hong Kong: Udon Entertainment Production, 2011. p. 162]

- **Exercícios de expressão corporal e facial:** reversão das expressões em suas formas mais essenciais. Desenhar uma série de desenhos sem pausas, depois selecione as mais promissoras e refinar.
- **Exercício dos cinco pontos:** auxilia na criação de personagens mais dinâmicos. O exercício consiste em pedir a alguém (qualquer pessoa) que marque cinco pontos em posições aleatórias no papel, depois a tarefa do artista será desenhar o personagem utilizando um ponto para cada membro, ou seja, um para a cabeça, dois para as mãos e dois para os pés.
- **Idealização:** fazer o personagem ideal para algo.
- **Combinações:** escrever uma lista com vários elementos diferentes e depois avaliar uma possível combinação. É possível a transferência de características de um elemento para o outro também. Experimentar é essencial.

- **Distorção:** é possível cortar, dobrar, girar e mutilar o personagem. Nada é sagrado e impassível de transformação.
- **Evolução do personagem:** Pegar algo do design do personagem e modificar ligeiramente. Continuar em um processo iterativo.



Figura 02: Variações da cabeça do inimigo Harpya do jogo God of War 3.

Fonte: [WADE, Daniel (Ed.). The Art of God of War III. Austrália: Ballistic, 2010]

3.1.5 A História e a Aparência Física do Personagem

No momento da construção do personagem, segundo Perry e DeMaria [2009, p.163], deve-se visar a concepção de detalhes, concedendo ao personagem uma história, uma família, uma motivação, características únicas, entre muitas outras possibilidades. Um aspecto importante determina que sempre deve-se levar em consideração o grau de importância do personagem no projeto, determinando deste modo o nível de profundidade do mesmo e quanto o espectador deve saber sobre ele, afinal, o comportamento e as escolhas dos personagens que desempenham papéis importantes alteram significativamente a direção do projeto.

A criação de uma história por trás do personagem possibilita uma personalidade mais complexa e evita a criação de personagens “rasos”, ou seja, personagens ordinários e sem profundidade. A história é necessária mesmo que jamais seja revelada totalmente para o público e permaneça apenas na mente do designer.

A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. [Seegmiller 2008, p.34]

Algumas destas informações podem nunca ser reveladas totalmente ao público e permaneçam apenas na mente do designer. Porém, mesmo que o espectador nunca tenha acesso aos detalhes do projeto, estas informações serão valores intrínsecos aos personagens, delimitando quem eles são, o que eles fazem e porque eles fazem isto, o que possibilita uma maior profundidade, consistência e personalidades únicas.

As pessoas também têm esperanças e sonhos balanceados com seus medos, limitações, e histórias passadas que afetam suas decisões. Ao pensar sobre os personagens em um história ou jogo, dando a eles características, histórias passadas, interesses, capacidades especiais, e habilidades, você pode criar situações nas quais eles correspondem

aos eventos como pessoas reais, não como recortes de papéis. Suas crenças e experiências passadas irão determinar como irão corresponder às situações, o que eles fariam e como eles falariam isto, e como as ações visíveis podem ser diferentes do que seu desejo interior. [Perry e DeMaria 2009, p.191]

Perry e DeMaria [2009, p.162] afirmam que uma das melhores maneiras de criar personagens é o constante questionamento de tudo. Os autores contam sobre outro autor *best-seller* chamado Orson Scott Card, que sugere que haja um frequente interrogatório sobre seus personagens e ideias. O primeiro pensamento que vem a mente sobre a criação dificilmente resultará em um bom design, pois geralmente trata-se de estereótipos ou clichês. Sempre deve haver uma continuação de perguntas sobre causas e consequências, motivações e significados, até que se desenvolva uma ideia mais profunda e complexa sobre o design.

Seegmiller [2008] sugere que o primeiro passo seria imaginar o passado, presente e futuro do personagem. O autor elabora algumas possíveis perguntas que podem ajudar no desenvolvimento da história do personagem:

- Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?
- Qual o nome do personagem?
- Qual a árvore genealógica do personagem?
- O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?
- Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?
- Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?
- O personagem é educado ou analfabeto?
- Qual são as condições de vida atuais do personagem?
- O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?
- O personagem tem ou precisa de status financeiro?
- Quais são as comidas favoritas do personagem?
- O personagem pratica alguma atividade ou *hobbie*?

Perry e DeMaria [2009] listam outras questões importantes para a delimitação do perfil do personagem:

- O papel do personagem (ex: herói, vilão, vítima, etc);
- Idade, sexo, etnia, status econômico e social, estado civil e nome.
- Profissão;
- A situação (quais os eventos que levaram o personagem ao presente momento);

- Objetivos (o que o personagem quer ou pensa que quer?);
- Arco (como o personagem muda com o decorrer da história?);
- Falhas e limitações;
- Força pessoal;
- Emoções básicas (estado de espírito, temperamento);
- Peculiaridades (o personagem possui alguma peculiaridade?);
- Manias (ex: roer unhas, mexer no cabelo constantemente, evitar contato visual, etc.);
- Medos (o que personagem teme?);
- Atividades e hobbies;
- Animais de estimação (o personagem possui ou gosta de animais?);
- Preferências (ex: comida, música, etc.);
- Sexualidade (quais as preferências sexuais?);
- Viagem (como o personagem viaja/desloca-se?);
- Habilidades (possui habilidades ou poderes especiais?);
- Administração do stress (como se comporta em situações estressantes?);
- O lado espiritual (quais as crenças espirituais ou religiosas?);
- Relação com outros personagens;
- Descrições físicas e mudanças;
- Humor (o personagem é engraçado?).

Seegmiller [2008, p.44] cita algumas considerações que podem ou devem ser pensadas no desenvolvimento do design:

- Utilização de estereótipos (apenas quando apropriado e não ofensivo);
- Fazer o público de bobó (não vá muito longe do esperado, pois irá confundir o público);
- Sensibilidade (cuidado ao lidar com elementos simbólicos e culturais);
- Conexão do personagem com a realidade (o personagem precisa de um ponto de referência, pois, ao criar-se algo irreconhecível o público não irá se relacionar com o personagem);
- Originalidade (balancear entre a total originalidade e o comum).

Uma questão vital sobre o design do personagem é a definição do ambiente em que o ele se encontra ou se origina, pois isto irá influenciar em uma boa fração da aparência física (e até mental) do personagem. Manter uma consistência com o ambiente do personagem é vital. Na criação de personagens provenientes do mesmo ambiente é necessário considerar que eles devem ser similares.

Também de extrema importância para o projeto é a silhueta do personagem. Raynes & Raynes [2000 p. 16] sugerem que o desenho da silhueta é uma das

habilidades mais importantes que um artista precisa desenvolver, pois, sem fixar-se de antemão em áreas restritas como os olhos ou o rosto, permite que se pense a forma de maneira integral. Se a figura consegue se sustentar por si própria, então o design do personagem será mais bem sucedido.



Figura 03: Silhueta de do personagem Altair do jogo Assassin's Creed.

Fonte: [http://www.techguru.com.br e edição própria]

O modo mais fácil de comunicar os ideais do seu personagem é através da analogia. Por exemplo, se ele é delicado e suave, é possível conceber um personagem sem muitos ângulos, se o personagem é áspero e bruto ele poderia apresentar formas angulares. [Seegmiller 2008, p.04]. Um personagem com a capacidade de voar pode ter os ombros ampliados, como se dali saíssem asas, para elevar seu centro de gravidade e indicar um impulso ascendente. [Danner; Withrow 2009 p. 45]

A seguir a listagem de algumas características essenciais do personagem:

- Gênero (o que diferencia os gêneros?);
- Estrutura corporal e facial;
- Constituição material (pele e osso, planta, metálico, pedras ou outra coisa?);
- Superfície; (possui pele ou pêlo? Qual a aparência?);
- Cor (qual a variedade de cores do personagem? Isto afeta o modo como o público apreende sua imagem?);
- Movimento (como o personagem se locomove?);
- Escala (qual o tamanho do personagem com relação ao ambiente e os outros personagens?).

Lippincott [2007, p.34] indica que um dos melhores modos na criação de personagens fantásticos convincentes visa por mudanças em pequenos incrementos, começando por formas mais básicas da cabeça e do corpo, tentando manter o esqueleto e/ou a musculatura relativamente fiéis a um modelo normal, isto resulta na ilusão de que o personagem pode de fato existir em algum lugar. O autor, porém, ressalva que isto apenas serve para personagens que possuem uma

aparência que reflete a do mundo natural, já no caso de criações de algo que não refletem em nada a realidade, então a dica é deixar a imaginação livre. Entretanto a completa desvinculação da realidade é arriscada, pois o público pode não se relacionar ao personagem e resultar em um design fracassado.

O vestuário, segundo Lippincott [2007] configura algo de muita importância para o personagem, pois são como “postes de sinalização” dos aspectos da história, podendo indicar a cultura, a profissão, o lugar de origem, o lugar atual em que se encontra, entre outros. Devido a esta relevância da aplicação deste elemento, visar pela pesquisa de referências históricas é uma boa ideia, adicionando um maior valor ao design do personagem.

Comunicar as ideias por meio de um personagem configura uma das coisas mais importantes da tarefa de um designer de personagem. O personagem serve a duas necessidades, a da mídia para a qual está projetando e a realização das próprias necessidades criativas do designer. Ambas devem ser bem resolvidas e atingidas. [Seegmiller 2008, p.45]

3.2 Desenho

A habilidade de desenho, focando na representação bidimensional, configura algo de vital importância para um bom *concept artist*, permitindo ao mesmo a capacidade de traduzir visualmente a ideia almejada.

Segundo Seegmiller [2008, p.50] existem algumas ideias bem simples que, se focadas, podem facilitar e melhorar o desempenho desta habilidade.

O ato de desenhar constantemente certamente é algo vital para o desenvolvimento artístico; apesar de obvio, alguns artistas acabam se conformando com seu nível de competência e, com isso, deixam de evoluir todo seu potencial. O autor aconselha que, apesar de ser bom desenhar a partir de qualquer coisa, o ideal é focar em figuras vivas, pois, por exemplo, se o artista desenhar uma árvore e mover um galho alguns centímetros do lugar, possivelmente ninguém irá notar, por outro lado, se o desenho se tratasse de um humano, alguns centímetros certamente poderiam fazer muita diferença.

O ideal quando desenhar é ir do geral para o específico, ou seja, no início é preciso ter as formas mais básicas da composição, facilitando a visão dos possíveis erros, para então adicionar formas mais complexas e detalhistas.

3.2.1 A Importância dos *sketches*

O *sketch*, que no português pode ser traduzido como esboço, rascunho ou desenho sumário, visa um exercício muito importante para o treinamento do gestual e o planejamento compositivo da imagem.

Sketching é a tão chamada prática que leva a perfeição. É o exercício mais importante para o desenho e acabará por se tornar arte com base em suas idéias criativas. [...]

Sketching possibilita ao artista a habilidade de tomar decisões sobre suas ideias iniciais sem medo de estragá-las por causa de erros que demoram em se corrigir posteriormente. Quando se faz desenhos rápidos e simples de um assunto, o artista na verdade permite mudanças na arte antes de se tornarem presos à ideias que acabam por se tornar difíceis de mudar por causas do tempo e esforço gasto neles. [LIPPINCOTT 2007 p.20]

Lippincott [2007] afirma que os *sketches* permitem a consideração visual de poses alternativas para personagens, explorando também diferentes pontos de vista ou recortes da figura, possibilitando uma visão geral da composição, e por consequência, uma escolha mais segura da melhor alternativa para o refinamento do desenho, diminuindo o nível de frustração em projetos. Os *sketches* de composição são pequenos *thumbnails* (miniaturas em português) que permitem o acesso rápido do aspecto compositivo da imagem, permitindo a consideração de elementos como o ponto focal e o equilíbrio.

Costumam ser rápidos de se produzir, permitindo um maior fluxo da criatividade e a geração de mais ideias alternativas. Os *sketches* podem até mesmo permitir a escolha de começar tudo novamente sem que o artista fique com a sensação de que o trabalho até então foi uma perda de tempo.



Figura 04: Sketches de composição e ilustração final do titã Cronos para o jogo God of War 3.

Fonte: [WADE, Daniel (Ed.). The Art of God of War III. Australia: Ballistic, 2010]

O autor explica que o *sketch* também pode representar uma forma de aquecimento para o desenho real, possibilitando uma maior fluidez no trabalho e diminuindo as chances de um eventual bloqueio criativo.

Sketching não só transfere nossos pensamentos para o papel para que possamos consultá-los posteriormente, como o processo persistente do desenho também melhora nossa habilidade de representar idéias com clareza. Estimula a coordenação mão-cérebro e, finalmente, torna-se tão natural quanto escrever os nossos nomes. Desenhando a partir da imaginação e do mundo real é igualmente importante - até mesmo na arte de fantasia, o mais realista dos personagens, objetos e fundos, maior o impacto da fantasia. Leve um *sketchbook* com você todas

as vezes, e tentar gravar notas visuais nele sempre que puder. [LIPPINCOTT 2007, p.21]

De acordo com Lippincott [2007, p.22] existem alguns tipos diferentes de *sketches*, cada um com um propósito diferente. Alguns *sketches* podem ser usados para a prática do desenho ou para geração de novas ideias, enquanto outros tipos de *sketches* podem ser uma forma de apresentação, como, por exemplo, no caso de um desenho necessário para dar aos diretores de arte ou editores a ideia visual do que da intenção do artista. E o último tipo de *sketch* seria aqueles quase que completamente abstratos, que ajudam no planejamento dos elementos (personagens, arquitetura, paisagem, etc.) na peça gráfica.

3.2.2 A Estrutura da Figura

Para o design de personagens o conhecimento da anatomia é sem dúvida indispensável e configura algo vital para o sucesso da representação correta ou mesmo um representação distorcida (proposital), sendo possível também a manipulação das partes integrantes da figura em combinações únicas e não-naturais.

Ao saber como um humano mediano se parece, você terá uma maior chance de sucesso ao distorcer a figura para alcançar suas necessidades específicas. [LIPPINCOTT 2007, p.50]

Lemen [2010 p. 16] explica que o designer que deseja trabalhar em algo como ilustrações de histórias, capas de livros, projetos conceituais de jogos ou desenho de *storyboards*, deve ter como parte de sua constituição o domínio dos fundamentos da representação de figuras, já que na maioria dos projetos, ocorre o envolvimento da figura humana.

Segundo o autor, a falta do conhecimento da figura humana irá transparecer nos trabalhos do artista, embora esta mesma falta de conhecimento possa também conferir um estilo visual diferenciado ao artista, o autor aconselha que se evite tal “armadilha”, pois o artista certamente é capaz de desenvolver um estilo com mais qualidade e propriedade se obtiver o conhecimento, tornando-se livre para manipular e distorcer de maneira consciente a figura.

A habilidade de desenhar figuras pode ser desenvolvida com mais facilidade com a adoção e aprendizado de sistemas de estruturação do corpo humano.

Existem várias técnicas para desenhar o corpo humano, todas levam a um objetivo similar: uma figura tridimensional e realista. Embora não seja necessário ser um especialista em anatomia para produzir ilustrações, quanto mais conhecimento você tiver, mais fácil será para resolver problemas e encontrar soluções claras para qualquer desenho que você faz. [LEMEN 2010, p.16]

Lemen [2010, p.17] explica que existem dois modos distintos de aproximação do desenho da figura

humana – o desenho por observação e o desenho por fórmulas.

O desenho por observação se apoia em uma metodologia dependente da visão, treinando os olhos a apreender as imagens com precisão, tendo um modelo definido; sendo possível a comparação lado a lado do desenho e o real.

A metodologia do desenho por fórmulas trata da utilização de ritmos abstratos e formas entrelaçada para a constituição da figura.

Entender as duas formas de estudo, segundo Lemen [2010, p17], apresenta-se como algo muito importante para um bom artista, pois o desenho por observação irá ajudar na habilidade de apreensão de imagens pelos olhos e pela mente e, conseqüentemente, na reprodução da figura humana. Já o desenho por fórmulas viabiliza o desenho sem utilização de modelos, possibilitando o ato de desenhar pela imaginação, utilizando os “olhos da mente”.

3.2.3 A Perspectiva

Desenhar em perspectiva é uma das habilidades fundamentais para qualquer artista. Ser capaz de desenhar objetos que parecem encurtar com a distância é essencial para fazer qualquer coisa, e todo o resto, parecer realista – edifícios, paisagens, interiores e figuras. [LIPPINCOTT 2007, p.70]

Cheeseman-Meyer [2007 p.07] afirma que em tudo – cidades, pessoas, árvores, carros, cartas de jogo, entre outros – a perspectiva é percebida pelos olhos das pessoas, ou seja, se existe no espaço, então o objeto é afetado pela perspectiva.

Em histórias em quadrinhos e peças gráficas com temas fantasiosos, nas quais o artista está inventando mundos inteiros com base em sua imaginação, para conseguir concretizar estas cenas de forma satisfatória, é imprescindível o domínio das técnicas de ilusão de profundidade, ou seja, o estudo da perspectiva em si. Após o desenvolvimento desta habilidade pelo artista, ele se torna capaz de concretizar intuitivamente “a partir do zero” uma imagem com base em uma ideia.

O conceito mais básico da perspectiva, segundo Cheeseman-Meyer [2007 p.11], é o fato de que as coisas, quanto mais longe estiverem do observador, menores parecerem em relação ao que está mais perto. Objetos como trilhas, linhas de postes de luz, linhas de trem, ficam menores com a distância e acabam por convergir em um único ponto no infinito. E é a partir desta convergência que as ferramentas da perspectiva se concretizam.

Outra questão a se levar em conta é a perspectiva atmosférica, que significa que existe mais atmosfera entre o observador e um objeto distante do que outro objeto que se encontre perto daquele que observa. Isto

confere uma aparência diferenciada aos dois objetos. Em geral, objetos que se encontram mais perto terão cores mais fortes e o contraste entre luz e sombra será mais evidente, enquanto objetos mais distantes tendem a ficar mais opacos e perder detalhes, rumo à abstração.

Cheeseman-Meyer [2007, p.13] destaca duas palavras importantes para o aprendizado da perspectiva: o horizonte e o ponto de fuga.

O horizonte representa a linha que divide o céu do chão. Como a linha do oceano que pode ser vista se o observador estiver na praia.

Os pontos de fuga geralmente se encontram na linha do horizonte, e representam pontos imaginários nos quais linhas paralelas convergem formando guias para o desenho. O número de pontos de fuga pode variar de acordo com as necessidades do desenho.

O autor utiliza o termo “ângulos de câmera”, do ramo cinematográfico, para denotar o fato de que a perspectiva, conforme sua utilização, pode conferir um clima (emocional) à imagem, como, por exemplo, a cena do tipo “olho de minhoca”, que configura uma cena vista de baixo para cima, visando pela expressão de superioridade, ou então a cena de “olho de pássaro”, que demonstra o oposto à anterior. Cabe ao ilustrador saber manipular a perspectiva em prol de suas necessidades.

3.3. A ilustração

Zeegen e Crush [2009] afirmam que a essência da ilustração se encontra no pensamento, ou seja, nas ideias e conceitos que formam a estrutura fundamental da mensagem que a imagem tenta comunicar. O trabalho do ilustrador é atribuir vida e representatividade gráfica a uma mensagem, combinando pensamento analítico inteligente com habilidades práticas.

Para toda a ilustração o desenho representa uma habilidade fundamental, pois sem a capacidade de desenhar e visualizar bem, o ilustrador carece de uma das ferramentas mais importantes para seu trabalho. O desenho permite que imagens complexas se tornem possíveis por meio de uma infinidade de técnicas.

Segundo Zeegen e Crush [2009, p.20] as habilidades e técnicas são inestimáveis para o trabalho do ilustrador, assim como dominar uma abordagem que poderia ser considerada única. E tão importante quanto isto, é a capacidade de criação de imagens fundadas em pensamento criativo sólido, capaz de gerar soluções gráficas com base em ideias coerentes.

Lippincott [2007] afirma que boas ilustrações sempre têm algo a contar, seja relacionada a uma história ou à expressão de uma ideia.

Boas ilustrações [...] incentivam o espectador a pensar, a tirar mais do texto do que a mensagem que salta à vista e a alcançar um entendimento maior e mais profundo do assunto. Grandes ilustrações são como grandes histórias e narrativas – exigem que o espectador se envolva ativamente para que possa compreendê-las plenamente. O conceito pode parecer oculto em um primeiro momento, mas é transmitido quando o espectador permeia a imagem. A grande ilustração é um casamento com a excelência no ofício, a habilidade e o pensamento criativo. [Zeegen e Crush 2009, p.20]

A concepção geral da peça gráfica atuando como um todo é muito importante e, segundo Lippincott [2007], cabe ao ilustrador equilibrar os elementos visuais de forma concisa, conduzindo o olhar do observador por determinada rota. É possível manipular a ordem de apreensão dos elementos e, conseqüentemente do grau de importância atribuído a cada um, revelando a intenção de forma gradual. Tudo isto visando pela transmissão de uma determinada mensagem.

A composição global do projeto como um todo pode ser planejada por meio de rápidos rascunhos, gerando uma série de possíveis alternativas, possibilitando a partir deste ponto, uma etapa de escolha e refinamento. (Como abordado em 3.2.1 *A importância dos sketches*)

Construindo a obra em torno de desenhos simples, o artista simplifica todos os aspectos do trabalho, tendo a certeza de que as figuras irão interagir com seus arredores para criar uma cena verossímil. É mais fácil ver onde detalhes são requeridos quando se começa pelas linhas básicas. [Lippincott 2007, p.50]

O emprego de acessórios (ou qualquer outro tipo elemento secundário) pode auxiliar de forma significativa na interpretação do personagem, servindo como pistas visuais ao espectador, como, por exemplo, a profissão do personagem ou sua próxima ação no decorrer da história. Em alguns casos a composição por si só pode se tornar o elemento narrativo da obra, o autor cita o exemplo de um castelo sozinho no topo de uma grande quantidade de montanhas e no seu redor um vazio que se estende por milhas, com certeza esta composição contaria uma história diferente do que outra obra representando o interior bagunçado do mesmo castelo. Até mesmo a escolha de cores pode influenciar a narrativa no aspecto emocional.

A história presente em um jogo pode tornar-se mais instigante através da linguagem visual. Ainda que o tema principal conte boa parte da história, a adição de outros elementos, como personagens secundários, com todas as referências gráficas e conceituais, pode expandir a rede de significados e ajudar a contar, de forma mais detalhada, os propósitos, as motivações ou as ações do personagem principal. [Lippincott 2007, p.28].

Outro elemento importante para a composição, de acordo com Lippincott [2007] seria a aparente atitude dos personagens, tornando-se necessário que o ilustrador tenha a perspicácia de saber representar corretamente as intenções do personagem, se adequando ao contexto representado, e tornando a peça mais concisa.

As ferramentas para a confecção da ilustração podem ser tradicionais, digitais ou mistas. A escolha da ferramenta depende da escolha do designer e também do tempo concedido para a execução. Na indústria de entretenimento a ferramenta mais utilizada atualmente seria a digital, devido à sua praticidade, rapidez e possibilidade de edição com maior flexibilidade.

3. Conclusão

Como considerações finais, é possível perceber o *concept art* de personagens como um universo complexo e de inúmeras possibilidades criativas.

O *concept art* configura, sem dúvida, algo de crucial importância para o desenvolvimento de projetos voltados para a indústria do entretenimento. Torna o projeto mais conciso, previsível e diminui exponencialmente as chances do perder o foco dos objetivos, proporcionando um melhor planejamento, o que possibilita a racionalização dos processos e uma maior produtividade.

O designer de personagem deve compreender e saber manipular o processo criativo (que se pode agora entender como um processo de design de fato) para que consiga obter os melhores resultados possíveis dentro do prazo estipulado para o projeto. E para isso, deve ter boas fundações em desenho e saber manipular algum tipo de técnica para que possa exprimir de forma gráfica suas intenções (aqui apresentou-se o uso da ilustração com este intuito); e o mais importante de tudo seria a habilidade de interpretação de idéias, assim como a tradução destas para o meio visual, tornando-as compreensível ao público a que se destina.

Referências

- CHEESEMAN-MEYER, J., 2007. *Vanishing Point: Perspective for Comics From the Ground Up*. Ohio: Impact Books
- DANNER, A.; WITHROW, S., 2009. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LEMEN, R., 2010. Human Anatomy: A complete workshop on bringing your body drawing to life. In: HOWLETT, Claire (Edi.), 2010. *How to draw and paint anatomy*. Imaginefx, p. 16-57.
- LIPPINCOTT, G., 2007. *The Fantasy Illustrator's technique book*. London: Barron's.

- PERRY, D; DEMARIA, R. 2009. *Game Design: A Brainstorming ToolBox*. Boston: Course Technology.
- PIPES, A., 2010. *Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção*. São Paulo: Edgard Blüschler Ltda.
- RAYNES, J.; RAYNES, JY., 2000. *How to Draw the human figure: a complete guide*. Reino Unido: Parragon Publishing Book.
- SEEGMILLER, D., 2008. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media
- ZEEGEN, L; CRUSH., 2009. *Fundamentos de Ilustração*. Porto Alegre: Bookman
- ZUPI, 2010. *Concept Art Issue*. São Paulo: Zupi, n. 01.