

Isadora Trevisan Locatelli

**PROCESSO DE CRIAÇÃO DE *CONCEPT ART* PARA O JOGO ANALÓGICO  
"OSTENTAÇÃO" DO PROJETO TRANSMÍDIA *THE ROTFATHER***

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao  
Curso de Design da Universidade Federal de  
Santa Catarina para obtenção de Grau de  
Bacharel em Design.

Orientadora: Profa. Dra. Mônica Stein

Florianópolis  
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Locatelli, Isadora

Processo de criação de Concept Art para jogo e  
animação do projeto transmídia The Rotfather /  
Isadora Locatelli ; orientador, Mônica Stein, 2017.  
32 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design,  
Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Concept Art. 3. Ilustração. 4.  
Design . 5. Projeto Transmídia . I. Stein, Mônica .  
II. Universidade Federal de Santa Catarina.  
Graduação em Design. III. Título.



## LISTA DE FIGURAS

Figura - Diagrama sobre as diferenças entre multimídia, crossmídia e transmídia.....	8
Figura 2 - Exemplo de linha de produção de um projeto de 3 anos de desenvolvimento na indústria de jogos .....	10
Figura 3 - Concept Art feita por Goro Fujita para o filme Boss Baby.....	19
Figura 4 - Ilustração por Lucas Villalva Machado, integrante do G2E.....	27
Figura 5 - Direcionamentos para concept art do jogo analógico "Ostentação".....	29
Figura 6 - Cartas do jogo Viceroy organizadas.....	30
Figura 7 - Ilustração dos personagens Gold e Black.....	31
Figura 8 - Ilustração dos personagens Red e Purple.....	32
Figura 9 - Ilustração dos personagens Green e Orange (duas opções).....	33
Figura 10 - Painel de referências para peças do personagem .....	35
Figura 11 - Painel de referências para peças do personagem Black.....	35
Figura 12 - Painel de referências para peças do personagem Red.....	36
Figura 13 - Painel de referências para peças do personagem Purple.....	36
Figura 14 - Painel de referências para peças do personagem Green.....	37
Figura 15 - Painel de referências para peças do personagem Orange.....	37
Figura 16 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Gold.....	39
Figura 17 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Black.....	39
Figura 18 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Red.....	40
Figura 19 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Purple.....	41
Figura 20 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Green.....	42
Figura 21 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Orange.....	42
Figura 22 - Opções de concepts das esculturas dos 6 artistas .....	44
Figura 23 - Opções de alteração da escultura do personagem Black.....	45
Figura 24 - Concepts selecionados para carta do item "Escultura" .....	46
Figura 25 - Modelagem 3D da escultura do personagem Black.....	46
Figura 26 -Cartas do item "Escultura" finalizadas para protótipo.....	47
Figura 27 - Opções de concepts das molduras dos 6 artistas.....	48
Figura 28 - Concepts selecionados para carta do item "Pintura".....	48
Figura 29 -Cartas do item "Pintura" finalizadas para protótipo.....	48
Figura 30 - Opções de concepts dos vasos dos 6 artistas.....	49
Figura 31 - Concepts selecionados para carta do item "Vasos".....	50
Figura 32 -Cartas do item "Vasos" finalizadas para protótipo.....	50
Figura 33 - Concepts selecionados para carta do item "Jóias".....	51
Figura 34 -Cartas do item "Jóias" finalizadas para protótipo.....	51
Figura 35 - Concepts selecionados para carta do item "Poltronas".....	52
Figura 36 -Cartas do item "Poltronas" finalizadas para protótipo.....	52
Figura 37 - Referências de tapeçaria para o item "Tecidos".....	53
Figura 38 -Cartas do item "Tecidos" finalizadas para protótipo.....	53

## SUMÁRIO

<b>1 – INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
1.1 - OBJETIVOS	11
1.1.1 - Objetivo Geral	11
1.1.2 - Objetivos Específicos	11
1.2 - JUSTIFICATIVA	12
1.3 - METODOLOGIA	14
1.4 - DELIMITAÇÕES	16
<b>2 - EMBASAMENTO TEÓRICO</b>	<b>18</b>
2.1 – O QUE É CONCEPT ART?	18
2.1.1 - Qual a função de um concept artist?	20
2.1.2 - Qual a importância do concept art?	21
2.2 - QUAIS AS RECOMENDAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DO CONCEPT ART	22
2.2.1 - Trabalhando com universos inventados	22
2.2.2 - Relações entre concept art e semiótica	23
2.2.3 - Habilidades de desenho para a compreensão visual da equipe	24
<b>3 - O UNIVERSO THE ROTFATHER</b>	<b>26</b>
3.1 - DEMANDA EM RELAÇÃO À CONCEPTS	27
3.2 - JOGO ANALÓGICO OSTENTAÇÃO	28
<b>4 - O PROJETO</b>	<b>29</b>
4.1 - PERCEPÇÃO DAS NECESSIDADES	29
4.2 - CRIAÇÃO DOS CONCEITOS BASE	34
4.3 - GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	38
4.3.1 - ESCULTURAS	38
4.4 - FEEDBACK	45
4.5 - FINALIZAÇÃO	46
4.6 - CRIAÇÃO DAS DEMAIS PEÇAS DO PROJETO	47
4.6.1 - PINTURAS	47
4.6.2 - VASOS	49
4.6.3 - JÓIAS	50
4.6.4 - POLTRONAS	51
4.6.5 - TECIDOS	51
<b>5 - CONCLUSÃO</b>	<b>53</b>
<b>6 - REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>57</b>

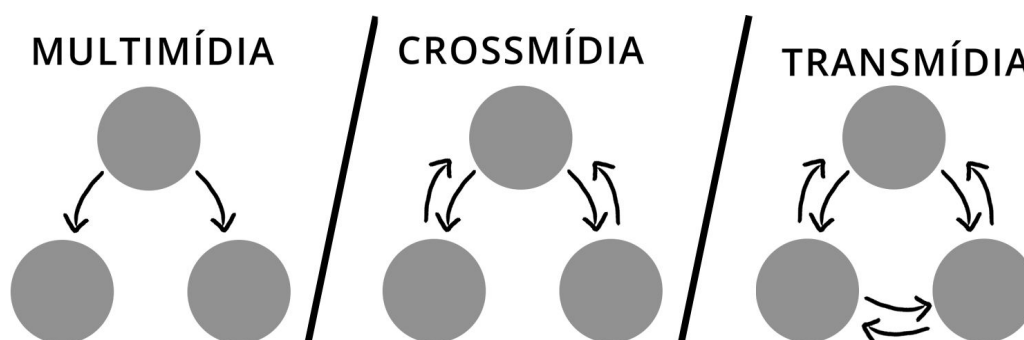




## 1 – INTRODUÇÃO

É inegável a importância do entretenimento na vida das pessoas. Atualmente, em conjunto com desenvolvimento tecnológico, este mercado vive uma grande ascensão: De acordo com a pesquisa *Global entertainment and media outlook 2017-2021*, feita pela consultoria PwC, o mercado global de mídia e entretenimento deve gerar US\$ 2,23 trilhões em 2021, com um crescimento de 4,2% ao ano. No Brasil, o faturamento do setor pode chegar a US\$ 43,7 bilhões daqui a quatro anos. (MOTTA, 2017). Alguns universos expressos em apenas uma mídia (como por exemplo em uma série, jogo ou livro) impactam de tal forma os fãs deste conteúdo que torna-se estratégica a criação de outras formas de compartilhamento dos conteúdos gerado a partir deles, e é desta necessidade que surgem as franquias multimídia, crossmídia e transmídia.

**Figura 1** - Diagrama sobre as diferenças entre multimídia, crossmídia e transmídia



*Fonte: desenvolvido pelo autor (2018)*

Franquias crossmídia dizem respeito à adaptação do conteúdo de uma determinada mídia para outra, sem que haja um somatório de conhecimentos ao redor do universo da história, ou *Storyworld* - palavra em inglês adotada pelos produtores transmídia. Estrategicamente, a franquia crossmídia tem um impacto produtivo simples, pois não envolve, em teoria, a criação de conteúdo adicional ou suplementar. Dependendo do suporte – se eletrônico ou impresso -, trata-se apenas de contar a mesma história por um meio diferente. Para a audiência do quadrinho ou livro, por exemplo, pode ser a possibilidade de ver na tela do cinema o personagem idolatrado (STEIN, 2016).

No caso da transmídia, cada produto midiático deriva de um mesmo *Storyworld*, mas trabalhando determinados aspectos do universo. Na definição de Stein (2015), embasada em Jenkins (2014),



“[...] um sistema transmídia é o desdobramento de um contexto narrativo de formas diferenciadas e autônomas em várias plataformas midiáticas, como quadrinhos, filme, livros, games diversos, série televisiva, animação, entre outras. Em cada uma se pode encontrar novas informações que se somam ao contexto geral, proporcionando um aumento do universo conhecido. Porém, o ‘observador/ou interessado’ no contexto narrativo não precisa ser pressionado a ter/ver/adquirir o conjunto todo” (apud STEIN, 2016, p. 1341).

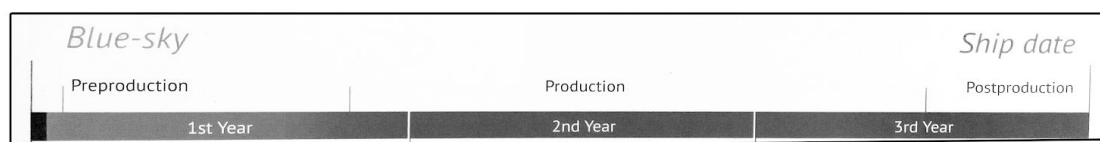
Respondendo a essa crescente utilização de estratégias transmídia, surge o projeto *The Rotfather*, desenvolvido pelo grupo de pesquisa e entretenimento G2E na Universidade Federal de Santa Catarina, com o objetivo de expandir o universo de seus personagens dentro da proposta transmídia por meio de livros, animações, jogos digitais e analógicos, quadrinhos, dentre outros. O universo, composto por animais que vivem em uma galeria de esgoto em Nova Iorque entre os anos de 1930 e 1940, gira em torno dos conceitos de "sobrevivência" e "ganância", discutindo temas como organizações criminosas, sonhos particulares dos personagens, a luta pela vida com dignidade e as diversas interações que desenvolvem o caminho de cada um, criando histórias impactantes, independente da mídia na qual este é apresentado.

Em projetos de entretenimento que tem como produto final um objeto midiático existe a necessidade de uma etapa entre a produção deste e a criação de conteúdo, para que a transição de uma ideia para algo concreto seja feita da melhor forma possível. É nesse momento que surge a área de *concept art* como sendo a conceituação visual de um determinado projeto, sendo também nesta etapa que o artista visa a criação da identidade visual do jogo, determinando a linguagem a ser utilizada durante o desenvolvimento do projeto (TAKAHASI; ANDREO, 2011).

Participar de um projeto complexo e independente torna ainda mais perceptível a importância da fase de pré-produção. O planejamento de cada célula do projeto (*Artworld*, *Storyworld*, Áudio) influencia no andamento de cada equipe, gerando uma cadeia de produção que deve seguir uma mesma linha de pensamento sobre o produto, cada uma adaptando o que recebeu de outra célula à sua área de atuação, sempre com o mesmo objetivo final em mente. Nesse momento são decididos fatores como escopo, estética, forma de produção e prazos. Se existe esse foco na fase de pré-produção em um projeto de menor porte, como o *The Rotfather*, a importância e tamanho dos processos de pré-produção em grandes empresas como Pixar e DreamWorks, ou em empresas de jogos como Ubisoft e Blizzard torna-se proporcionalmente maior, visto que se trabalha com uma quantidade elevada de recursos e

demandas. Lilly demonstra em seu livro "*The Big Bad World Of Concept Art For Video Games*" um exemplo de linha de produção em empresas de jogos, onde a importância desta etapa (que ele nomeia *Blue sky*: onde os artistas têm mais liberdade para criação e desenvolvimento de *concepts*) chega a ocupar um terço do tempo de desenvolvimento de um projeto.

**Figura 2** - Exemplo de linha de produção de um projeto de 3 anos de desenvolvimento na indústria de jogos



**Fonte:** Elliott Lilly (2015)

O processo de criação de *concept art* envolve pesquisa sobre o tema, exploração de referências visuais, diálogo constante com as demais células, conhecimento de técnicas de desenho de cenário e personagens, bem como a habilidade de abstração e construção com base em ideias e conceitos. Trata-se de uma forma de arte completa e desafiadora, embora possa ser considerada a arte mais “invisível” aos olhos do público. É necessário destacar que *concept art* é diferente da chamada Arte Conceitual (*conceptual art*), que representa uma abordagem do universo das artes plásticas. (TAKAHASI; ANDREO, 2011).

No projeto *The Rotfather* existe uma demanda visual que torna necessária a etapa de *concept art* dentro da pré-produção, analisando a complexidade das histórias e características de personagens e cenários, em conjunto com a adaptação para a época, escala dos personagens, estilo e cores definidas pelo diretor de arte, dentre outras especificações.

Após a produção dos *concept arts*, é necessária a avaliação da equipe da célula *ArtWorld* em questão de quantidade e qualidade, podendo sugerir alterações para a aplicação no produto final, sendo este uma animação, jogo, quadrinho, etc.

Esse processo de criação enriquece o produto final, seja ele um jogo ou um filme, contribuindo para o mercado de entretenimento que está sempre em busca de universos coerentes e cativantes. Por este motivo, esta etapa da pré-produção é o foco deste PCC onde a autora desenvolverá *concept arts* para o projeto *The Rotfather* com enfoque no jogo analógico "Ostentação".

## 1.1 - OBJETIVOS

### 1.1.1 - Objetivo Geral

Desenvolver o *concept art* das obras de arte inseridas no jogo analógico "Ostentação" do projeto transmídia *The Rotfather*.

### 1.1.2 - Objetivos Específicos

- Analisar as informações sobre a função do *concept artist* em diversos projetos
- Distinguir a função de artista de conceito de outras funções no projeto
- Definir as melhores formas de um ilustrador preparar-se para o mercado de *concept art*
- Identificar as técnicas utilizadas por profissionais
- Organizar o processo criativo de *concept art* para o *The Rotfather* e ramificá-lo para o jogo ostentação

## 1.2 - JUSTIFICATIVA

Transformar um universo novo em algo palpável é uma tarefa extremamente complexa. Além de uma equipe responsável pela coerência dos fatos e personagens da história, são necessárias diversas áreas trabalhando nas partes de distribuição, estética e exibição desse universo. Todo esse trabalho mostra uma excelente aceitação do mercado, como podemos ver em projetos transmídia complexos como *Game Of Thrones*, oficialmente a série mais assistida de todos os tempos, na HBO (REZENDE; NICOLAU, 2014), sucesso em vendas de produtos como jogos de tabuleiro, estatuetas de personagens e os livros que obtiveram 24 milhões de cópias vendidas (MARCEL, 2016), mais de 30 traduções feitas e série dramática mais procurada no Brasil (Folha de S.Paulo, 2018). O mesmo acontece no mercado de animação e jogos, com exemplos como *Angry Birds* (franquia que começou como um jogo de celular e hoje fatura com pelúcias e brinquedos, tendo lançado em 2016 uma animação nos cinemas), *World of Warcraft*, *Pokemon*, *Turma da Mônica*, dentre outros.

Para conseguir conquistar pessoas com universos, a linguagem na qual o conteúdo é apresentado precisa ser muito bem planejada. O trabalho do *concept artist* consiste nessa pesquisa e criação de conteúdo, unindo a visão do público com o enredo do projeto, utilizando-se de conhecimentos semióticos para trabalhar a abstração dos símbolos, seja num elemento, personagem ou cenário.

Infelizmente, ainda existe pouca unificação da função do *concept artist* no meio acadêmico, que é confundida inúmeras vezes com a função de ilustradores e animadores. A autora pode obter experiências neste meio no setor de arte do projeto transmídia *The Rotfather*, do grupo de pesquisa G2E (Grupo de Educação e Entretenimento) na Universidade Federal de Santa Catarina, que busca pesquisar e desenvolver uma franquia temática em diversas mídias emulando de forma teórico-prática os grandes conglomerados de entretenimento. Pretende-se compartilhar estas experiências neste PCC, aumentando a compreensão deste âmbito muitas vezes incompreendido por artistas e designers.

Tratando-se de uma franquia transmídia onde adaptam-se os concepts do macroprojeto narrativo para diversos produtos midiáticos desenvolvidos concomitantemente no projeto (por exemplo, um *concept art* de uma peça de arte usada em uma carta do "Ostentação" ser utilizada como um objeto em um quadrinho, sendo que ambos estão sendo desenvolvidos ao

mesmo tempo por células diferentes), percebe-se uma falta de bibliografia no mercado que guie a criação de *concept art* a essas adaptações, demonstrando o desenvolvimento da arte com tal flexibilidade para outras áreas de produção como esculturas, realidade aumentada, revistas em quadrinhos, livros e animações. Este trabalho pretende demonstrar a criação de *concept art* para um projeto específico levando em consideração outras possíveis mídias de produção.

### 1.3 - METODOLOGIA

Ao buscar métodos específicos no meio acadêmico para a produção de *concept art*, a autora percebeu a falta de unificação na nomenclatura e pouco enfoque na metodologia do processo do *concept art* em si. O que observa-se são exemplos de *concept art* e uma discussão sobre a função do *concept artist*. Em meios não acadêmicos, como tutoriais e *blogs* voltados a arte encontram-se dicas e processos pessoais que não seriam próprios para embasamento de um trabalho de conclusão de curso. Quanto a métodos de *concept art* voltados especificamente para projetos transmídia, a bibliografia é escassa devido a pouca utilização e conhecimento do método transmídia em meio acadêmico.

Após uma pesquisa feita nos livros "*The Big Bad World Of Concept Art For Video Games*" por Eliot Lilly e "*Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*" por James Gurney, dentre alguns artigos acadêmicos, entrevistas e matérias de revistas, não foi encontrado nenhum tipo de método específico ou regulamentado para a produção de *concept art* em projetos transmídia, e sim uma extensa gama de experiências pessoais de cada artista em suas funções no mercado de entretenimento que podem ser utilizadas para embasar a produção pessoal da autora, mas não para servir de base metodológica para um trabalho acadêmico.

Sendo assim, a autora decidiu utilizar da metodologia descrita no livro *Design Thinking* (AMBROSE and HARRIS, 2010), por esta assemelhar-se a técnicas utilizadas previamente pela autora em outros projetos com necessidade de *concept art*, onde a produção é organizada em 7 etapas, aqui traduzidas no PCC (projeto de conclusão de curso) de um graduado em Design na UFSC:

“Pode-se resumir essas sete etapas em: (1) Briefing: que caracteriza as necessidades e os anseios do cliente; (2) Histórico: pesquisa e coleta de dados respeitando o briefing realizado com o cliente; (3) Soluções: geração de idéias com base na pesquisa realizada; (4) Resolução: refinamento das idéias condizentes com o briefing; (5) Justificativa: escolha do produto final que mais condiz com o briefing realizado na primeira etapa; (6) Entrega: repassar as informações necessárias para os realizadores do produto final, definições de produção; (7) Aprendizado: é caracterizado como o feedback sendo esse relacionado com a recepção do produto ou trabalho realizado. Por necessidade do projeto algumas mudanças foram feitas. " (CORRADI, 2017, p. 33).

A autora adaptou o método de Ambrose e Harris de 7 etapas para 5, unindo as etapas "Soluções" e "Resolução" (pois as alternativas geradas tinham que estar minimamente refinadas com elementos definidos na hora de apresentá-las a equipe para melhor compreensão dos elementos) e também as etapas "Entrega" e "Aprendizado" (visto que o momento da entrega era feito em conjunto com a equipe durante reuniões semanais, onde os comentários das células e participantes do projeto proporciona este aprendizado). De acordo com a produção do projeto do jogo analógico "Ostentação", renomeou-se as etapas da seguinte forma:

- Briefing – Percepção das necessidades

Utilizar as especificações do universo The Rotfather e as necessidades relacionadas ao conceito do jogo "Ostentação" para especificar a produção dos concepts;

- Histórico – Criação dos conceitos base

Pesquisa de referências relacionadas ao tema do jogo e do universo, buscando imagens de relevância através de fotos, internet, livros para embasar e inspirar a criação das alternativas;

- Soluções e Resolução – Geração de alternativas

Gerar diversas opções de peças para cada artista, sem refinamento porém com elementos bem definidos;

- Justificativa – Feedback

Análise das alternativas e rascunhos gerados pelas células *Storyworld*, *Artworld* e *Game Design* e promover adaptação das peças de acordo com modificações necessárias;

- Entrega e Aprendizado – Finalização

Entrega de um documento com as peças selecionadas em pasta online compartilhada do projeto e apresentação das peças para a equipe em reunião semanal;

Buscando expor o processo como de fato ocorreu, neste PCC a produção é apresentada por meio destas etapas adaptadas e renomeadas.

#### 1.4 - DELIMITAÇÕES

No projeto transmídia *The Rolfather* são desenvolvidos diversos produtos concomitantemente. A produção de *concept art* portanto é compartilhada entre esses projetos paralelos, suprimindo a demanda de cada equipe. As artes mostradas aqui são um recorte desta produção da equipe de *concept art* inserida na célula de *Artworld*, buscando direcionar a compreensão do leitor.

Neste projeto de conclusão de curso são desenvolvidos e produzidos *concepts* para a franquia transmídia de acordo com a demanda do departamento de arte no período de construção deste PCC: As obras de arte das cartas do jogo analógico "Ostentação". Apesar do direcionamento dos *concepts*, estes continuam possuindo potencial aplicabilidade em diversas mídias, tais como a série animada, o jogo digital, as histórias em quadrinhos, etc.

Em uma organização de equipe complexa como se tem na franquia *The Rolfather*, cada ramificação trabalha sob prazos próprios e etapas de desenvolvimento particulares, tornando impraticável para a autora a exibição de todo o conteúdo final do jogo "Ostentação". Porém, é possível mostrar as cartas feitas em pintura digital prontas para utilização em protótipos jogáveis, resultado do processo de *concepts* aqui demonstrado. Existem artes do jogo como os biombos dos jogadores, a organização gráfica das cartas, caixa do produto, etc. que não foram desenvolvidos pela autora, logo o recorte deste PCC é voltado aos itens das cartas de obras de arte, para a qual foram planejados os conceitos.

Na linha de produção de um projeto, várias etapas se encontram na pré-produção, onde cria-se um embasamento para o desenvolvimento definitivo dos elementos do projeto. O *concept art* se encontra nessa fase de pré-produção, logo, o que é produzido nessa etapa não interage diretamente com o espectador. O espectador terá acesso ao produto no qual o conceito visual foi inspirado, mas não ao *concept art* propriamente dito.





## 2 - EMBASAMENTO TEÓRICO

### 2.1 – O QUE É *CONCEPT ART*?

No presente projeto utiliza-se a nomenclatura *concept art* ao invés de sua tradução literal "arte conceitual" em razão da popularidade deste termo, utilizado para descrever o movimento de vanguarda surgido na Europa e nos Estados Unidos no fim da década de 1960 e meados dos anos 1970, enquanto *concept art* é um termo conhecido no meio do entretenimento. De acordo com Eliot Lilly (2013), autor da obra "*The Big Bad World Of Concept Art For Video Games*", *concept art* consiste em algo criado em um meio tangível para que toda a equipe possa visualizar, compreender e chegar a um acordo acerca do objeto. O ideal é que o conceito feito permita a discussão de uma mesma ideia, diferenciando as percepções individuais que cada um da equipe teve sobre ela. Uma boa arte de conceito elimina qualquer dúvida e faz a equipe definir: "Não aquilo, isto!".

O *concept art*, por sua vez, não interage diretamente com o espectador. O espectador terá acesso ao filme no qual o conceito visual foi inserido, mas não ao *concept art* propriamente dito. (SENNA, 2013).

Temos também a análise conjunta do termo feita pelas entrevistas de Marcelus Senna, que tem como objetivo fazer emergir a voz dos profissionais de *concept art* e conhecer a opinião deles a respeito do campo, tanto no mercado norte-americano, que tomamos como modelo, quanto no mercado brasileiro. A entrevista é feita com 5 artistas, sendo eles Andres Lieban, que tem formação em Artes Plásticas; Cesar Coelho, que abandonou a Engenharia para se tornar ilustrador e cartunista; Marcos Magalhães, mestre em Design, animador e diretor de animação; Paulo Visgueiro, bacharel em Design e Sérgio Glenes, técnico em Artes Gráficas pelo SENAI. Em uma pergunta sobre a definição *de concept art*, temos as seguintes respostas:

"Para Andres Lieban o *concept art* é 'a forma visual para (...) dar um significado consistente à história'. Para Cesar Coelho o *concept art* vai fornecer através de cor, textura, iluminação, dentre outros recursos, a emoção que o filme quer transmitir. (...)

Segundo ele, no caso da indústria da animação o *concept art* teria ainda a função de ser um guia para a manutenção da coerência e uniformidade estética do filme.

Paulo Visgueiro disse que o *concept art* agrega características e valores que auxiliam na tarefa de contar a história de personagens, objetos ou lugares. Isto reforça a importância do papel do *concept art* na construção da linguagem material do filme

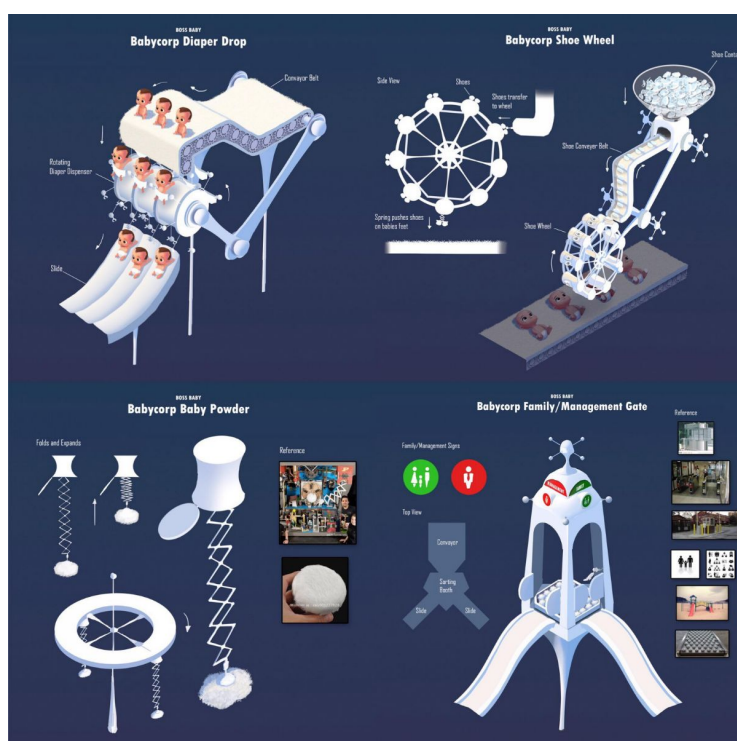
de animação. Para Sérgio Glenes o concept art é a essência estética do filme." (SENNÁ, 2013 p. 130/131).

Uma questão consensual para todos os entrevistados por Senna foi a de que

"[...] o concept art não é necessariamente figurativo. Dois dos entrevistados – Andres Lieban e Marcos Magalhães – colocaram a questão da natureza do filme, que é muito relevante. Um filme abstrato precisa de concept art tanto quanto um filme figurativo [...] Logo, o concept artist pode e deve lançar mão de elementos não figurativos que são não narrativos por excelência, ou produzir imagens figurativas. A questão é discernir se realmente toda imagem figurativa desenvolvida pelo concept artist é narrativa ou se tem apenas a função de servir à narrativa, como é o caso das imagens abstratas." (SENNÁ, 2013, p. 136/137).

Em resumo, o *concept art* não costuma entrar em contato com o espectador, apesar de contribuir para o resultado final. Por meio de cores, texturas e iluminação, com elementos figurativos ou não, expostos em um meio tangível, o *concept art* cria a essência estética e diferencia as percepções individuais da equipe, definindo uma coerência e uniformidade que forneça a emoção que o projeto quer transmitir. Abaixo um exemplo de concept art aplicado no mercado:

**Figura 3 - Concept Art feita por Goro Fujita para o filme Boss Baby**



**Fonte:** <<https://www.facebook.com/goro.fujita/photos/a.235739509784658.69300.148056481886295/1637246629633932/?type=3&theater>>. Acesso em 5 abr. 2017.

### 2.1.1 - Qual a função de um *concept artist*?

Encontrar uma função definida para o trabalho do *concept artist* depende do meio onde se pesquisa, visto que a nomenclatura – como foi verificado durante a pesquisa –, não é dotada de unicidade. Dessa forma, cada empresa designa a função deste profissional de acordo com critérios próprios. (SENNA, 2013). Lilly (2013), porém, afirma se tratar de um indivíduo cujo objetivo principal é criar imagens que exemplificam ideias e designs de um tema em particular. Trabalhando em conjunto com o diretor de arte e utilizando seus talentos, pontos de vista e experiências, o *concept artist* trabalha na parte inicial da linha de produção, devendo compreender os principais objetivos do tema em contexto no projeto, para então poder resolver problemas envolvendo design visual, função e propósito.

Lilly (2013) também chama atenção para as funções adicionais que um *concept artist* desenvolve, podendo ser designado para a realização de um objeto rotacionado, a fim de gerar vários pontos de vista (algo que estaria mais próximo da equipe de produção), ou fazer uma imagem que resuma o jogo (algo mais voltado ao trabalho de ilustração do que de *concept art*). Existe uma diferença entre o *concept artist* e o *concept designer*: muito embora ambos realizem a produção de *concept art*, o primeiro teria mais experiência em ilustração e em belas artes, enquanto o segundo seria dotado de maior experiência prática na parte de design industrial.

De acordo com as entrevistas de Senna (2013), para Andres Lieban o *concept artist* é um ilustrador, não tomando parte, no geral, na área de animação. O *concept artist*, entretanto, deve possuir noções de linguagem cinematográfica, pois o suporte em que este profissional atua é diferente do suporte editorial como o de um livro, por exemplo. Segundo ele, o trabalho do *concept artist* é muito mais mental, pois ele precisa pensar em como trazer “mais significados para a história com aquele design”. Podemos deduzir que todo o trabalho que acontece antes que o *concept artist* efetivamente coloque a “mão na massa” e produza material visual — a interpretação das informações, a pesquisa visual, os raves —, é o trabalho “mental” ao qual se refere Andres Lieban.

Em resumo, apesar de se tratar de um campo de trabalho pouco definido em meio acadêmico, podemos analisar a função de um *concept artist* a partir dos relatos das experiências de cada um deles no mercado. Compreende-se, em termos gerais, que a área está

presente na parte inicial da linha de produção, trabalhando em conjunto com o Diretor de Arte. Para tanto, são necessárias habilidades de ilustrador em conjunto com noções de linguagem cinematográfica, capacidade de abstração e compreensão do processo de animação. É preciso ter versatilidade de trabalho, potencialmente realizando outros trabalhos para o projeto que não os de *concept art*, mas também das áreas de ilustração e design.

### **2.1.2 - Qual a importância do *concept art*?**

Existem vários fatores que expressam a importância do *concept art*. Primeiramente, por fazer parte da pré-produção, este ajuda na tomada de decisões que irão otimizar a produção do filme ou jogo, podendo economizar tempo e recursos para a produtora. Segundo, é o responsável pelo desenvolvimento da parte estética, definição de estilos, cores e formas da parte gráfica de um jogo. Pode ainda influenciar em parte do roteiro, por ser, em conjunto com o diretor de arte, uma ponte entre a equipe de *Storyworld* e a equipe de *Artworld* quando em um projeto transmídia. Ao trabalhar com a transformação e compreensão das ideias o *concept artist* ajuda intensamente na formação do projeto.

Tratando-se da parte gráfica, a importância do *concept art* esta na tradução de ideias, conceitos, para um meio palpável. Paulo Visgueiro, designer e *concept artist* brasileiro, reforça a importância do papel da *concept art* na construção da linguagem material de um filme, afirmando que este é um dos elementos de transmissão da mensagem do filme, agregando características e valores que auxiliam na tarefa de contar a história de personagens, objetos ou lugares (SENN, 2013).

Tal tarefa de agregar características ocorre exatamente nesta tradução entre áreas, exigindo do *concept artist* a capacidade de enxergar elementos estéticos na descrição dos personagens e cenários e, com orientação do diretor de arte, criar peças gráficas eficientes para guiar o desenvolvimento da arte final, agilizando o processo de criação por utilizar exclusivamente suas habilidades artísticas para a tradução das ideias, sem focar tanto em questões estéticas importantes para a arte final, como composição, luz e sombra, perspectiva, etc. Cesar Coelho, ilustrador e cartunista brasileiro, afirma que o *concept art* está entre decisões que encontram-se da esfera do design, como as relacionadas ao desenvolvimento de personagens, por exemplo. Ele conclui que talvez o *concept art* seja uma atividade independente, por estar entre o Design e a Ilustração (SENN, 2013).

Já a importância do *concept artist* em relação às produtoras e suas franquias está relacionada com a otimização do tempo, tornando a esfera de arte mais ágil e eficiente. Marcos Magalhães, um dos fundadores e diretor do Anima Mundi, Festival Internacional de Animação do Brasil, desde 1993, hoje um dos cinco principais eventos de animação no mundo, afirma que na indústria, por questões de produtividade, é importante que o profissional domine o máximo de técnicas artísticas, como desenho de figura humana, perspectiva, cores, materiais diversos, softwares gráficos 2D, softwares gráficos 3D ou animação (SENNÁ, 2013). Sérgio Glenes, por sua vez chama atenção para o fato de que este mercado ainda é muito limitado no Brasil (Idem). Por esses motivos, muitos *concept artists* acabam desempenhando outros papéis na produção, - como de ilustrador, animador, dentre outros -, economizando mão de obra para as indústrias, pois, de conforme preceitua Lilly (2013), os melhores *concept artists* são os que conseguem ser versáteis.

Por fim, a importância do *concept art* não se limita apenas à peça gráfica que dá origem à cenários e personagens, mas também expressa o processo de otimização do desenvolvimento gráfico do projeto e da tradução de ideias para o mundo material, tornando o produto final, seja este uma animação ou jogo, mais completo e coerente com o fluxo de mercado.

## 2.2 - QUAIS AS RECOMENDAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DO *CONCEPT ART*

### 2.2.1 - Trabalhando com universos inventados

Independentemente da natureza do projeto, o *concept artist* precisa ter habilidades que lhe permitam trabalhar com universos inventados. Para isso, o artista deve deter muita atenção aos detalhes e grande compreensão da complexidade de características, para que seu resultado não seja uma criação desconexa das limitações e particularidades do universo.

Dessa forma, saber compreender o roteiro é uma habilidade importante para o *concept artist*: se um conceito é um símbolo linguístico e o *concept art* é a materialização da visualidade deste símbolo, então roteiro e *concept art* são a materialização prévia daquilo que será o filme quando movimento e áudio forem adicionados. O *concept art* tem que atender à

narrativa, logo, o estilo tem que estar alinhado ao significado do roteiro, de modo que o espectador visualize história e imagem na tela como algo único, integrado (SENNÁ, 2013).

A capacidade de pesquisa de referências é também habilidade de extrema importância se tratando de universos inventados. O artista precisa ter um bom banco de referências gráficas quanto às especificidades do universo trabalhado – tais como época, arquitetura, anatomia dos seres, tecnologia disponível, etc. -, e isso demanda pesquisa de objetos, imagens e cores, que, com o devido arquivamento, servem como base consultável durante o processo da criação.

Esse aprofundamento no direcionamento do *Storyworld* e o foco nos resultados da pesquisa são essenciais para que a materialização das ideias seja concisa, permitindo que nenhuma criação seja destoante das limitações do universo do projeto.

### **2.2.2 - Relações entre *concept art* e semiótica**

Utilizar os conhecimentos transmitidos pela semiótica é uma forma de validar a escolha de certos elementos na criação de um *concept art*. Pode-se fazer isso utilizando um sistema de codificação imagética, no qual a escolha de um determinado elemento faça com que este funcione como um signo do tipo ícone, índice, e/ou símbolo.

Na definição de Peirce (PEIRCE, 2000; ECO, 2000; SANTAELLA, 2008), ícones são estruturas sógnicas que transmitem uma relação de semelhança direta com o que representam. Índices, por sua vez, tem características sógnicas que permitem a indicação *de* ou *para* algo, numa relação de causalidade com a(s) ideia(s) ou o(s) objeto(s) que representa(m). Símbolos, por fim, são representações que permitem trazer um contexto de significações e simbologias relacionadas a determinado contexto ou cultura, por meio da convenção que os criou (apud STEIN, 2017).

Pensando também nas questões de sensibilidade que uma imagem pode sugerir, pode-se acrescer a esta estratégia de escolha de signos as questões fenomenológicas de Peirce (PEIRCE, 2000; ECO, 2000; SANTOS, 2011; SANTAELLA, 2008) referentes às instâncias de primeiridade, secundidade e terceiridade (apud STEIN, 2017). Logo, no caso da criação de um *concept*, pode-se pensar ser este um conjunto de signos organizados para proporcionar um sentir que exacerba determinadas emoções (primeiridade), que permita um reconhecimento

semântico dos elementos presentes na imagem (secundidade), e para o julgamento coerente do todo/conjunto apresentado (terceiridade), permitindo o entendimento do contexto conceitual proposto pela narrativa (STEIN, 2017).

Esta forma completa de analisar a construção de um *concept* permite que o resultado final tenha maior eficiência, por passar a ideia de um roteiro de forma complexa e direcionada. A estratégia do uso da semiótica aplicada permite que se façam escolhas e o uso de elementos sógnicos de forma cuidadosa e estruturada aos objetivos narrativos, mesmo que isso possa parecer desnecessário pela pretensa facilidade que o momento criativo costuma sugerir – a obviedade proporcionada pela falsa segurança de que criar um cenário é tarefa fácil pode tornar o “ato criativo” demasiadamente desconectado, perdendo-se dentro de si mesmo quando, no mundo das ideias, tudo parece funcionar (STEIN, 2017).

### **2.2.3 - Habilidades de desenho para a compreensão visual da equipe**

O artista, para trabalhar na área de *concept art*, deve desenvolver suas habilidades de ilustração, se possível praticando com diversos materiais, como aquarela, guache, carvão e escultura, e plataformas, como plataforma de jogo, ilustração e animação, com diferentes aplicações, permitindo que seu trabalho seja flexível e consiga passar sensações e ideias de formas diversas.

A formação acadêmica dos *concept artists* varia, mas quase sempre é no campo das artes. Na entrevista realizada por Senna (2013), Cesar Coelho diz que 90% dos profissionais que atuam em *concept art* são ilustradores que começam a trabalhar com pintura e depois passam a fazer *concept*, já Paulo Visgueiro afirma que prioritariamente os *concept artists* são egressos dos cursos de Design e Artes plásticas; porém para Sérgio Glenes os *concept artists* são oriundos do Design gráfico, da Ilustração e das Artes plásticas.

Para Lilly (2015), as instituições de ensino têm uma estrutura que ensina sobre prazos, entregas, administração do tempo, cooperação e disciplina, habilidades cruciais para o ambiente de trabalho de um *concept artist*, e indica que o estudante de *concept art* pesquise as instituições onde seus ídolos se formaram. De acordo com o autor, é importante que a universidade seja desafiadora e competitiva, sendo que, para ele, os melhores cursos para um *concept artist* são os que focuem em Ilustração ou Design, pois enquanto um treina o foco em



questões como pintura, desenho técnico e anatomia, o outro foca em solução de problemas e comunicação visual. Logo, é uma área que exige conhecimento de técnicas de arte e desenho.

O autor ressalta também que o artista tenha treinamento tanto em técnicas tradicionais quanto digitais e afirma que existem outras formas fora das instituições nas quais o artista pode se desenvolver, como, por exemplo, na criação de uma banco pessoal de referências visuais por meio de leitura (por estimular a interpretação oferecendo descrições visuais), estudo de campo (trabalhar a observação de posturas, movimentos dinâmicos, cores, roupas e expressões), viagens e passeios a museus (exploração de outras culturas e épocas), bem como se mantendo atualizado e inspirado por meio de artistas atuais (LILLY, 2015).

Feng Zhu, uma das referências do *concept art*, atuando principalmente no mercado norte-americano de entretenimento, diz que grande número de ilustradores é contratado pelos grandes estúdios de animação para desenvolver o tom, as cores e a atmosfera dos filmes. Para tanto, eles devem ter um ótimo conhecimento sobre iluminação, emoções e expressões, conhecimentos esses que ilustradores normalmente trabalham em sua formação (SENN, 2013).

Os motivos pelos quais essas habilidades são necessárias são tanto estéticos quanto funcionais: a equipe deve compreender o que são as propostas do *concept artist* e onde elas se encaixam no jogo em termos de composição, ambiente, proporção, etc. Se a proposta não for bem apresentada, é possível que seja reprovada, mesmo que a ideia inicial fosse de boa qualidade.

### 3 - O UNIVERSO *THE ROTFATHER*

Este PCC é trabalhado com base no universo do projeto transmídia *The Rotfather* do grupo G2E – Grupo de Educação & Entretenimento, um grupo de pesquisa e extensão multidisciplinar do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, que tem foco em projetos na área de entretenimento e relacionados à indústria/economia criativa.

O universo fictício de *The Rotfather* tem como objetivo contar histórias diversas, em diferentes mídias (característica fundamental de um produto transmídia), a respeito de uma sociedade antropomorfa da década de 1940, composta por ratos, aranhas e baratas (dentre outras espécies) habitantes de uma galeria de esgoto em Nova York, denominada *Faux City*. A história principal sendo desenvolvida durante o período do presente PCC conta a trajetória do personagem Al Kane, um rato mafioso traficante de açúcar que sofre um golpe de seus inimigos e é deposto do poder. Esta história tem direcionado a produção das demais mídias presentes no projeto e suas ramificações são repassadas para cada célula, mantendo a equipe em constante produtividade.

Atualmente, a equipe do projeto encontra-se dividida em diversas células (Animação, Áudio, Quadrinhos, Livros, etc.), que visam garantir a conexão entre todas as mídias trabalhadas. Dentre elas está a célula do *Storyworld*: Nessa célula dá-se início ao processo de criação de personagens e cenários conforme a necessidade de cada história, alinhando todas as mídias de modo a garantir a narrativa correta de cada uma de suas histórias. Há também a célula do *Artworld*, da qual a autora faz parte e colabora na criação dos personagens e cenários, responsável por organizar todas as demandas da arte, como os arquivos de referência (tais como pesquisas sobre a arquitetura da época, arquivos com esquemas de cores escolhidos, imagens de anatomia dos personagens, etc.) e toda a administração do processo de criação (guia para personagens, criação e aprovação de *concept arts*, pedido de ilustrações, etc.) garantindo que o desenvolvimento gráfico das ideias seja bem elaborado.

Com todo um universo repleto de seres com personalidades bem trabalhadas e cenários bem planejados, o projeto *The Rotfather* do grupo G2E introduz uma visão diferente sobre os conceitos de ganância e sobrevivência, permitindo que estudantes desenvolvam suas habilidades em um projeto transmídia durante sua formação na universidade.

*Figura 4 - Ilustração por Lucas Villalva Machado, integrante do G2E*



**Fonte:**

<<https://www.facebook.com/therotfather/photos/a.779405232082589.1073741826.779390108750768/855833941106384/?type=3&theater>>. Acesso em 5 abr. 2017.

### 3.1 - DEMANDA EM RELAÇÃO À *CONCEPTS*

Na organização da equipe do *The Rotfather* tem-se uma grande participação da célula de *Storyworld* durante o processo de produção das diversas mídias. Isso ocorre em razão da importância da coerência entre o universo criado e suas diversas formas de exposição. Nas mídias que exigem material gráfico (Quadrinhos, Jogos Digitais e Analógicos, Animação, etc.) esse processo de transição entre as ideias e o material é coordenado pela célula de *Artworld*, que organiza os artistas para o início da produção.

O projeto *The Rotfather* desenvolve detalhadamente sua estrutura, tanto para a personalidade dos personagens quanto para a parte geográfica e cultural deste universo, tornando-o complexo. Quando surge a necessidade de ter algum desses aspectos retratado de forma gráfica, é importante a existência de várias opções para que todo este cuidado na criação da estrutura não se perca nos produtos finais

Quando ocorre essa necessidade de opções na produção, o *Artworld* recorre aos *concept artist* que, com auxílio do diretor de arte, produzem diversos materiais para encontrar a melhor representação gráfica da ideia original. Após a entrega desses materiais, é feita a decisão da célula de *Artworld* e, com a aprovação do *Storyworld*, inicia-se a produção para o produto final, podendo esse ser o capítulo de um quadrinho, uma cena da animação, um cenário para o jogo, etc.

Por fim, observa-se a demanda do processo de *concept art* no projeto no período da pré-produção, sendo este regido por duas células (*Artworld* e *Storyworld*) e estando ligado à diversas mídias que apresentam o universo do *The Rotfather*.

### 3.2 - JOGO ANALÓGICO OSTENTAÇÃO

Dentro da diversa gama de produtos desenvolvidos dentro do projeto *The Rotfather*, existe a categoria “Jogos Analógicos” que aborda jogos de tabuleiro e jogos de carta. “Ostentação”, o terceiro jogo analógico da franquia, traz a proposta de jogo de tabuleiro com temática leilão, onde o objetivo dos jogadores é ter a coleção de obras de arte melhor avaliada e mais dinheiro no final do jogo. Durante a partida, os jogadores administram o leilão das peças na mesa em cada uma das 4 rodadas, seguindo as condições expressas no tabuleiro.

Para cumprir o direcionamento da célula de *Game Design*, tornou-se necessária a criação do conceito de 6 artistas, cada um originando 6 cartas de obra de arte diferentes. Isto foi feito para que os jogadores pudessem escolher entre opções com estéticas distintas (entre os 6 artistas) porém com identidade marcante para que ficasse identificável a quem as 6 obras de artes pertenciam. Além dessas especificações, também era importante que as peças respeitassem as condições do universo da franquia *The Rotfather*, permitindo as ramificações de produtos possíveis em um projeto transmídia.

O jogo "Ostentação" expressa a parte mais rica e glamourosa de todo o universo *The Rotfather*, expondo uma amostra de possibilidades com a identidade estética das especificações conceituais do universo, como a utilização de objetos humanos dentro de suas proporções e limitações de época. Os jogadores representam figuras da elite de *Faux City*,

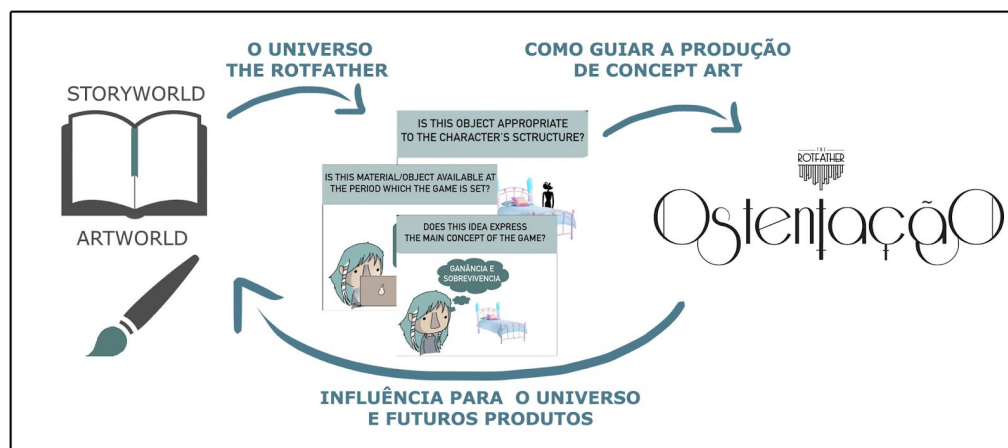
participando de negociações e explorando um dos conceitos base do universo da franquia: a ganância.

#### 4 - O PROJETO

Durante as reuniões semanais entre as células do projeto *The Rotfather* foi expressa a necessidade de artistas para a produção de *concepts* de cartas o jogo *Ostentação*. Com esta informação, a autora entrou em contato com o *game designer* deste produto específico, Rafael Arrivabene, para compreender as necessidades e limitações dessa produção.

Nos semestre anteriores, utilizando as instruções de criação do projeto *The Rotfather* advindas das células de *Storyworld* e *Artworld*, a autora havia feito um documento guia de produção de *concepts* para o macroprojeto (que se baseia nos conceitos de "sobrevivência" e "ganância"). Utilizando este guia, a autora teve uma base para o processo criativo dos *concepts* do "Ostentação", adaptando-o de acordo com a metodologia escolhida para o PCC e as necessidades conceituais do jogo analógico, que utiliza-se de conceitos como "*glamour*" e "elegância".

**Figura 5 - Direcionamentos para concept art do jogo analógico "Ostentação"**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2018)

##### 4.1 - PERCEPÇÃO DAS NECESSIDADES

O jogo "Ostentação" se trata de colecionar peças de arte. Para isso, os jogadores precisam ter opções diferentes para agregar a sua coleção, que pode ser organizada por artista ou item. Desta mecânica surgiu a necessidade de ter 6 estilos diferentes para 6 item diferentes,

totalizando 36 cartas de peça de arte. O essencial seria que houvesse um encaixe entre as cartas para organizar a formação de uma coleção, como acontece no jogo *Viceroy*.

*Figura 6 - Cartas do jogo Viceroy organizadas*



*Fonte:* <<http://whoseturnisitanyway.com/review-viceroy-by-hobby-world/>>.

*Acesso em 17 out. 2018.*

O direcionamento da criação inicial dos *concepts* foi repassado pela célula de *Game Design* em 4 tópicos:

- Estilos que fossem facilmente identificáveis, condizente com a época do universo *The Roifather*
- Que os estilos sejam facilmente identificáveis mesmo em peças diferentes (exemplo: a forma como um quadro, um sapato e um vestido do Romero Britto segue a mesma estética e seriam facilmente diferenciados desses mesmos objetos caso fossem feitos pelo Tim Burton.) Com isto em mente, planejar paleta de cores, materiais e formas ou símbolos que caracterizam o artista.
- Que os tipos de objetos (podem ser vestidos, chapéus, esculturas, quadros, poltronas), possam ser identificados mesmo isoladamente (exemplo: O jogador olhar para o objeto e entender que é uma poltrona, e que pertence à coleção de "poltronas". Desta forma, se houver uma coleção de "móveis" que tem uma cadeira e um armário, poderia confundir o jogador)

- Que mesmo que os itens sejam feitos de restos de objetos do mundo humano (como ocorre no micro mundo), eles devem parecer caros e chiques.

Para começar a produção de *concepts*, tornou-se prioridade a definição dos 6 conceitos estéticos e cada artista e sugestão dos 6 itens que estariam nas cartas de obras de arte, definindo assim as limitações de cada proposta. A autora então propõe 6 tipos de artistas diferentes com motivações e objetivos diferentes em suas peças. Para que a diferenciação das peças fosse clara, foram sugeridas inclusive uma rivalidade entre pares de artistas, onde existiria um conflito de mensagem passada pela obra. Como era necessária uma diferenciação de cores, inicialmente os personagens não teriam nomes definidos, mas sim cores que os identificariam.

*Figura 7 - Ilustração dos personagens Gold e Black*



*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

- **GOLD:** Um rato rico que aprendeu com seu avô ferreiro e seu pai ourives a trabalhar com esses materiais, produz artes com muitos adornos, metais, cobre e ouro. Despreza a "onda" minimalista de *Black*, julgando-a preguiçosa.  
"Não é arte se qualquer um pode fazer"
- **BLACK:** Um aranha intelectual rico que explora a simplicidade, desafiando o status Quo de arte utilizando materiais como nanquim, vidro, carvão e objetos humanos. Despreza a arte com metais nobres de *Gold*, julgando-a ultrapassada.  
"Tanto adorno, tanta informação e nenhum impacto"

*Figura 8 - Ilustração dos personagens Red e Purple*



*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

- *RED*: Uma barata que ascendeu socialmente casando-se com um rato rico dono de uma fábrica de tecidos, que faleceu alguns anos após o casamento. Por ser uma das únicas baratas nesse meio elitista, faz arte que representa o chique para as baratas, utilizando de peças escandalosas e materiais exagerados como lantejoulas, plumas, veludo e cetim. Despreza a arte com cristais e pedras de *Purple*, julgando-a simplória.  
"Se eu quisesse pedras lascadas, eu cavava o chão."
- *PURPLE*: Um aranha *crossdresser*, um termo que se refere ao ato de alguém se vestir com roupa ou usar objetos associados ao sexo oposto, como por exemplo: joias, perucas, perfumes, maquiagens, por qualquer uma de muitas razões (CROSS-DRESSING, 2018) que vem de uma família abastada que contrata insetos mineradores e exploradores do mundo humano, tendo acesso desde muito cedo a pedras preciosas. Quase todas as suas peças são feitas de cristais, pedras lascadas, jóias humanas, com muito reflexo e transparência. Despreza a arte escandalosa de *Red*, julgando-a brega.  
"A elegância chama atenção sem precisar de tanto....esforço."



**Figura 9 - Ilustração dos personagens Green e Orange (duas opções)**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

- **GREEN:** Uma sapa idosa trazendo o estilo oriental e tradicional de arte, utilizando pinceladas leves, madeira e origami. Preza pela narrativa e espiritualidade da arte. Despreza a arte abstrata de *Orange*, julgando-a superficial.  
"A alma clama por arte, não por piadas de mau gosto"
- **ORANGE:** (inspirada em Yayoi Kusama) Uma sapa que lida com questões psicológicas, passando suas sensações para sua arte. Utiliza formas abstratas e cores fortes e saturadas, além de muitas texturas com pontos. Despreza a arte Zen, julgando-a ilusória.  
"Não precisamos da ilusão da paz. Precisamos da exibição da loucura"
- **ORANGE (duas opções):** Uma rata ativista que faz artes para conscientizar e chocar. Utiliza materiais orgânicos, como comidas e frutas, passando verniz neles em seguida. Já expôs peças não envernizadas para chocar com o processo de apodrecimento. Despreza a arte de estilos estrangeiros, julgando-a fora de contexto.  
"Ao invés de empurrar toda uma cultura goela abaixo do povo, empurre comida."  
Após análise cuidadosa do *game designer* idealizador do jogo, as propostas dos 6 estilos foram aprovadas e para a personagem *Orange* foi escolhida a opção 1, inspirada na artista Yayoi Kusama. Com esses conceitos básicos consolidados, começou a pesquisa para definir um painel de referências que guiaria a produção das peças.

Para os 6 itens de cada artista a autora sugeriu:

- Esculturas
- Jóias
- Pinturas

- Poltronas
- Vasos
- Tecidos

Consciente da possível confusão entre os itens das categorias "Esculturas", "Poltronas" e "Vasos", a autora expressou a importância da divergência entre os estandes destas peças na ilustração da carta para guiar esta diferenciação.

#### 4.2 - CRIAÇÃO DOS CONCEITOS BASE

As frases e motivações de cada um dos 6 personagens ajudaram a definir não apenas o estilo de arte, mas os materiais, a história por trás das peças e seus objetivos. Neste período a autora começou a coletar referências utilizando o *site Pinterest*, um mecanismo de descoberta visual onde o usuário pode descobrir coisas úteis e relevantes para lhe dar inspiração. (PINTEREST, 2018). Desta forma, qualquer membro da equipe de projeto, ou envolvida de alguma forma com o mesmo, contendo o *link* da pasta onde as imagens estavam sendo arquivadas poderia usá-las de referência no futuro ou durante a produção. Tendo acesso ao aplicativo do *Pinterest* no navegador *Google Chrome*, também era possível arquivar imagens encontradas em outros sites de pesquisa, facilitando assim o estoque de referências. É importante lembrar que os *concepts* do projeto "Ostentação" eram parte integrante do conjunto de *concepts* feitos para o macroprojeto The Rotfather. Para direcionar esta pesquisa de imagens, algumas palavras foram escolhidas previamente para descrever cada um dos conceitos. Como a franquia se propõe a ser acessível internacionalmente e a autora visualizava a possibilidade de um intercâmbio durante a graduação, as palavras foram definidas primeiramente em inglês.

- *GOLD*: : *Shiny* (Brilhante); *Rusty* (Enferrujado); *Steampunk*; *Adornment* (Adornos); *Gold* (Dourado).

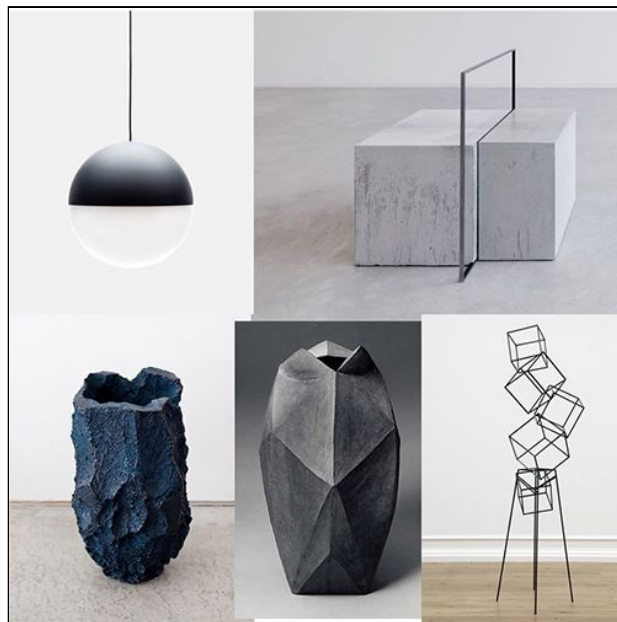
**Figura 10 - Painel de referências para peças do personagem Gold**



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

- **BLACK:** : *Minimalism* (Minimalista); *Geometric* (Geométrico); *Clean* (Limpo); *Black&White* (Preto e branco);

**Figura 11 - Painel de referências para peças do personagem Black**



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

- **RED** : *Pompous* (Pomposo); *Scandalous* (Escandaloso); *Tacky* (Brega); *Boho Chic*; *Velvet* (Veludo); *Satin* (Cetim) ; *Rococo* (Rococó)

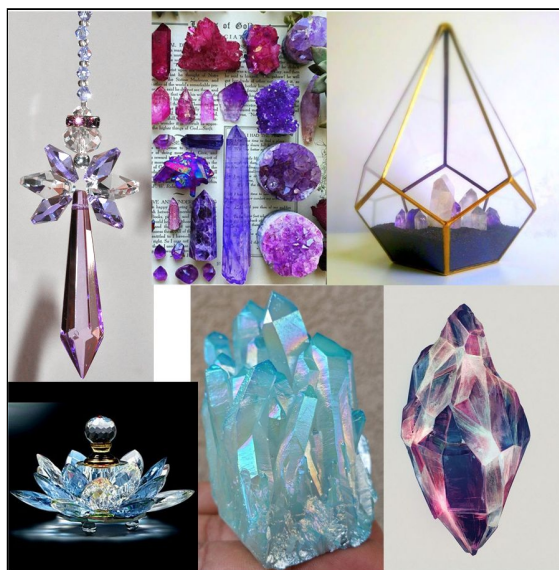
**Figura 12** - Painel de referências para peças do personagem Red



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

- **PURPLE**: *Elegant* (Elegante); *Crystal* (Cristais); *Jewellery* (Jóias); *Rocks* (Pedraria); *Glass* (Vidro);

**Figura 13** - Painel de referências para peças do personagem Purple



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

- *GREEN: Asian (Asiático); Peaceful (Pacífico); Origami; Paper (Papel); Wood (Madeira); Zen*

**Figura 14 - Painel de referências para peças do personagem Green.**



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

- *ORANGE: Weird (Estranho); Abstraction (Abstração); Colorful (Colorido); Crazy (Louco); Distortion (Distorção)*

**Figura 15 - Painel de referências para peças do personagem Orange**



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

### 4.3 - GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

O processo de geração de alternativas ocorreu de forma diferenciada devido a dinâmica transmídia do projeto The Rotfather, inspirado pelas necessidades de mercado. Para permitir a produção de outras células baseadas nas peças do "Ostentação" (como modelagem 3D para realidade aumentada/ impressão 3D, inserção dos objetos criados em outras mídias do universo) a criação dos *concepts* foi focada em gerar cada conjunto dos 6 itens até a fase de "Finalização" (explicada no tópico "Metodologia" desde PCC). Desta forma, já haveriam *concepts* finalizados e revisados de um grupo de itens enquanto a autora trabalhava na produção dos próximos, permitindo agilidade e produção nos moldes transmídia, para que as outras células desenvolvessem material com base nos *concepts* durante a produção do jogo principal, e não após.

Neste PCC é explicada em detalhes somente a geração de alternativas para as cartas do item "escultura", visto que o processo é semelhante para as demais peças, evitando assim que este documento fique extenso e repetitivo.

#### 4.3.1 - ESCULTURAS

Utilizando as necessidades do projeto e os conceitos base, a autora começa sua produção na maioria das vezes com rascunhos em papel com lápis de escrever. O objetivo disto é permitir o movimento, a fluidez e a criatividade das ideias. É importante que o *concept art* esteja de acordo com a ideia principal a ser passada, desta forma, a criação de uma personalidade para os artistas permite a imersão da autora, que busca escutar músicas que se encaixem com o conceito de cada personagem e utiliza técnicas de atuação e *Role Playing* para implementar a criação, constantemente consultando o painel de referências e pesquisando imagens referentes ao item. Neste sentido, os demais parágrafos descrevem este processo criativo incluindo as músicas utilizadas para complementar a imersão.

O personagem *Gold* crê na meritocracia e exalta ratos trabalhadores, que crescem na vida após anos de dedicação. Tendo como inspiração seu avô ferreiro e seu pai ourives que lhe ensinaram tudo que sabe, ele entende que a produção de uma boa peça de arte é um conjunto de detalhamento excessivo, materiais caros e muito esforço e trabalho. As ideias de escultura exaltam objetos que representam riqueza ou a figura do "rato vencedor", com uma

pose de realização. Músicas utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *Glitter & Gold* de Barns Courtney e *My Way* de Frank Sinatra.

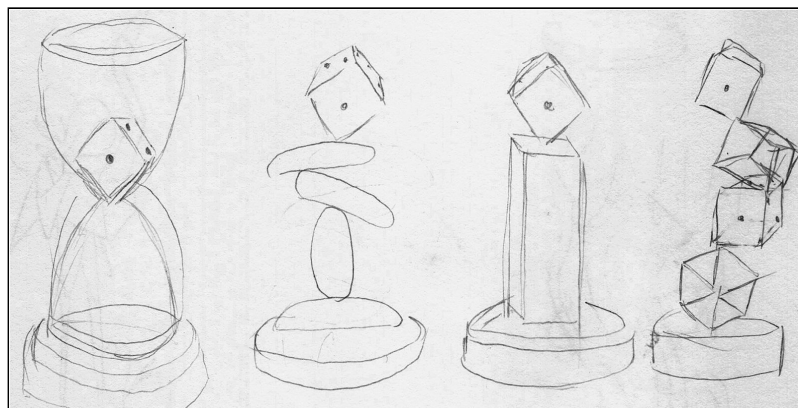
**Figura 16** - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Gold



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

O personagem *Black* baseia sua criação no propósito de passar uma mensagem, causando um conflito interno no seu público. Com forte influência minimalista, foca em texturas, simbolismo e contraste (principalmente das cores branco e preto). Seu objetivo é que as pessoas encarem suas peças por horas e saiam da galeria questionando sua vida. Utiliza objetos do mundo humano, tentando modificá-los o mínimo possível. Se encanta com a cultura humana e o simbolismo atrelado a estes objetos. Suas esculturas brincam com o conceito de sorte representado pelo dado. Músicas utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *Retrograde* de James Blake e *Smoke And Mirrors* de Gotye.

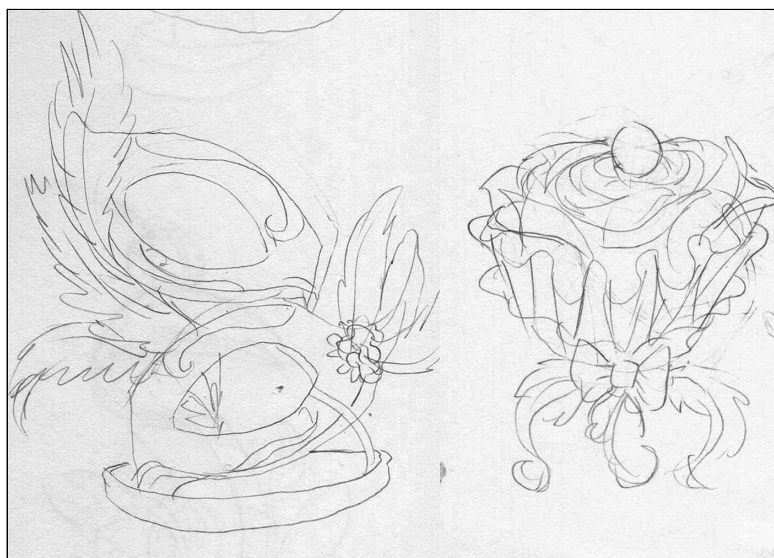
**Figura 17** - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Black



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

A personagem *Red* não nasceu na elite, diferente dos outros 5 artistas. Sua visão artística busca inspirar outros que, assim como ela, foram atraídos pelo glamour da riqueza. O que para ela é belo, estético e merece ser apreciado são materiais que simbolizam o luxo: veludo, pérolas, adornos, cetim, plumas, e por ser viúva de um rato rico dono de uma fábrica de tecidos, ela tem acesso a essa matéria prima com facilidade. Sua arte expressa conforto, delicadeza e exagero. Muitos a consideram brega, mas ela não se incomoda com esse julgamento, visto que despreza a elite e não busca agradá-la, e sim desafiá-la com sua visão de arte. As ideias de suas esculturas trabalham a celebração, ao mesmo tempo que criticam as aparências da classe elitista utilizando uma máscara elegante, porém quebrada ao meio e o conceito de beleza única e ligada a símbolos femininos, com uma pérola "nascendo" do meio de uma rosa. Músicas utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *But I Am A Good Girl* de Christina Aguilera, *Maria do Socorro* de Maria Rita e *Boss Ass Bitch* de Ptaf.

**Figura 18** - Rascunhos em papel de esculturas do personagem *Red*



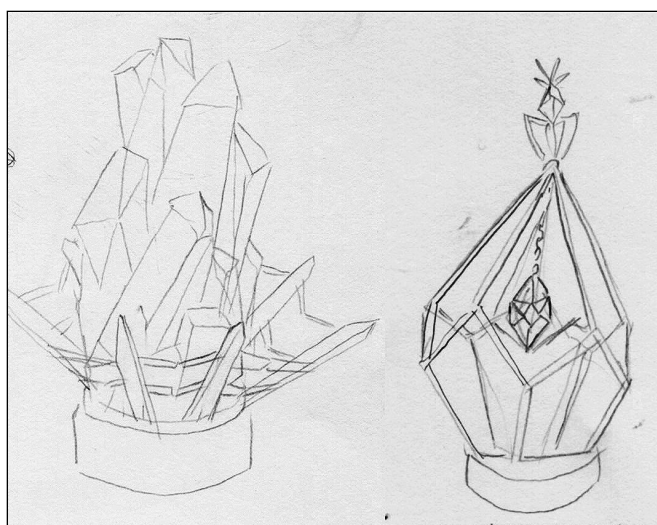
**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

A personagem *Purple* tem uma origem muito abastada, vinda de uma família famosa em *Toilecartier* (bairro de Faux City), parte do universo *The Rotfather* povoada principalmente pela espécie das aranhas. Os contatos de sua família permitiram que seu acesso a matéria prima de ponta fosse facilitado, sendo assim, sua arte é feita principalmente de cristais, pedras preciosas, vidros e jóias do mundo humano. Por ser *crossdresser* e não concordar com a divisão binária de gêneros, gosta muito de trabalhar conceitos de transparência e fluidez, expressando que o que há internamente é algo puro, reluzente, fluido e



transparente. O ato de lapidar uma pedra que por fora tem uma aparência mas por dentro é algo completamente diferente e extraordinário diz muito sobre o conceito que *Purple* explora. Tendo também o pensamento mais elitista sobre elegância, vê beleza em raridade e pureza. Suas esculturas representam metáforas do universo das aranhas, uma delas sendo um cristal nascendo de dentro de uma teia, que a protege por ter as pontas voltadas para fora. Outra é uma doma de vidro com vigas em estrutura de teia, com um cristal em pêndulo pendurado por dentro, representado uma presa dentro de uma teia. Músicas utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *You de Us Baby Bear Bones*, *Star Crackout* de Hudson Mohawke e *We Exist* de *Arcade Fire*.

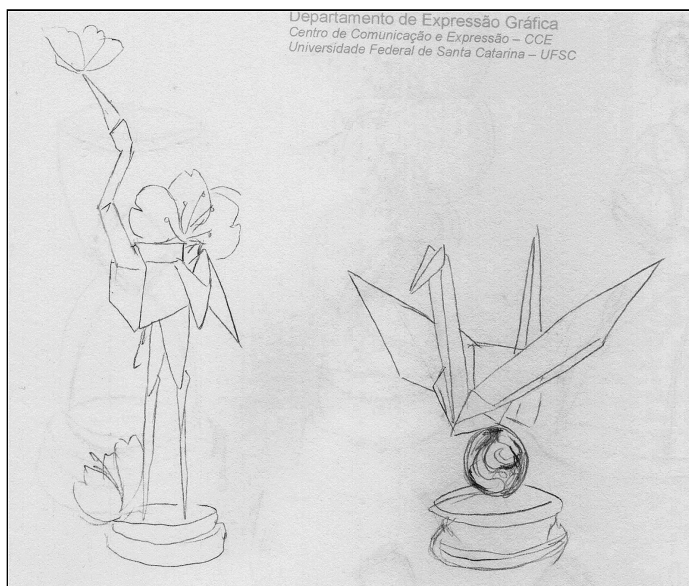
**Figura 19** - Rascunhos em papel de esculturas do personagem *Purple*



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

A personagem *Green* cresceu na parte rural de Faux City em um monastério. inspirada na personalidade da famosa monja budista Jeon Kwan, sua arte é uma consequência de seu processo de busca pela paz interior. Ela visa atingir a essência de sua espiritualidade com suas peças para que o público consiga entrar em contato com sua própria espiritualidade ao admirar a arte. Usando materiais como madeira, papel, plantas e pedras, acredita que a simplicidade do natural é a melhor forma de entrar em contato com si e com a beleza da existência. Suas esculturas trabalham com a técnica de origami e o conceito de equilíbrio, um sendo uma garças com patas finas em meio a flores de cerejeira e outra sendo um pássaro tsuru em cima de uma bolinha de gude. Música utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *The Sixth Station* de Joe Hisaishi.

**Figura 20 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Green**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

A personagem *Orange* é fortemente inspirada na artista Yayoi Kusama, que ficou conhecida por usar da arte para lidar com suas próprias questões psicológicas. A Princesa das Bolinhas, como é conhecida, transpõe para telas, roupas, vídeos, esculturas e até para corpos nus as formas e cores psicodélicas que enxerga em suas alucinações (JANSEN, 2013) e isso foi utilizado como caracterização das artes de *Orange*. O principal objetivo de suas peças é pegar objetos do dia a dia e conceitos do senso comum e distorcê-los, torná-los outra coisa, brincar com essas modificações e ressignificações. Em suas esculturas, vê-se talheres e fósforos retorcidos e re-coloridos para parecerem plantas surreais. Músicas utilizadas para trabalhar na criação de suas peças: *Buttons* de Sia, *Secret Garden (feat. Merival)* de Soda Island, *Izzard* e *Feel Good Inc* de Gorillaz.

**Figura 21 - Rascunhos em papel de esculturas do personagem Orange**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

Apesar de os rascunhos manuais serem bons para agilidade de produção e expressão das ideias, a autora aprendeu em conjunto com a equipe do projeto *The Rotfather* que se uma ideia não é expressada com clareza, ela tem grandes chances de não ser aderida, pois mesmo se for uma boa ideia, acaba por ser incompreendida. Com esse aprendizado, a autora refinou os rascunhos antes de apresentá-los ao *game designer* responsável, tendo a atenção de deixar todas as esculturas com altura e largura similar e com a mesma base, para facilitar a aplicação dos *concepts* no formato das cartas. Foi considerado importante também a clareza dos elementos, tanto quanto a coerência dos mesmos com a época e estatura dos personagens *The Rotfather*. Com isso em mente, a autora utilizou não apenas de técnicas de desenho, mas também técnicas de edição e tratamento de imagem no software Adobe Photoshop CS6, buscando unir a agilidade na produção com a clareza dos elementos presentes nas peças.

*Figura 22 - Opções de concepts das esculturas dos 6 artistas*

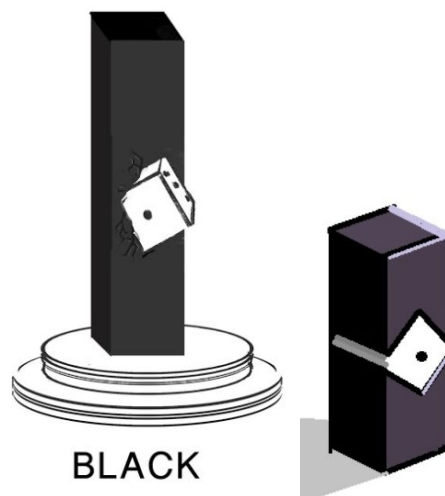


*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

#### 4.4 - FEEDBACK

Após produção e organização das alternativas para as cartas do item Escultura, estas foram repassadas ao *game designer* que deu seu retorno sobre. As esculturas dos personagens *Gold*, *Red*, *Purple* e *Orange* foram definidas entre os *concepts* apresentados, enquanto as alternativas de *Black* e *Green* foram definidas com algumas alterações. Na peça de *Black* foi escolhida a terceira opção, mas com modificação da peça preta, deixando-a mais semelhante a uma tecla de piano e a mudança da posição do dado, que ao invés de equilibrado no topo da peça estaria dentro desta. A autora modificou a peça e entrou em contato novamente com o *game designer*, que esclareceu como gostaria que o dado fosse encaixado dentro da tecla de piano.

*Figura 23 - Opções de alteração da escultura do personagem Black*

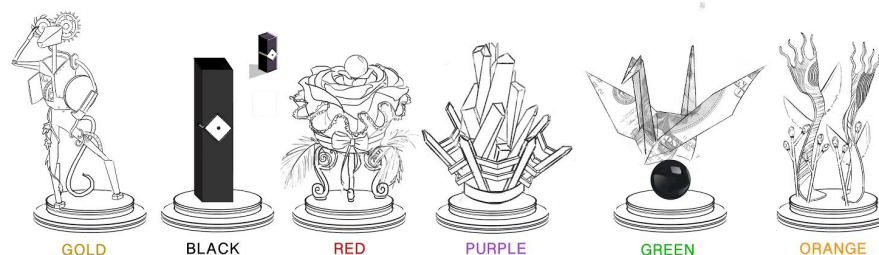


*Fonte: desenvolvido pela autora e pelo game designer Rafael Arrivabene (2017)*

Quanto a peça de *Green*, foi pedido que o Tsuru fosse feito com uma nota de Dólar humano, para fortalecer ainda mais o conceito "Ostentação".

#### 4.5 - FINALIZAÇÃO

**Figura 24** - *Concepts selecionados para carta do item "Escultura"*



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

Após feitas as modificações e apresentadas ao *game designer* e a equipe, foram apontadas diversas possibilidades tanto do âmbito de produção mercadológica quanto do processo transmídia. Foi sugerido de utilizar os *concepts* de esculturas para definir as proporções máximas das ilustrações nas cartas de itens, assim como a possibilidade de usá-los para a confecção tanto de miniaturas feitas em processo manual (visto que são feitas com objetos humanos) quanto de peças em softwares 3D para aplicação em realidade aumentada e virtual. Foi também sugerido que as peças não escolhidas poderiam estar presentes nos biombos de cada jogador, como sendo outras obras menos famosas dos artistas que já faziam parte da coleção dos personagens dos jogadores. Com o primeiro grupo dos 6 itens do jogo finalizado, foi possível que a equipe da franquia *The Rotfather* desse início aos trabalhos referentes a produtos baseados nestes *concepts* enquanto os próximos eram produzidos.

**Figura 25** - *Modelagem 3D da escultura do personagem Black*



**Fonte:** arquivos do projeto *The Rotfather* - modelagem 3D por Rhanuel Daux e Luís Mestieri de Paula, integrantes do G2E (2017)

Por fim é possível ver o resultado nas cartas do protótipo do jogo analógico "Ostentação" ilustradas por Paulo Henrique Scabeni, ilustrador e *game designer* no projeto The Rotfather.

*Figura 26 -Cartas do item "Escultura" finalizadas para protótipo*



*Fonte: arquivos do projeto The Rotfather - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)*

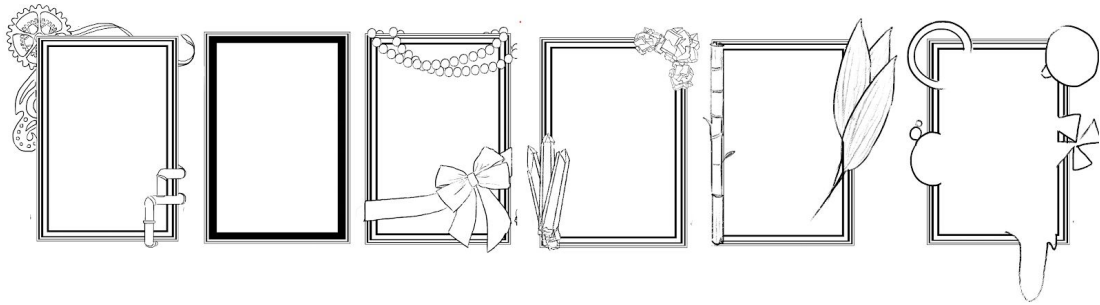
#### 4.6 - CRIAÇÃO DAS DEMAIS PEÇAS DO PROJETO

##### 4.6.1 - PINTURAS

Em seguida foi feita a produção dos itens da carta de pintura, no qual era importante a definição das molduras e imagem nos quadros. Para agilizar a produção, a autora fez a geração de alternativas e *concepts* para as molduras, já para as imagens nos quadros foram feitos painel de referências de possíveis pinturas para cada artista.

- Na fase de geração de alternativa foram feitas duas opções de moldura para cada artista, com a mesma metodologia de imersão detalhada na produção do item "Esculturas".
- Na fase de *feedback* foram selecionadas as alternativas de molduras de 3 personagens (*Gold, Black e Purple*) e foi requisitado alterações em opções dos outros 3 (*Red, Green e Orange*).

**Figura 27 - Opções de concepts das molduras dos 6 artistas**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

- Na fase de finalização analisamos em equipe que a melhor forma de expor os quadros nas cartas, sendo definido que a metade inferior seria ocupada por uma faixa de proteção a pintura, como se coloca em museus.

**Figura 28 - Concepts selecionados para carta do item "Pintura"**



**Fonte:** molduras desenvolvidas pela autora (2017) e imagens nos quadros de

<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/ostenta%C3%A7%C3%A3o/>. Acesso em 17 out. 2018. /

Resultado nas cartas do protótipo do jogo analógico "Ostentação"

**Figura 29 -Cartas do item "Pinturas" finalizadas para protótipo**





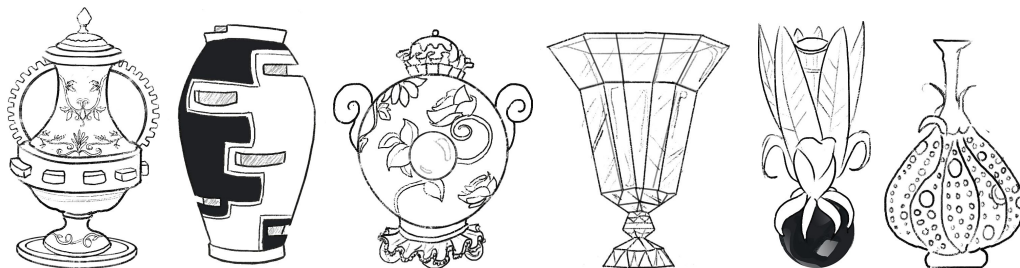
*Fonte: arquivos do projeto The Rotfather - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)*

#### 4.6.2 - VASOS

Definidos os *concepts* para pinturas, iniciou o processo de produção dos itens da carta de vasos, onde era necessário focar na medida dos objetos utilizados (caso fossem utilizados objetos do mundo humano) e na dissociação entre estas peças e as "Esculturas".

- Na fase de geração de alternativa foram feitas duas opções de vaso para cada artista, com a mesma metodologia de imersão detalhada na produção do item "Esculturas".
- Na fase de *feedback* foram selecionadas as alternativas de vasos de 3 personagens (*Gold*, *Purple* e *Orange*), requisitadas alterações em uma das opções (*Red*) e novas propostas para duas (*Green* e *Black*).

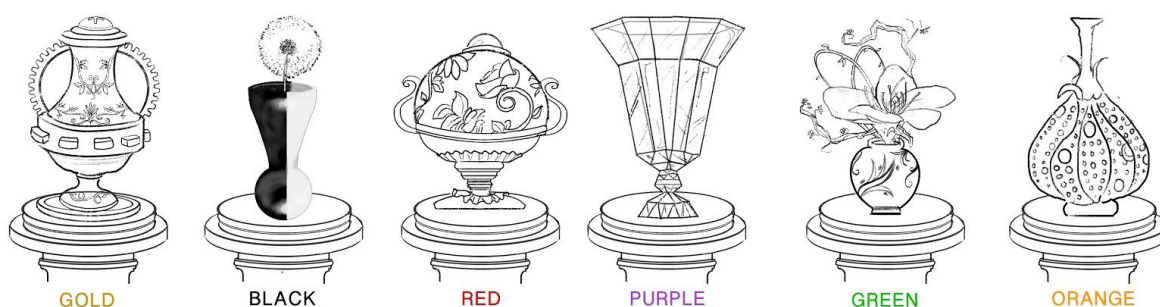
*Figura 30 - Opções de concepts dos vasos dos 6 artistas*



*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

- Na fase de finalização analisamos em equipe que a melhor forma de expor os vasos nas cartas mantendo as proporções seria criando um estande para ocupar o restante do espaço vazio na carta. No final, apenas foram usados objetos do mundo humano em 3 peças: engrenagens e moeda no vaso de *Gold*, peça do jogo "Ludo" no vaso do personagem *Black* e uma pequena maçaneta no vaso de *Red*.

*Figura 31 - Concepts selecionados para carta do item "Vasos"*



*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

*Figura 32 -Cartas do item "Vasos" finalizadas para protótipo*



*Fonte: arquivos do projeto The Rotfather - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)*

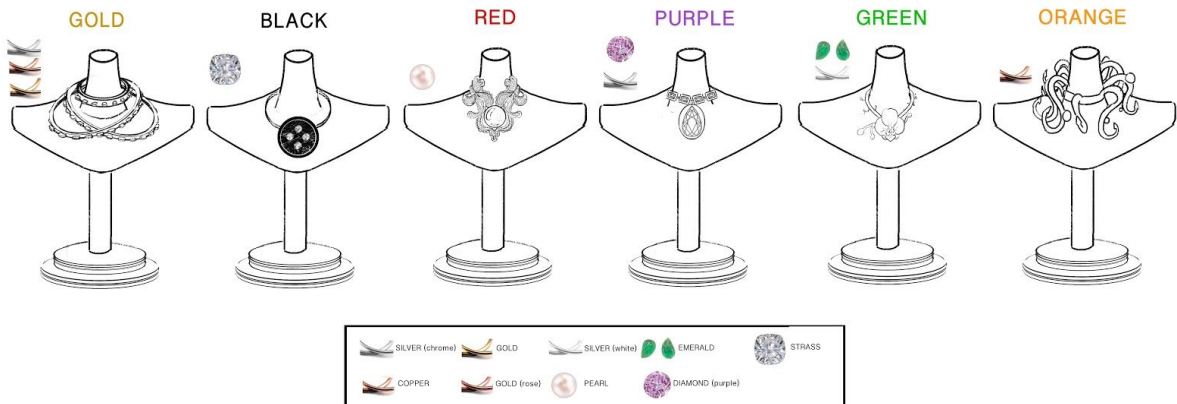
#### 4.6.3 - JÓIAS

No processo de produção dos itens da carta de jóias foi necessária a criação de um busto inspirado na anatomia dos personagens para a disposição das peças.

- Na fase de geração de alternativa foram feitas três opções de colares para cada artista, com a mesma metodologia de imersão detalhada na produção do item "Esculturas".
- Na fase de *feedback* foram selecionadas as alternativas de jóias dos 6 personagens, sem nenhuma alteração.
- Na fase de finalização viu-se importante colocar uma legenda exemplificando os materiais de cada uma das peças para facilitar a compreensão e a escolha de cores e valores do ilustrador responsável por estas cartas. Foi também definido

que o busto teria de ser modificado para as cartas, pois a largura dos ombros danificava as proporções da carta.

*Figura 33 - Concepts selecionados para carta do item "Jóias"*



*Fonte: desenvolvido pela autora (2017)*

*Figura 34 -Cartas do item "Jóias" finalizadas para protótipo*



*Fonte: arquivos do projeto The Roffather - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)*

#### 4.6.4 - POLTRONAS

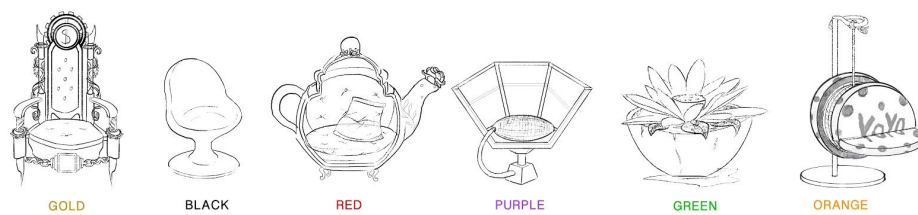
Ao produzir as peças do item "poltrona" era necessário cuidado em passar o conceito de ostentação e elegância, como se estas poltronas fossem edições limitadas de uma exclusiva coleção de mobiliário destes artistas. Também deveria tomar cuidado para não se confundirem com as esculturas, devido às proporções.

- Na fase de geração de alternativa foram feitos um número diferente de opções para cada artista. *Gold*, *Red* e *Purple* tiveram duas opções de poltronas, *Black* e

*Orange* tiveram três e *Green* teve quatro. O motivo disso foi a dificuldade que a autora teve de fazer algumas peças em comparação a outras. A produção foi feita com a mesma metodologia de imersão detalhada na produção do item "Esculturas"

- Na fase de *feedback* foram selecionadas as alternativas de poltronas dos 6 personagens, sem nenhuma alteração.
- Na fase de finalização não houveram comentários ou reflexões.

**Figura 35 - Concepts selecionados para carta do item "Poltronas"**



**Fonte:** desenvolvido pela autora (2017)

**Figura 36 -Cartas do item "Poltronas" finalizadas para protótipo**



**Fonte:** arquivos do projeto *The Rotfather* - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)

#### 4.6.5 - TECIDOS

A produção de *concepts* neste item foi diferenciada, pois o *game designer* responsável pela organização da produção das cartas pediu que todos os tecidos tivessem o mesmo formato, mudando apenas as estampas. Como estes detalhes ficariam definidos na fase de pintura digital, o que a autora fez foi reunir referências de como seriam as estampas de cada um dos personagens para auxiliar o trabalho do ilustrador, além de direcioná-lo aos painéis de referência já existentes e manter o diálogo com o ilustrador durante a produção. As principais inspirações foram tapeçarias, das quais as principais de cada artista são as demonstradas abaixo.

**Figura 37 - Referências de tapeçaria para o item "Tecidos"**



**Fonte:** <<https://br.pinterest.com/Isadorabeagle/tapestry-ostenta%C3%A7%C3%A3o/>>. Acesso em 17 out. 2018.

**Figura 38 -Cartas do item "Tecidos" finalizadas para protótipo**



**Fonte:** arquivos do projeto *The Rotfather* - ilustração por Paulo Henrique Scabeni, integrante do G2E (2018)

## 5 - CONCLUSÃO

A área de *concept art* é um grande atrativo para muitos que se interessam em trabalhar com ilustração. Esta aspiração é vista, principalmente, naqueles que creem muito no seu potencial criativo, às vezes mais do que em sua técnica de desenho. Tratam-se de artistas que querem contribuir com ideias para o universo trabalhado, usando a arte para expressá-las.

Neste processo, o que acaba por gerar muita frustração e bloqueios é uma fusão entre a pressa de criar por meio da inspiração, a abstração do processo criativo pessoal e a falta de trabalho em equipe. O artista está em contato constante por meio de redes sociais com diversas artes, diversos resultados de outras dinâmicas de criação e se vê preenchido de uma inspiração explosiva seguida de completa desorientação, criando assim um pico de produção consequente em frustração pelo resultado final. Este mesmo artista, muitas vezes não reconhece o ambiente no qual está inserido, não o questiona, não o desafia e acaba por repeti-lo em suas criações, limitando assim a expansão de seu material artístico. Por fim, a falta da contribuição de outros artistas, falta de contato com uma comunidade criativa limita a percepção de melhoras, a troca de conhecimento.

Foi este o processo no qual a autora se encontrou durante seus esforços para se inserir no mundo de *concept art* antes de começar este PCC. Foram essenciais para a autora 3 experiências para compreender estas questões: a compreensão de "conceito" por meio de outra área que também trabalha com criação, a convivência com artistas com pouco experiência em meios profissionais e projetos de equipe e a participação em um projeto transmídia em contato com diversas células de setores diferentes.

Ao trabalhar em um projeto de moda no curso de Design na UFSC a autora montou o conceito de uma coleção, tendo que explicar o uso de materiais, cores, nomes das peças e modelagem. Trabalhando com marcas com conceitos já definidos, foi possível entender a necessidade de adaptar as ideias da coleção e explicá-las com eficiência para que o material entregue fosse coerente com a proposta da marca. Desta forma, a autora aprendeu a parte semiótica e profissional de se trabalhar com conceitos.

Durante o intercâmbio de um semestre para Breda University of Applied Sciences, proporcionado pelo grupo de pesquisa G2E, a autora teve a oportunidade de trabalhar em um projeto de jogo como *game designer* em conjunto com alunos dos cursos de programação e

artes visuais do primeiro ano. Esta experiência permitiu a autora compreender a produção de *concept art* da perspectiva de um *game designer*, notando diversas incoerências e falta de profissionalismo no processo criativo dos artistas visuais, que muitas vezes seguiam cegamente sua criatividade não contribuindo para as necessidades do projeto em si. Esta multidisciplinaridade foi muito importante para a autora avaliar a eficiência de fato do muitas vezes abstrato processo criativo, e como outras áreas de um projeto são afetadas por isto.

Por fim, a experiência de compartilhamento existente entre as células do projeto *The Rotfather* teve grande importância na análise conjunta de ideias e na compreensão do processo transmídia. O universo da franquia é construído de forma concomitante entre as células, isso exige grande atenção de todos os membros a coerência dos produtos desenvolvidos, assim como a sua flexibilidade para ser incorporado de diversas formas no projeto. Isto vai além do processo de seguir um direcionamento, pois a equipe constrói e agrega a estes direcionamentos em cada encontro e produção. Esta convivência permitiu a autora valorizar também a importância do desenvolvimento da técnica de desenho para repassar as ideias de forma eficiente e convincente.

A necessidade de compartilhar esse crescimento se dá por ele ser responsável pela agilidade e organização do material aqui demonstrado. Principalmente pela autora ter buscado por esses conhecimentos em disciplinas aparentemente voltados a ilustração (como animação, ilustração, *concept art*) e ter tido dificuldade de receber orientações claras sobre o processo criativo em e como garantir sua eficiência. Na opinião da autora, no ensino sobre *concept art* poderia existir maior foco na compreensão do processo criativo, comunicação entre membros da equipe e utilização de símbolos por meio de teoria da forma e semiótica.

Este projeto proporcionou significativo crescimento para a autora, tanto na área criativa quanto na técnica. No total foram produzidas 74 *concepts* de peças para as 30 cartas de arte exercitando as diretrizes de conceito do projeto *The Rotfather* e da proposta do jogo analógico "Ostentação", exigindo atenção para contexto, dimensões, materiais, cores e mensagens de todas as obras, apresentadas de uma forma compreensiva aos demais membros da equipe. A comunicação objetiva com o *game designer* Rafael Arrivabene foi essencial para a agilidade do trabalho, e apenas reforça a importância desta etapa na produção dos *concepts*. Finalizo este trabalho muito satisfeita com seu desenvolvimento, com a intenção de continuar a auxiliar a equipe *The Rotfather* nos próximos projetos.







## 6 - REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design thinking: s.m. the act or practice of using your mind to consider design. Lausanne, Switzerland : AVA Publishing, 2010

ARTE Conceitual. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em:  
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3187/arte-conceitual>>. Acesso em: 11 de abr. 2017. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

CORRADI, Neandro Henrique Marques. Criação de concepts para a produção de jogos. Trabalho de Conclusão de Curso, Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina. 2017. Disponível em:  
<<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/181956>>. Acesso 24 set. 2018.

CROSS-DRESSING. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em:  
<<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Cross-dressing&oldid=53009775>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

FOLHA DE SÃO PAULO, Grande vencedor do Emmy, 'Game of Thrones' foi a série mais procurada na internet. 18 set. 2018. Ilustrada. **Folha de S. Paulo** . Disponível em:  
<<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/09/grande-vencedor-do-emmy-game-of-thrones-foi-a-serie-da-hbo-mais-procurada-na-internet.shtml> > Acesso em: 22 out. 2018.

GURNEY, James. **Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist**. Kansas City - Mi, Eua: Andrews Mcmeel Publishing, 2009. 224 p. (James Gurney Art (Book 1)).

JANSEN, Roberta. Yayoi Kusama e o Transtorno Artístico Compulsivo. Rio de Janeiro. 06 out. 2013. Cultura. **O GLOBO**. Disponível em:  
<<https://oglobo.globo.com/cultura/yayoi-kusama-o-transtorno-artistico-compulsivo-10265467>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

LILY, Elliot J. **Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students**. Los Angeles - CA, EUA: Design Studio Press, 2013. 144 p.

MARCEL, Diego. Game of Thrones: os números milionários da aclamada série da HBO. 03 dez. 2016. Mercado digital. **ISTOÉ Dinheiro**. Disponível em:  
<<http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/mercado-digital/20150409/game-thrones-numeros-milionarios-aclamada-serie-hbo/249562>> Acesso em: 05 abr. 2017.

MOTTA, Anaís, Mídia e entretenimento vão movimentar US\$ 2,23 trilhões em 2021. 22 jun. 2017. Mercado. **ÉPOCA Negócios** . Disponível em:  
<<https://epocanegocios.globo.com/Mercado/noticia/2017/06/midia-e-entretenimento-vaio-movimentar-us-223-trilhoes-em-2021.html> > Acesso em: 24 set. 2018.

PINTEREST. Um histórico breve. Sala de imprensa. Empresa. São Francisco, Califórnia. 2018. Disponível em: <<https://newsroom.pinterest.com/pt-br/company>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

SENNA, Marcelo Gaio S. de. **Concept Art: design e narrativa em animação**. 2013. 172 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Programa de Pós-Graduação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/23902/23902\\_1.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/23902/23902_1.PDF)>. Acesso em: 5 abr. 2017.

STEIN, Mônica. Relações entre Games e Franquias Transmídia: Até onde o mercado interfere? **Sbc – Proceedings Of Sbgames 2016: Trilha Indústria**, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 1340-1346, set. 2016. Anual. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/159702.pdf>>. Acesso em: 05 abr. 2017.

STEIN, M. . Semiótica aplicada em projetos de cenários de filmes: as estratégias por trás da criação do quarto de uma menina de 10 anos apaixonada por astronomia. In: **Avanca 2017 - International Conference Cinema - Art, Technology, Communication, 2017, Avanca**. AVANCA 2017 - International Conference, 2017.