



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Isabella Nalin Fais

DESENVOLVIMENTO DE COLORSCRIPT PARA CINEMÁTICA DE JOGO

Florianópolis

2023

Isabella Nalin Fais

DESENVOLVIMENTO DE COLORSCRIPT PARA CINEMÁTICA DE JOGO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharela em Animação.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Andaló

Florianópolis

2023

Fais, Isabella Nalin

Desenvolvimento de Colorsript para Cinemática de jogo /
Isabella Nalin Fais ; orientador, Flávio Andaló, 2023.

33 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. animação. 3. pré-produção. 4. ilustração
digital. 5. colorsript. I. Andaló, Flávio. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Isabella Nalin Fais

DESENVOLVIMENTO DE COLORSCRIPT PARA CINEMÁTICA DE JOGO

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharela e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação

Florianópolis, 30 de novembro de 2023.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Andaló

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus companheiros de equipe, Kimberly e Juliano, ao meu orientador e professor Flávio Andaló e ao Nicolas Romeiro, que me auxiliaram durante todo o trabalho. Aos meus amigos, que estiveram ao meu lado durante o percurso, e, principalmente, aos meus pais, que sempre acreditaram em onde eu poderia chegar.

"Color! What a deep and mysterious language, the language of dreams".
Paul Gauguin

RESUMO

O *colorscript* é uma poderosa ferramenta para a visualização da atmosfera narrativa no contexto da animação e do cinema. No entanto, devido ao seu recente reconhecimento na produção cinematográfica, surgem questionamentos acerca de sua natureza como recurso e da etapa da pré-produção em que se insere. Este artigo aborda a utilização de meios digitais para a produção de um *colorscript* para animação 3D em cinemática de jogo. Para enriquecer a análise, foi feita uma entrevista com um experiente profissional no mercado de artes visuais, o diretor de arte Mike Azevedo. Dessa forma, a partir do desenvolvimento, foi possível ampliar o entendimento sobre a utilidade e aplicação dessa ferramenta no contexto da animação 3D.

Palavras-chave: animação; pré-produção; ilustração digital; *colorscript*.

ABSTRACT

The *colorscript* is a powerful tool for visualizing the narrative atmosphere in the context of cinema and animation. However, due to its recent recognition in filmmaking, questions arise about its nature as a resource and the stage in the pre-production process where it fits. This article addresses the use of digital means to produce a *colorscript* for 3D animation in a game cutscene. To enhance the analysis, an interview was conducted with an experienced professional in the visual arts industry, the art director Mike Azevedo. Thus, through this development, it was possible to expand the understanding of the usefulness and application of this tool in the context of 3D animation.

Keywords: animation; pre-production; digital illustration; *colorscript*.

1 INTRODUÇÃO

A indústria do entretenimento é a mais vastamente reconhecida na aplicação da animação 3D, que inclui filmes, televisão, *videogames* e publicidade, sendo responsável por criar e vender entretenimento a uma audiência (BEANE, 2012).

Para que uma animação 3D seja produzida, seja para jogos ou filmes, John Lasseter, diretor da Pixar Studios, conta que centenas de peças de artes são desenvolvidas: desenhos de personagens, pinturas conceituais, *layouts* de cenários, estudos de luz e cor, entre muitos outros. Esse trabalho, entretanto, dificilmente é visto em tela, apesar de ser essencial para guiar a equipe ao resultado final (AMIDI, 2011).

Segundo Beane (2012), esses processos se encontram no estágio chamado pré-produção, que consiste em pesquisar, planejar e conceber os designs necessários de todo o projeto 3D. Nele, os artistas decidem como visualmente contar uma história, sendo uma etapa que ocupa aproximadamente metade do cronograma de uma produção, o que a torna essencial.

Como aponta Amidi (2011), entre os vários materiais não vistos em tela na pré-produção, os estudos que envolvem cor e iluminação como recurso visual indispensável para amparar a atmosfera narrativa e seus personagens são conhecidos como *colorscript*. Contudo, há uma certa ambiguidade sobre o que o constitui na animação e em qual altura da pré produção ele se encaixa, tendo diversas versões que refletem a identidade de cada artista encarregado pela tarefa. Até mesmo o termo "*colorscript*" foi apenas recentemente reconhecido devido à amplificação de seu papel nas produções cinematográficas da Pixar Studios.

De acordo com Dice Tsutsumi, artista na Pixar Studios, um *colorscript* pode ser produzido por diversos meios, sendo um deles a mídia digital (AMIDI, 2011). Segundo Lieser (2010), esse formato contribui positivamente no contexto da animação, visto que a arte digital contribui na praticidade de processos artísticos desde aproximadamente 1980, quando os primeiros desenhos eram digitalizados e depois trabalhados os arquivos assim criados. Desde então, a técnica da animação sofreu um rápido desenvolvimento, além de promover um grande êxito comercial.

Dessa forma, esse trabalho pretende produzir um *colorscript* a partir de um *storyboard* elaborado para um recorte do universo narrativo de um jogo 3D, apelidado de “*Everdusk*”, que foi desenvolvido por uma equipe de alunos com o objetivo de utilizá-lo como objeto de estudo na área da animação. Para isso, como contribuição teórica, a pesquisa conta com uma entrevista concedida por Mike Azevedo, diretor de arte na MAR Studio, um membro proeminente na indústria de arte digital para entretenimento, com trabalhos presentes em jogos como *League of Legends*, *Clash of Clans*, entre outros.

1.1 Objetivo

O objetivo desse trabalho consiste em explorar a utilização da ilustração digital e suas possibilidades para o desenvolvimento de um *colorscript* como ferramenta de visualização da atmosfera cinematográfica da produção de uma animação 3D para cinemática de jogo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para que o conteúdo do trabalho seja compreendido, alguns conceitos e temas necessários serão descritos em detalhes de forma que seja possível traçar uma relação entre os assuntos abordados.

2.1 Concept Art

A função da *concept art*, ou arte conceitual, segundo Omernick (2004), é pré-visualizar um projeto e servir de uso para referência, composições de cor e inspiração por meio de desenhos, pinturas e ilustrações. Seu papel é fundamental para o bom funcionamento de uma produção, visto que é nessa etapa em que a estética visual e o “tom” do projeto são testados.

Para Winder e Dowlatabadi (2001, p. 94), esse processo começa com algumas perguntas em relação à abordagem visual do projeto, como “será cartunizado, realista, super estilizado ou uma combinação?” (tradução livre do autor), e caso não haja um ponto de partida, uma possível abordagem seria designar aos artistas a produção de imagens com os personagens e cenários chave em uma variedade de estilos, como mostra a figura 1.

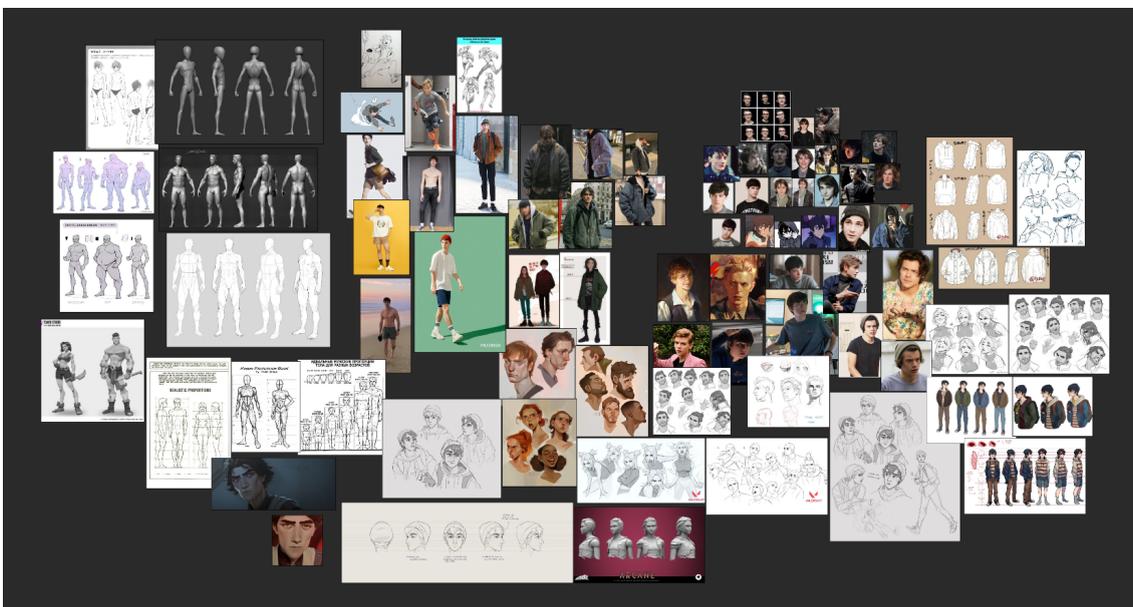
Figura 1. Concept Art de personagem



Fonte: Choi, TB (2021)

Além disso, pesquisa visual também é um ponto chave para o desenvolvimento estético do projeto. Um *moodboard*, ou painel semântico, como exemplificado na figura 2, é uma boa ferramenta para manter em mente onde se quer chegar, além de ajudar na comunicação entre membros da equipe (TAYLOR, 2011).

Figura 2. Exemplo de *moodboard*



Fonte: autora.

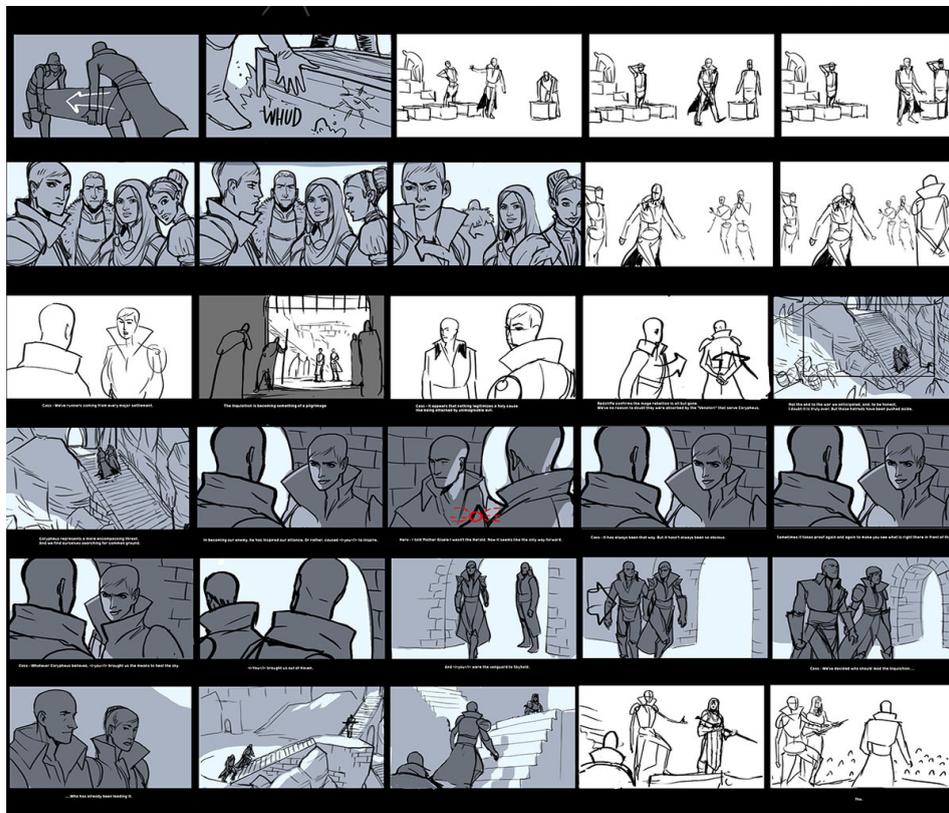
Um bom *concept artist* trará composições que revelem o máximo de informações possíveis em relação à cena, objetos ou personagens. Além de trazer o apelo visual do projeto,

esse estágio tem a responsabilidade de apontar possíveis falhas técnicas que custariam tempo e dinheiro. Por esse motivo, a comunicação entre os demais membros da equipe, como animadores e modeladores, se torna ainda mais importante nessa etapa. “Você não vai querer que seus artistas de produção tenham que adivinhar o que eles devem criar” (BEANE, 2012, p. 33, tradução livre do autor).

2.2 Storyboard

O *storyboard*, como mostra a figura 3, visualiza o filme cena por cena e claramente mostra a relação dos personagens com o ambiente em que eles estão inseridos. Essa ferramenta serve como um guia que reflete a visão do diretor sobre o projeto, podendo ser desenhada por um artista de *storyboard* ou por alguém que possa interpretar a história visualmente e que entenda sobre a linguagem cinematográfica (LOBRUTTO, 2002).

Figura 3. Trecho de *Storyboard*

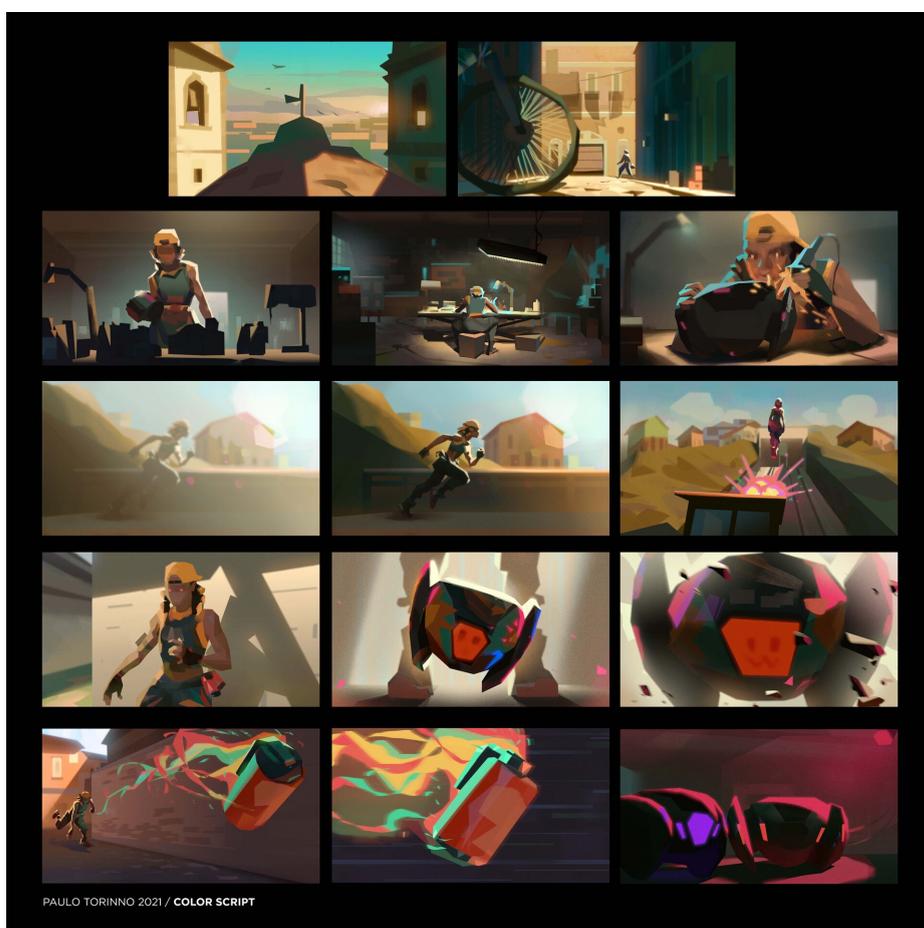


Fonte: Rhodes (2014)

2.3 Colorscrip

Para que os filmes animados sejam produzidos, a cor é um recurso essencial para estabelecer o tom da animação e promover de forma assertiva a atmosfera que acompanha os personagens e o enredo. Segundo Amidi (2011), tudo isso começa com um *colorscrip*.

Figura 4. *Colorscrip*



Fonte: Torinno (2021)

De acordo com o diretor da Pixar Studios John Lasseter, o *colorscrip* reúne o arco da obra cinematográfica em uma única visualização com o fim de planejar e refinar o ritmo visual da história, como visto na figura 4. Lasseter consta que não há apenas uma única

maneira de se fazer um *colorscript*, embora sua função permaneça consistente (AMIDI, 2011).

Isso pode ser explicado pela variedade de estilos e métodos de trabalho únicos de cada artista encarregado desta etapa, que trabalham com seus times de diretores para trazer vida às ideias. Segundo Lasseter, uma boa exemplificação é reunir os *colorscripts* lado a lado a fim de notar a abordagem de cada produção (AMIDI, 2011).

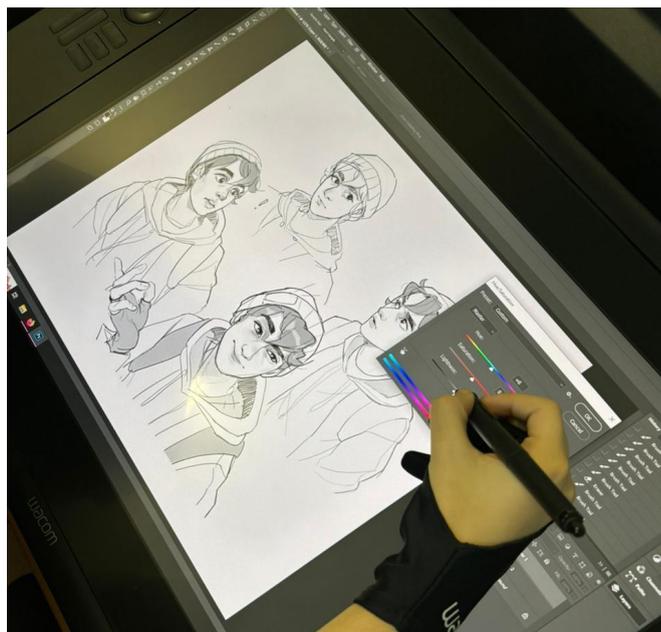
Contudo, para o artista da Pixar Studios Dice Tsutsumi, mesmo que o *colorscript* se revele em diferentes estilos, há um consenso sobre sua aplicação: a função do artista não é criar belas imagens, mas sim imagens com capacidade de amparar as necessidades da história com planejamento de luz (AMIDI, 2011).

Essa etapa, portanto, servirá como um guia para que os artistas de render possam se basear no momento da montagem da luz de uma cena ou sequência (BEANE, 2012).

2.4 Ilustração Digital

Na concepção de Lieser (2010), define-se a produção digital como arte quando conceptualmente as possibilidades do computador ou internet são utilizadas com um resultado que não seria alcançado em outros meios.

Figura 5. Processo de ilustração Digital



Fonte: Autora.

Como um exemplo de aplicação prática da ilustração no meio digital, Beane (2012) cita a mesa digitalizadora como uma ferramenta adequada para que o artista consiga transpor linhas, pinturas e esculturas ao computador de maneira natural, sendo praticamente essencial ao profissional da arte na indústria de animação, como exemplifica a figura 5. Assim como o *hardware*, a familiaridade com *softwares* adequados para a ilustração também é relevante para a execução do trabalho.

Para a finalidade deste estudo, a ilustração digital se apresenta como a ferramenta midiática para a pré-visualização da atmosfera cinematográfica, o que implica também na sua utilização como método da produção do *colorscript*. Lobrutto (2002) trata da ilustração na produção fílmica como um “cliché aplicável”, no sentido em que uma imagem realmente vale mil palavras. “Uma ilustração colorida completa do *set* venderá a ideia mais rápido do que qualquer apresentação ou rabisco rápido” (LOBRUTTO, 2002, p. 55, tradução livre do autor).

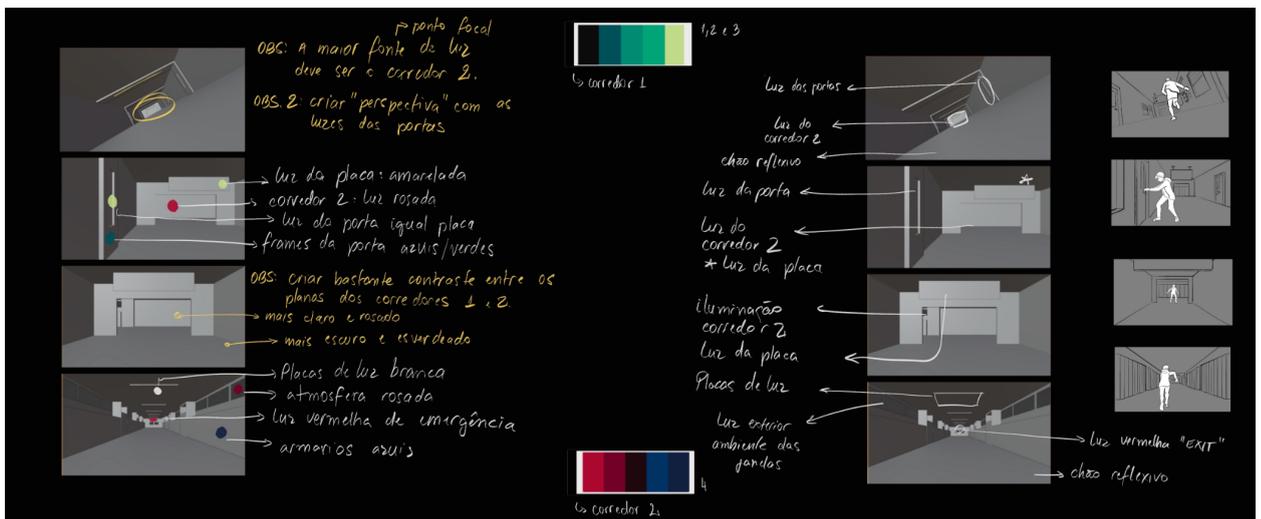
3 DESENVOLVIMENTO

Com o objetivo de traçar o planejamento visual da animação e estabelecer com antecedência a atmosfera narrativa, foram feitas pinturas de quadros-chave do *storyboard* para a produção do *colorscript*. Todas as pinturas foram feitas no programa *Procreate* utilizando como ferramenta um *iPad Pro* juntamente de um *Apple Pencil* por ser o material disponível de mais fácil acesso à autora no momento da produção.

Mason entra em cena fugindo de uma ameaça desconhecida por ele pelo *Corredor 1* e, após uma tentativa falha de escapar por uma das portas, se depara com uma encruzilhada que o leva para o *Corredor 2*, onde em breve encontra a personagem Anne. Para que os corredores fossem claramente distinguidos no decorrer da animação, o direcionamento decidido pela equipe, como demonstra a figura 9, aborda a escolha de duas paletas diferentes: tons ambientes verde-azulados frios e luzes amareladas para o *Corredor 1*, enquanto o *Corredor 2* conta com atmosfera azul-marinho e luzes magenta vindo da porta de saída. Essa discussão e troca de opiniões, na perspectiva de Azevedo (2023), é de extrema importância para um projeto bem sucedido.

“Sendo parte do projeto, você tem tanto que entender muito bem o que foi falado antes, quanto passar isso muito bem para o próximo (...) Uma das principais coisas que acontece em projetos de filme para eles não darem certo, é alguma hora ter uma falha de comunicação ou várias, e aí se perder uma mensagem que às vezes tava muito bonita e muito legal ao invés de ser melhorada” (AZEVEDO. 2023)

Figura 9. Esquema desenvolvido

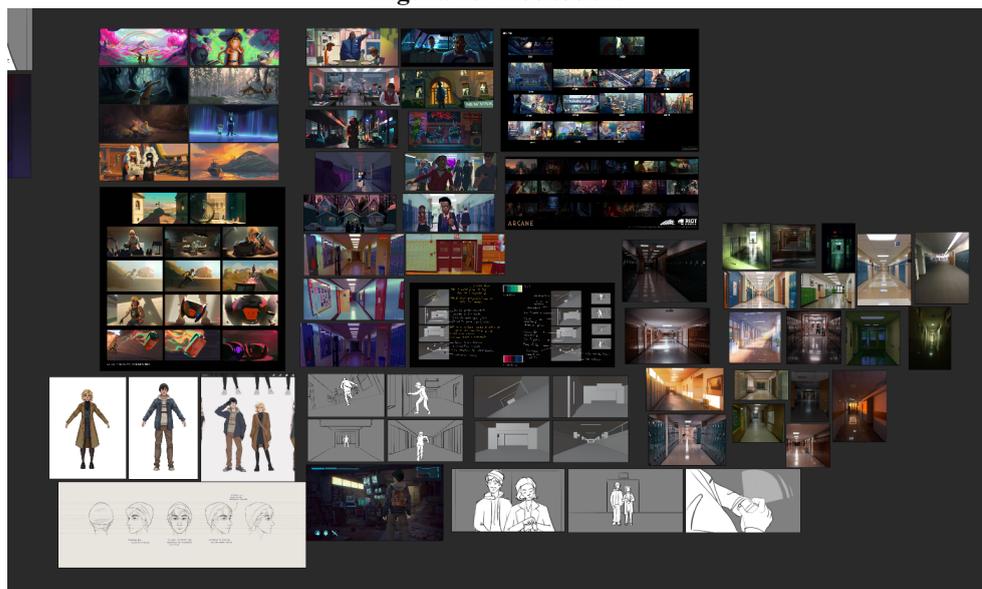


Fonte: Lazzarin (2023)

Para a produção do *colorscript*, foi utilizado o *moodboard* da figura 10 para amparar a necessidade de uma biblioteca visual no decorrer do processo. As referências contam não só

com imagens de ambientes e elementos semelhantes à universidade em que se passa a animação, mas também contém lado a lado exemplos de trabalhos de outros artistas para diferentes produções, como sugere Lasseter (AMIDI, 2011). De acordo com Taylor (2011), a pesquisa visual é de extrema importância no desenvolvimento gráfico de um projeto, a fim de entrar no “clima” da proposta.

Figura 10. Moodboard



Fonte: autora.

Outro recurso que ampara a produção das ilustrações é a *concept art* dos personagens, vistos na figura 11, que fornece as informações necessárias no que diz respeito ao design e às cores. Sem essas referências, seria difícil manter uma constância nas representações que compõem a cena (BEANE, 2012). Ter esse tipo de recurso do projeto como inspiração e referência pode ser essencial: “É difícil eu pensar num projeto onde eu fiz um *color* sem ter os *concepts* dos personagens ali do lado” (AZEVEDO, 2023).

Figura 11. *Concept art* dos personagens



Fonte: autora.

Após ter as referências em mãos, alguns desses quadros retirados do *storyboard*, como na figura 12, foram sutilmente redesenhados com o propósito de melhor amparar e estruturar a pintura. Essa etapa fica a julgamento do artista, visto que por vezes pode ou não ser necessária (AZEVEDO, 2023).

Figura 12. Quadro redesenhado



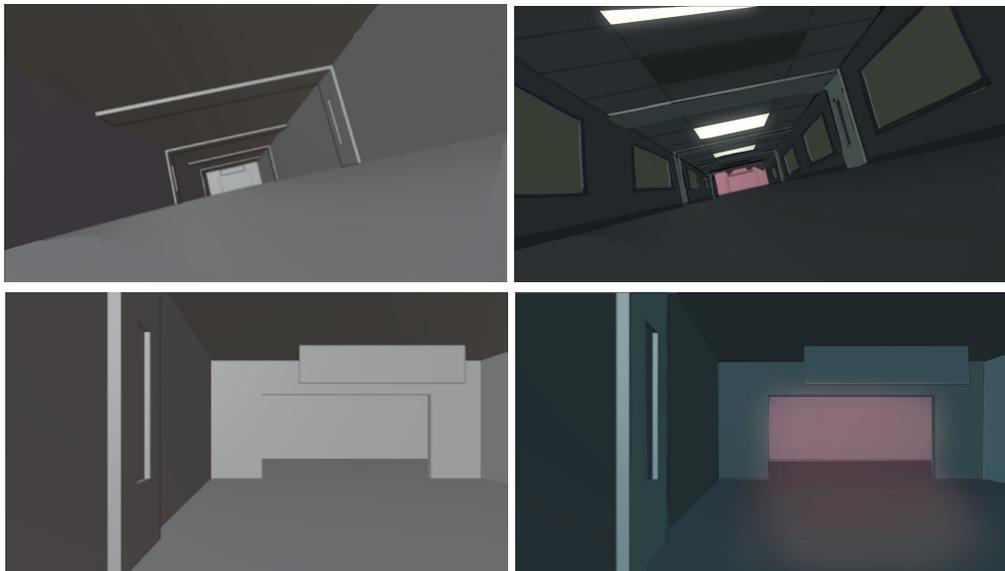
Fonte: autora.

Já tendo em mente as fontes de luz que interferem na cena por meio do mapa de esquematização, em alguns dos quadros-chave foram utilizadas imagens da blocagem do

modelo 3D do cenário para economizar tempo em relação ao planejamento de espaço, considerando que boa parte dos quadros se passam no mesmo ambiente. Nesse sentido, o termo blocagem refere-se ao posicionamento de objetos simplificados que representam a modelagem final. Azevedo (2023) aponta que, em algumas ocasiões, reutilizar o 3D para ângulos de câmeras diferentes no mesmo cenário, se o filme se passa na mesma localidade, pode ser uma vantagem que o artista usa ao seu favor. Uma desvantagem, porém, seria “enrijecer” o desenho em prol de acompanhar a precisão do 3D. Danny Dimian, supervisor de VFX, traz a visão de que computadores fazem tudo corretamente e sempre temos geometrias e perspectivas corretas a todo momento. Porém, segundo o profissional, o interessante sobre a arte está nas imperfeições que acompanham as criações humanas (ZAHED, 2018, p. 13).

Para contornar essa possibilidade, os demais elementos da cena como janelas, luzes e objetos extras foram todos adicionados de maneira orgânica. A partir daí, como mostra a figura 13, os objetos foram preenchidos com cores base, já incluindo a paleta previamente apresentada, antes que a interferência da iluminação direta fosse levada em consideração.

Figura 13. Blocagem 3D e cores-base.



Fonte: autora.

Por ser uma versão mais simples que uma ilustração completa e renderizada, uma estratégia utilizada para manter a vivacidade das cores foi deixar pinceladas de tons variados em algumas superfícies, como exemplo na figura 14, quase como uma “sujeira”. Azevedo (2023) explica a similaridade com o estilo de pintura impressionista, que na mídia digital

aparece como uma tentativa de emular técnicas tradicionais. “Talvez criar nuances de cores mais frias, mais quentes, texturas e algumas coisas assim para você não ter só aquela cor seca. O mundo é muito complexo, tem muita variação, então você emula um pouco dessa variação que vem da pintura tradicional.” (AZEVEDO, 2023)

Figura 14. Exemplos de pinceladas com variação de tons

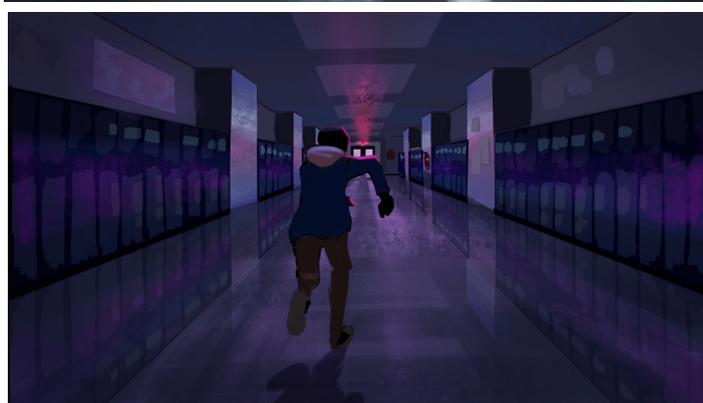


Fonte: autora.

Em seguida, com o auxílio de um pincel texturizado para melhor simular de maneira grosseira a superfície de alguns elementos, foram adicionados os reflexos da luz no chão, paredes e portas, além de indicações de objetos extras que preenchem os cenários. A escolha do pincel texturizado, nesse contexto, traz o propósito de deixar uma certa quantidade de ruído sem a necessidade de pintá-lo individualmente, criando-se uma “impressão”. Desse modo, novamente traça-se uma semelhança com o estilo de pintura impressionista (AZEVEDO, 2023).

As mesmas etapas foram aplicadas aos personagens para que em seguida fossem sugeridas as sombras projetadas, como observado na figura 15. Não houve atenção excessiva a pequenos detalhes que não contribuem para o “clima” geral da cena, visto que, segundo D. Tsutsumi, o que vale é amparar a história com *concepts* de cor (AMIDI, 2011).

Figuras 15. Exemplos de resultado final após luzes e reflexos.



Fonte: autora.

Para a cena com Plano Médio na figura 16, ou seja, com maior enfoque nos personagens, o maior desafio foi encontrar maneiras de simplificar as pinceladas de forma que a ideia da cena não se perdesse em pormenores desnecessários. Com isso em mente, ainda com o pincel levemente texturizado, optou-se por pinceladas mais marcadas e geométricas que priorizam a estrutura geral das formas e sombras. Consequentemente, detalhes do rosto e vestimentas não foram levados em conta. “Qualquer técnica que envolva uma pintura muito mais rápida, mais simples, mais direta, melhor” (AZEVEDO, 2023).

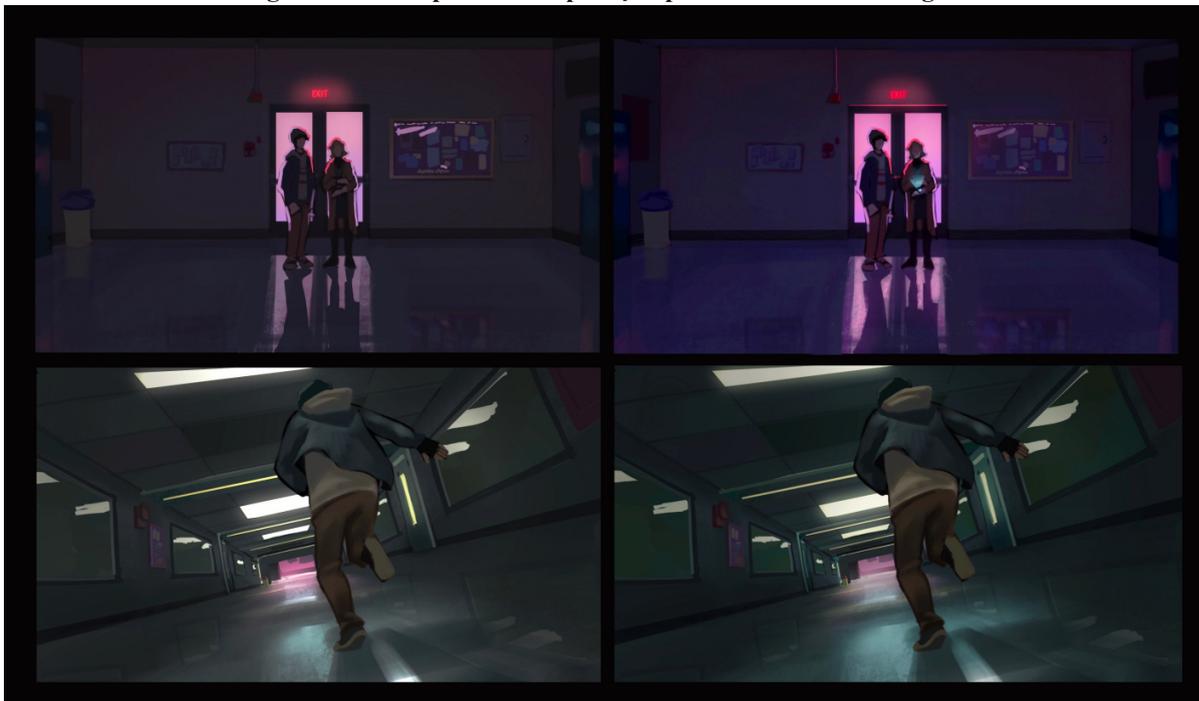
Figura 16. Processo de quadro com Plano Médio



Fonte: autora.

Ao fim do processo, com a finalidade de testar variações de intensidade de luz e cor, alguns dos quadros se beneficiaram de edições que só seriam possíveis através da mídia digital, como mostra a figura 17. De acordo com Azevedo (2023), antigamente os *colorscripts* eram pintados de forma tradicional, como com giz pastel, por exemplo. Com o uso dos computadores, os artistas atuais contam com a vantagem de testar novas possibilidades com praticidade através do tratamento de imagem. No caso dos exemplos citados, optou-se por intensificar levemente os tons roxos e esverdeados da atmosfera com o objetivo de reforçar o *mood* entendido para as cenas.

Figura 17. Exemplos de comparação pós tratamento de imagem

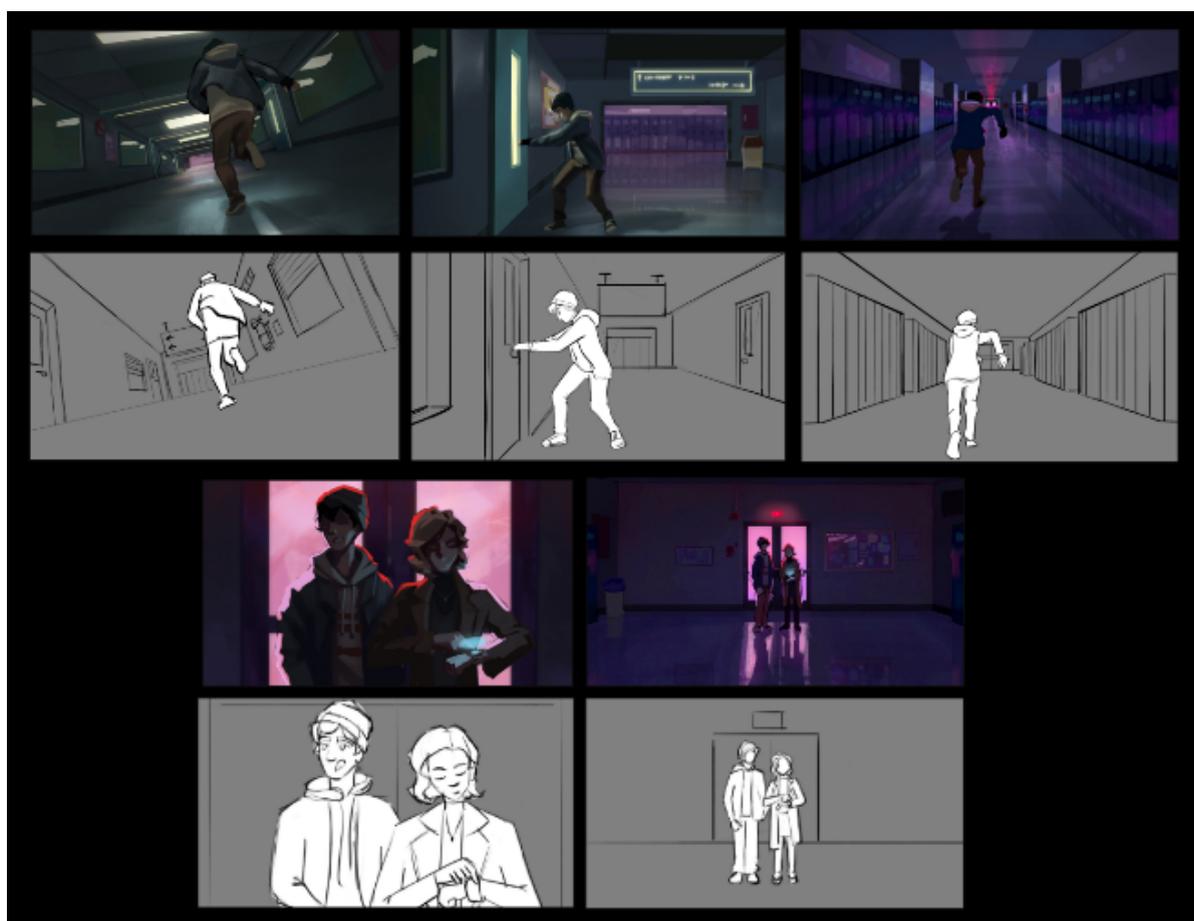


Fonte: autora.

4 RESULTADOS

O produto resultante do desenvolvimento de pinturas digitais para o *colorscript* de cinemática de jogo pode ser observado na comparação com os quadros do *storyboard* na figura 18 e isoladamente na figura 19.

Figura 18. Resultado final comparado com *storyboard*



Fonte: autora.

Figura 19. Resultado



Fonte: autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo teve como propósito desenvolver a etapa de *colorscript* para um projeto de animação 3D para cinemática de jogo por meio de ferramentas digitais. Além de explorar possibilidades apresentadas pela mídia escolhida que contribuíram para um maior controle do desenvolvimento, a pesquisa se concentrou, sobretudo, no processo de planejar e visualizar a atmosfera narrativa da obra de forma que as próximas etapas da produção tenham material de apoio que desempenhe a referência visual necessária.

A execução do projeto foi feita de forma a esclarecer em que etapa da pré-produção o *colorscript* se encaixa, examinando seu papel na animação 3D e relacionando sua relevância com os demais estágios da produção através das vantagens que as ferramentas digitais oferecem. Além disso, partindo do estilo artístico seguido pela autora, o desenvolvimento trouxe um olhar mais prático no que se refere às etapas que constituem esse processo, expondo estágios que podem ser considerados dispensáveis, assim como abordagens que podem servir para que a essência do projeto não seja comprometida por uma má comunicação com a equipe.

No entanto, tratando-se de uma das etapas essenciais para guiar a produção ao resultado, vale ressaltar que a pesquisa enfrentou desafios no que diz respeito à disponibilidade de materiais bibliográficos nacionais que abordassem o *colorscript* e suas particularidades na aplicação da animação 3D. Sendo assim, com o intuito de preencher essa lacuna, foi realizada uma entrevista com Mike Azevedo, diretor de arte na MAR Studio. Sua contribuição foi fundamental para enriquecer o trabalho com visões e experiência prática que permitiram uma expansão do conhecimento sobre a aplicação, além de fornecer uma referência sólida nesse contexto.

Dessa forma, a pesquisa se mostrou não apenas relevante para apontar recursos da mídia digital utilizados para a otimização de processos da produção de animações 3D, mas também para o desenvolvimento da compreensão e da documentação do *colorscript* como ferramenta crucial nesse contexto. Conclui-se que o *colorscript* desempenha um papel fundamental na construção de narrativas visuais em projetos de animação, facilitando a comunicação e a colaboração entre a equipe e garantindo que a visão artística do projeto seja preservada ao longo de todas as etapas da produção. O acesso limitado a materiais nacionais

destaca a necessidade de mais pesquisas e colaborações para aprofundar o entendimento dessa ferramenta no contexto da animação 3D no Brasil.

REFERÊNCIAS

AMIDI, Amid. **The Art of PIXAR**: the complete colorscripts and select art from 25 years of animation. San Francisco, California: Chronicle Books, 2011. 317 p. Foreword by John Lasseter.

AZEVEDO, Mike. **Entrevista I**. [out. 2023]. Entrevistadora: Isabella Nalin Fais. Florianópolis, 2023. 1 arquivo .mp3 (20 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A deste artigo.

BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. Indianapolis, Indiana: Sybex, 2012. 336 p.

Choi, TB. **Online Class demo**. 2021. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/D54XJ0>> Acesso em: 11/2023

LAZZARIN, Kimberly. **O uso da Cinematografia em Cutscenes de Jogos 3D como ferramenta para criação de experiência emocional**. 2023. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023.

LIESER, Wolf. **Arte Digital**: novos caminhos na arte. Potsdam: H.F. Ullman, 2010. 275 p. Tradução de: Helena Morbey.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York: Allworth Press, 2002. 197 p.

OMERNICK, Matthew. **Creating the Art of the Game**. Berkeley: New Riders, 2004. 285 p.

RHODES, Matt. **DA:I - Storyboard for the Coronation**. 2014. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/9m5ny>> Acesso em: 10/2023

TAYLOR, Angie. **Design Essentials**: for the motion media artist. Oxford: Focal Press, 2011. 314 p.

TORINNO, Paulo. **Color Script for Valorant (Riot)**. 2021. Disponível em: <<https://www.artstation.com/artwork/Aqxy9q>> Acesso em: 10/2023

WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Burlington, MA: Taylor & Francis, 2001. 317 p.

ZAHED, Ramin. **Spider-Man: Into The Spider-Verse**: the art of the movie. 2. ed. London: Titan Books, 2018. 192 p.

APÊNDICE A - Entrevista 1: Mike Azevedo, MAR Studio.

A entrevista a seguir foi feita com o intuito de entender o lado do profissional que atua no mercado de animação e jogos com enfoque no desenvolvimento de *colorscript* e como esse processo contribui para produções cinematográficas. As respostas a seguir não serão generalizadas, entendendo apenas o ponto de vista do entrevistado em questão.

Entrevistado: Michel Azevedo Ribeiro. Formação: Artista Visual e Diretor de Arte.

Pesquisadora: Qual sua experiência com o mercado de animação e desde quando atua profissionalmente como artista de *colorscript*?

Mike: Eu trabalho majoritariamente com o mercado de jogos e algumas animações para esse mercado de jogos. Então, geralmente tem anúncios de novos personagens ou novas *features* em algum jogo ou alguma coisa que eles querem anunciar para uma nova expansão do jogo. E normalmente eles fazem isso através de uma animação. Então a minha experiência tem muito mais a ver com esses filmes, essas *cinematics*, esses curtas de animação para jogos, então falo um pouco dessa perspectiva. Eu tenho, nesse mercado, mais de dez anos de experiência trabalhando com isso. Nem sempre é com *color* especificamente, mas muitas vezes é porque eu gosto bastante dessa área, é uma área que eu sempre me interessei desde o começo e aí meio que sempre foi indo para esse lado. Então eu sempre tentava colocar no começo dos projetos, quando comecei a trabalhar, alguma coisa de *colorscript*, mesmo quando eles não me pediam, e aí foi crescendo e crescendo. Hoje eu faço bastante assim, sempre que tem um projeto novo de animação ou a gente participa de alguma produção maior, digo a gente, porque eu tenho uma empresa de arte, uma empresa de *outsourcing* que produz arte pra esses jogos. Então hoje em dia eu já trabalho em grupo e a gente sempre acaba fazendo esses *colors*, tanto pra gente mesmo seguir, quanto pra equipe de 3D.

Pesquisadora: O que é um *colorscript* e qual sua finalidade?

Mike: Geralmente quando a pessoa chama de *colorscript* mesmo é porque é parte de um processo de pré produção do filme, então tem vários termos diferentes que a indústria usa. Assim, às vezes só chamar de *color*, ou *color stage*, ou *lighting stage* ou alguma coisa relacionada à iluminação também é comum de ver, mas o termo *colorscript* geralmente é uma etapa que vem logo depois do *storyboard*, então geralmente as pessoas fazem roteiro, *storyboard* e depois que a história está pronta, são selecionados alguns frames especificamente para serem pintados, para que eles possam servir de guia para as próximas etapas. E esse guia, ele pode ser até tanto uma inspiração geral do tipo assim, às vezes, quando é um filme *live action* ou alguma coisa assim, você vê o que seria a cena final. Quando você está na etapa, bem no começo, pode ajudar muito a dar um suporte visual para o

script e para o roteiro mesmo, de uma forma muito mais concreta e legal para o ator ou para outras pessoas das próximas etapas. E realmente eu digo próximas pessoas, tipo, todas. Assim, seja a pessoa que trabalha com maquiagem, a pessoa que trabalha em cenário, todas as etapas eu acho que podem se beneficiar disso, é majoritariamente a galera que quando a gente está falando de filmes em 3D ou filmes feitos no computador para inspirar e guiar a iluminação, às vezes de forma bem literal, assim, se você pega o *colorscript* e o *frame* final do filme, eles são bem parecidos. Se você olhar rápido assim, as cores são exatamente iguais. Então muita gente segue isso até o final do filme, mesmo, muitas vezes.

Pesquisadora: E o que é mais importante para se ter em mente no processo de um *colorscript*?

Mike: Eu acho que é a emoção da cena ou a intenção da cena. Então eu acho que isso seria o principal, porque as cores e a iluminação elas servem muito mais para dar esse contexto muitas vezes do que a pessoa tem que sentir quando ela está assistindo. Então uma cena mais macabra, ou uma cena mais alegre, pela iluminação dá para você reforçar muito essa ideia, tanto do conceito do cinema, questão de câmera, atuação, o texto, a iluminação e as cores também podem dar um suporte para isso. Então acho que a coisa mais importante seria isso, você lembrar que o seu trabalho ali é dar suporte para essa cena, de deixá-la mais macabra ou deixá-la mais alegre ou amorosa, ou qualquer que seja a intenção de quem planejou aquela cena, dar o suporte para isso acontecer mesmo seria o principal.

Pesquisadora: E isso envolve também acabar deixando de fora muitos detalhes, né?

Mike: Com certeza, é, principalmente porque é um filme. Muitas vezes quando você vai fazer um longa ou até um curta metragem um pouquinho maior, assim, você tem que pintar muitos frames desse *colorscript* para poder criar uma linearidade ou uma história ali né, tipo, vai ficando mais vermelha, depois vai ficando mais azul e mais macabro, por exemplo. Então não é uma pintura, e aí pra isso é importante você... Na verdade, se torna um pouco desnecessário você ficar detalhando o sapatinho do personagem ou detalhando alguma coisa que não tenha a ver com essa emoção essencial que a pessoa vai sentir quando ela vê. Então, com certeza essa técnica de... Qualquer técnica que envolva uma uma pintura muito mais rápida, mais simples, mais direta, assim, melhor, com certeza.

Pesquisadora: Qual o critério de escolha para os quadros que são selecionados do *storyboard*?

Mike: Geralmente existe um momento no projeto onde se senta do lado da pessoa que faz iluminação ou das pessoas que estão encarregadas pela iluminação do filme, das pessoas que vão fazer o *colorscript*, do diretor e da pessoa que criou o *script*. Então essas pessoas sentam,

e talvez a pessoa que fez o *storyboards* também. Ou seja, essas pessoas fazem uma reunião e decidem os quadros, assim, ao vivo. “Esse sim, esse sim, esse precisa, esse não, esse eu imaginei isso”. Então existe uma discussão, o mundo ideal seria ter essa discussão, principalmente para você entender... As pessoas chamam de *beats*, as batidas, ou talvez a tradução assim, os momentos que a iluminação muda. Então, às vezes uma pintura de *colorscript* pode ser referência para vários frames diferentes, porém, a partir do momento que troca uma câmera ou acontece alguma coisa que faz a iluminação mudar, a gente precisa de um novo *color*. E às vezes o que acontece é que mesmo na mesma cena, pode acontecer do mesmo frame no *storyboard* ser pintado duas vezes se a iluminação mudar, mesmo sem o frame mudar, entendeu? Então às vezes tem, por exemplo, o personagem parado no nascer do sol. Então começa a cena escura e depois ela fica clara porque o sol nasceu. Não muda. O personagem está parado, a cena é a mesma, porém tem que ser pintado dois *colors* para entender exatamente o quanto de luz que a gente quer ou realmente o quão amarelado ou avermelhado, qual é o ponto em que a gente quer essa cena. Então eu diria que é esse o processo de escolha dos *frames* para serem pintados. E também tem muito a ver com a quantidade e o *budget* ou com a parte financeira do filme. Se as vezes o filme tem, pode contratar um monte de gente para pintar bastante. É uma grande produção e tal e às vezes é uma coisa com um artista pintando um *colorscript*, assim, então pode variar bastante.

Pesquisadora: Como você dividiria o processo em etapas?

Mike: O processo de *colorscript*, uma vez que ele já chegou na minha mão? Assim, eu diria que a primeira coisa seria tentar entender o que é aquela cena. Então, como a gente falou agora a pouco, tentar entender a emoção, tentar entender o intuito, e, nessa etapa, tentar lembrar antes de pegar referências ou qualquer coisa, lembrar de cenas, seja da minha própria vida ou que eu já vi, especialmente assim, que lembre o que eu quero fazer, e aí tentar trazer um pouco dessa emoção. Porque é uma coisa muito instintiva, não é uma coisa necessariamente tão racional assim, de tipo, azul causa medo, ou vermelho... Não, não necessariamente eu estou pensando nisso. Eu estou pensando mais em experiências que eu já tive como pessoa mesmo, que me trazem sensações parecidas, assim como um ator, de certa forma, tentar buscar em si o que você quer passar. E aí sim, depois que eu tenho um pouco dessa noção, eu vou buscar referências que tem a ver com o que eu já filtrei ali há um tempinho. Então, aí, depois de buscar essas referências na internet, livros e fotos que eu tenho... Gosto bastante de, por exemplo, quando vou viajar, ou alguma coisa assim, reparar uma iluminação e tirar foto, ou fazer um sketch para você ter aquilo na sua biblioteca visual. Assim, isso ajuda bastante. Cara, direto você se percebe olhando para o jeito que a luz bate numa folha de uma árvore, ali, de um jeito diferente em um pôr do sol, sabe? Esse tipo de coisa é muito lindo. E é legal você trazer isso para o seu trabalho de *colorscript*. Então, logo depois de pegar as referências, eu vou ver se eu consigo melhorar o desenho do *storyboard*, se for necessário. Às vezes dá para melhorar um pouco, às vezes não dá. E aí eu já parto para

pintura. Então uma pintura bem solta, principalmente o processo geral, seria bloquear as cores principais ou pintar as cores principais daquela cena, não se preocupar com nenhum detalhe e de forma mais difusa primeiro. Então, se eu puder trabalhar uma luz mais difusa primeiro, uma luz do céu, uma luz ambiente, é melhor. E aí depois eu joga uma luz mais direta, se tiver, ou mais do que uma também, todas que existirem, eu já joga mais para frente, assim. Então é quase como se eu tivesse trabalhando de uma forma mais difusa ou mais geral, primeiro, e depois foco específico. Joga aquele foco de luz, se tiver, ou mantenho, dependendo da cena, da iluminação, da cena. Assim dá pra fazer dessa forma. E aí muitas ferramentas também que dá às vezes pra você usar, partes de outras pinturas que você já fez, usar pincéis grandes no começo para *bloquear* as partes grandes do cenário e do personagem... É bastante edição, também. Eu diria que como a gente faz bastante isso no computador, hoje em dia tem muita edição. Nem sempre foi assim. Às vezes as pessoas faziam *colorscripts* em outras formas, tipo, no começo era giz pastel, ali, pega o *colorscript* do Toy Story, Vida de Inseto da Pixar, tipo, giz pastel... Muito lindo, mas hoje em dia, como a gente usa computador, tem muita edição também, então eu diria que tem um processo bem forte no final de testar coisas. Tipo “e se eu escurecesse a luz... E se eu deixasse mais intenso... E se...?”, sabe? Testar umas opções, porque às vezes você descobre coisas legais. Eu acho que seria esse o processo geral.

Pesquisadora: Em quais ocasiões é vantajoso usar um pincel texturizado?

Mike: Eu acho que essa questão do pincel, tem muito a ver com a estética do artista. Eu já vi pessoas fazendo *colorscript* completamente com *flat colors*, totalmente chapadas as cores, sem degradê, sem gradiente nenhum. E eu também já vi pessoas usando bastante pincéis mais suaves, já vi pessoas usando pincéis mais texturizados... Uma das vantagens, se você for escolher esse caminho do pincel texturizado, que não é uma obrigação, mas é uma vantagem, é a questão de ele já deixar implícito uma informação ou uma quantidade de ruído sem necessariamente você ter que pintar individualmente esse ruído. É como se você estivesse aproveitando uma textura prévia que existe na tela para você criar alguma impressão, uma pintura um pouco mais impressionista, ou uma coisa que não é necessariamente tão descritiva e detalhada, mas que ela capta bastante a matiz da cor, a intensidade da luz, de tudo né, a mancha.

Pesquisadora: E qual a finalidade de “sujar” partes da tela com pinceladas de diferentes tons?

Mike: Então, essa parte de sujar, de processo assim, tem muito a ver com este impressionismo, de processo de pintura um pouco mais tradicional. No digital isso não é necessário... é mais a gente pintando no digital tentando emular técnicas tradicionais, sabe? Então, muito dessa sujeira inicial tem a ver com a gente emulando pintura tradicional e tentando reaproveitar um pouco dessa... É quase como se você, comparando com alguma

outra forma artística, é quase como se você estivesse criando uma certa textura numa música, assim, uma certa... Não tocando só as notas, mas você também ir colocando algumas outras informações em volta delas para que elas não fiquem tão “secas” assim. Tem bastante a ver isso também na pintura. Você talvez criar umas nuances de cores mais frias, mais quentes, texturas e algumas coisas assim para você não ter só aquela cor seca. O mundo é muito complexo, tem muita variação, então você emula um pouco dessa variação que vem da pintura tradicional. Talvez seja a principal vantagem. Uma coisa difícil de falar, porque me dá até vontade de pintar e mostrar. Então falar é meio difícil.

Pesquisadora: Para cenas com ambientes mais complexos, se disponível, é vantajoso utilizar a blocagem do cenário 3D como ponto de partida de um *color*?

Mike: Cara, essa pergunta é muito boa, porque eu acho que a resposta é que talvez. É difícil eu falar sim ou não, eu diria que às vezes sim, às vezes é vantajoso. Quando você usa isso de forma a não precisar desenhar uma perspectiva muito complexa, ou passar horas, e se isso economiza tempo para o artista, é, sim, muito vantajoso. Para algumas coisas, alguns cenários que são mais complexos naturalmente de se pintar, às vezes você reutilizar esse 3D para ângulos de câmera diferentes no mesmo cenário seriam as principais vantagens. Isso tem direto num filme, se ele acontece numa mesma localidade, mesmo que fictícia, você pode mudar a câmera do 3D e usar isso a seu favor. Demais. Porém, eu digo que uma desvantagem é a questão de você ter algo muito preciso e matemático e achar que você tem, na hora que você está pintando, que pintar dessa forma, entendeu? E não conseguir “soltar” como a gente mencionou antes. Então eu diria que as vantagens são aquelas que eu mencionei, e a desvantagem principal seria essa de às vezes enrijecer o desenho ou achar que você tem que fazer algo muito preciso, porque o 3D é muito preciso, ele é matematicamente ali calculado, tudo bonitinho. Então eu acho que seriam as vantagens e desvantagens. Se você souber usar isso bem, com certeza pode ser uma grande vantagem.

Pesquisadora: E você considera relevante a *concept art* do projeto para o artista de *colorscript*?

Mike: E essa pergunta é parecida com a última. Assim, eu acho que é. Com certeza você ter os *concepts* do que você vai fazer e você entender mais do mundo e você poder pegar referências do próprio projeto para usar para pintar um personagem, com certeza isso ajuda demais. Mas se você usar demais essas referências, pode ser ruim também. Justamente pela mesma razão, você passar muito tempo pintando um personagem porque você tem a referência dele certinho, você vai começar a detalhar ele, deixar ele lindo e tal e transformar aquilo numa ilustração. Então isso pode ser complicado também, é uma desvantagem. Mas eu diria que da parte de inspiração do *color* e referência pode ser excepcional, essencial na verdade, porque é difícil eu pensar num projeto onde eu fiz um *color* sem ter os *concepts* ali do lado dos personagens.

Pesquisadora: Até a cor mesmo, no *design* do personagem, pra você saber que cor vai onde, na roupa dele...

Mike: Exatamente, isso pode influenciar demais a leitura de uma cena, dependendo da roupa do personagem, a cor... isso com certeza influencia bastante nas decisões.

Pesquisadora: E por último, existe alguma outra consideração que você julga importante para artistas encarregados pelo *colorscript* de um projeto?

Mike: Muitas, tem muitas coisas importantes. Seria difícil eu resumir uma, assim, mas além de tudo o que a gente falou, que eu acho que é bem relevante pra quem vai trabalhar com um *colorscript*, seria você conversar com as pessoas que estão envolvidas nesse projeto e ser um bom comunicador. Tanto para você poder entender, porque assim, a pessoa que está no *colorscript* é como se ela estivesse participando de uma “batata quente”, sabe, que você pega e passa para a próxima pessoa o mais rápido possível. Então você é parte do projeto. Sendo parte do projeto, você tem tanto que entender muito bem o que foi falado antes, quanto passar isso muito bem para o próximo, porque essa pessoa que está na sua frente, e essa pessoa que está atrás de você no processo, elas não vão se conversar, necessariamente, então você é meio que a forma com que essa mensagem é passada para frente. Então eu diria que ser um bom comunicador e realmente conversar com essas pessoas, especialmente se você estiver num projeto trabalhando dentro de um estúdio mesmo, é essencial você conversar todo dia e entender o que essa pessoa quis dizer com o que ela fez. Tanto o *storyboarder* ou a pessoa que fez o *script* quanto a pessoa que vai dominar essa cena depois, é essencial. Porque é uma das principais coisas que acontece em projetos de filme para eles não darem certo, é alguma hora ter uma falha de comunicação ou várias, e aí se perder uma mensagem que às vezes tava muito bonita e muito legal, e acaba se perdendo ao invés de ser melhorada. Então eu diria que a comunicação seria um outro aspecto que não é tão falado, mas que eu acho super válido, porque, de certa forma, o que você está fazendo é comunicando o *script* com cores para outra pessoa, comunicando o *storyboard* com cores para outra pessoa. Então considerar essa comunicação para mim é essencial. Eu diria que isso seria muito relevante.