



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**EMANUEL MOTA FERNANDES**

**PROCESSO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS**

**FORTALEZA**

**2023**

EMANUEL MOTA FERNANDES

PROCESSO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

F399p Fernandes, Emanuel Mota.

Processo de concept art para personagens / Emanuel Mota Fernandes. – 2023.  
59 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Adriano Anunciação Oliveira.

1. Concept Art. 2. Design de personagem. 3. Processo criativo. 4. Webcomic. I. Título.

CDD 302.23

---

EMANUEL MOTA FERNANDES

PROCESSO DE CONCEPT ART PARA PERSONAGENS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 13/07/2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Neil Armstrong Rezende  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior  
Universidade Federal do Ceará (UFPE)



## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente gostaria de agradecer meus pais, Socorro e Francisco, pelo seu amor durante toda minha vida e por terem me proporcionado os alicerces que tornaram tudo isso possível, e também agradecer o apoio de toda minha família.

Agradeço o Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira, por ter sido paciente e me orientado no caminho certo para o desenvolvimento deste projeto, e também aos professores participantes da banca examinadora Dr. Natal Anacleto Chicca Junior e o Prof. Dr. Neil Armstrong Rezende pelo tempo e pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos prezados amigos que tive alegria de conhecer na Universidade Federal Ceará, em especial ao Igor e Neto, que estiveram comigo desde do início da minha jornada universitária, muito obrigado pelo apoio.

Gratidão a todas as pessoas do curso de Sistema e Mídias Digitais que me auxiliaram durante a escrita e criação deste trabalho.

## RESUMO

A produção de jogos eletrônicos, animações, webcomics, entre outros produtos midiáticos para entretenimento, tem crescido nos últimos anos no Brasil, e ambas compartilham a necessidade de criar personagens memoráveis para suas histórias. Este trabalho de conclusão de curso, tem por objetivo desenvolver a concept art de dois personagens baseados em uma narrativa em formato de webcomic. Para isso, uma pesquisa foi realizada, na qual culminou na adaptação de práticas para design de personagens. Além disso, apresenta uma discussão sobre o concept art e sua importância para o desenvolvimento de projetos voltados para a indústria do entretenimento.

**Palavras-chave:** Concept art; design de personagem; processo criativo; webcomic.

## **ABSTRACT**

The production of electronic games, animations, webcomics, among other media products for entertainment, has grown in recent years in Brazil, and both share the need to create memorable characters for their stories. This course completion work aims to develop the Concept Art of two characters based on a webcomic format narrative. For this, a survey was conducted, in which it culminated in the adaptation of characters design practices. In addition, it presents a discussion about Concept Art and its importance for the development of projects focused on the entertainment industry.

**Keywords:** Concept Art; character design; creative process; webcomic.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arte-conceito desenvolvida por James Pickthall para a o jogo Sea of Thieves	16
Figura 2 - Concept Arts do Sr. Frederiksen, de Up! Altas Aventuras	17
Figura 3 - Etapa no processo de um cenário por Tatiana Yamshanova	19
Figura 4 - Webcomic Terapia	21
Figura 5 - Fluxo do processo de concept art de personagens	23
Figura 6 - Desenhos de miniaturas	27
Figura 7 - Desenhos de silhuetas	27
Figura 8 - Exemplo de Turnaround com 5 Ângulos	29
Figura 9 - Exemplo de Model Sheet	30
Figura 10 - Mood board relacionado a aparência de Aruna	33
Figura 11 - Moodboard relacionado a aparência de Baruc	34
Figura 12 – moodboard relacionado a personalidade de Aruna	35
Figura 13 - Moodboard relacionado na personalidade de Baruc	36
Figura 14 - Ideias de Silhuetas da Aruna	37
Figura 15 - Ideias de Silhuetas da Aruna	37
Figura 16 - Desenvolvendo a silhueta 8 de Aruna	38
Figura 17 - Desenvolvendo a silhueta 16 de Aruna	39
Figura 18 - Desenvolvendo a silhueta 19 de Aruna	40
Figura 19 - Desenvolvendo a silhueta 20 de Aruna	41
Figura 20 - Lineart final de Aruna	42

Figura 21 - Desenvolvendo a silhueta 11 de Baruc . . . . .	43
Figura 22 – Desenvolvendo a silhueta 16 de Baruc . . . . .	44
Figura 23 – Desenvolvendo a silhueta 20 de Baruc . . . . .	44
Figura 24 - Lineart final de Baruc . . . . .	45
Figura 25 - Teste de coloração da Aruna . . . . .	46
Figura 26 - Versão final da Aruna com cores . . . . .	47
Figura 27 - Turnaround Aruna . . . . .	48
Figura 28 - Expressões faciais Aruna . . . . .	48
Figura 29 - Aruna: desenhos de poses de ação . . . . .	49
Figura 30 - Model Sheet Aruna . . . . .	49
Figura 31 - Teste de coloração do Baruc . . . . .	50
Figura 32 - Teste de coloração do Baruc . . . . .	51
Figura 33 - Turnaround - Baruc . . . . .	51
Figura 34 - Desenhos de expressões faciais de Baruc . . . . .	52
Figura 35 - Baruc: desenhos de poses de ação . . . . .	52

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	16
<b>2.1</b>	<b>O que Significa Concept Art</b> .....	16
<b>2.2</b>	<b>Concept Art de Personagens</b> .....	19
<b>2.3</b>	<b>Webcomics</b> .....	20
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	23
<b>3.1</b>	<b>Etapa de Apresentação</b> .....	23
<b>3.2</b>	<b>Etapa de Ideação</b> .....	25
<b>3.3</b>	<b>Etapa de Finalização</b> .....	28
<b>4</b>	<b>RELATÓRIO TÉCNICO</b> .....	31
<b>4.1</b>	<b>Etapa de Apresentação</b> .....	31
<b>4.1.1</b>	<b>Narrativa</b> .....	31
<b>4.1.2</b>	<b>Descrição dos Personagens</b> .....	32
<b>4.2</b>	<b>Etapa de Ideação</b> .....	32
<b>4.2.1</b>	<b>Moodboard</b> .....	32
<b>4.2.2</b>	<b>Exploração de Ideias</b> .....	36
<b>4.2.3</b>	<b>Aruna: Seleção e Detalhamento</b> .....	38
<b>4.2.4</b>	<b>Baruc: Seleção e Detalhamento</b> .....	42
<b>4.3</b>	<b>Etapa de Finalização</b> .....	45

<b>4.3.1</b>	<b>Aruna: Etapas Finais .....</b>	<b>46</b>
<b>4.3.2</b>	<b>Baruc: Etapas Finais .....</b>	<b>50</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>53</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>55</b>
	<b>APÊNDICE A – DESCRIÇÃO DO UNIVERSO E MOTIVAÇÃO DOS PERSONAGENS .....</b>	<b>57</b>
	<b>APÊNDICE B – DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS BASEADO NO BRIEFING DE SEGMILLER .....</b>	<b>61</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A “concept art”, que pode ser traduzida como arte-conceito ou arte conceitual, é uma área de estudos e de atuação profissional, que são exercidas pelos chamados concept artists (artistas conceituais) que possuem o papel de desenvolver personagens, cenários, adereços, esquemas de cor, e tudo aquilo que faz parte da concepção visual de um produto midiático (SENNA, 2013). As mídias onde podem atuar esses profissionais são variadas, abrangendo filmes, jogos digitais, histórias em quadrinhos (HQs), webcomics, séries, entre outros meios que possuem o teor de produto para entretenimento.

A concept art possui vários segmentos, um deles está relacionado ao desenvolvimento de personagens. “Na abordagem do processo do design de personagem, existe o momento da criação e desenvolvimento iterativo do personagem. Esta etapa, extremamente crítica, encontra-se inserida no domínio do concept art” (TAKAHASHI et al, 2011, p.01). Elementos narrativos como personagens são imprescindíveis e a ilustração tem a tarefa de entregar ao público esses elementos, com o objetivo de produzir sensações e emoções. Para que os personagens exerçam sua função adequadamente, eles necessitam passar por um processo de criação que contemplem algumas etapas essenciais que vão desde o levantamento de características até o desenho de anatomia e gestual.

Algo que antecede a ilustração, é a construção do universo, no qual a narrativa vai acontecer. Normalmente, um universo é concebido de forma textual, e a partir do levantamento de características, desenvolvem-se os personagens e cenários. Segundo, Seegmiller (2008, p.34), “a história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que irá desenhar”. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender pequenas questões que possibilitam uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido. A partir dessa construção narrativa os primeiros conceitos visuais surgem com intuito de transmitir as sensações que deseja-se passar.

O trabalho de arte conceitual possui muita relevância na indústria de entretenimento, pois auxilia no desenvolvimento de projetos de forma a acelerar e tornar mais coesa a produção.

Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para possíveis



investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes (TAKAHASHI et al, 2011, p.01).

Portanto, sendo a etapa de pré-produção de suma importância na produção de artes visuais, este projeto possui o intuito de orientar iniciantes em seus primeiros passos nesta prática, apresentando uma metodologia de concept art.

Levando em consideração tudo o que foi apresentado, o presente trabalho, tem por objetivo geral desenvolver o concept art de dois personagens baseado em uma narrativa em formato webcomic. Sendo assim, com os objetivos específicos, pretende-se realizar a definição de uma narrativa base e o desenvolvimento visual de personagens coerentes com o universo da narrativa proposta.

A metodologia utilizada para realizar as concepts é baseada em um processo pessoal do autor a quem pertence este Trabalho de Conclusão de Curso. Ele é um processo dividido em três etapas bem definidas para criação de um personagem, são elas as etapas de Apresentação, Ideação e de Finalização, que são devidamente explicadas no capítulo sobre referencial teórico. O TCC está estruturado nos seguintes capítulos: Introdução, Referencial Teórico, O Projeto e Considerações Finais.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico do presente capítulo foi estruturado em dois grandes tópicos: concept art webcomic. O primeiro tópico tem o objetivo de definir o que é concept art e apresenta o processo visual utilizado neste projeto. Já o segundo tópico, mostrará como se deu a evolução das webcomics até o momento e suas características.

### 2.1 O que Significa Concept Art

A produção visual que representa um universo narrativo é um processo trabalhoso. A intenção de criar algo que seja esteticamente e funcionalmente interessante, requer do profissional um conhecimento tanto prático, como também, teórico, além de muita pesquisa. Com isso, percebe-se o quão árduo é o trabalho de concepção, qualquer que seja a mídia. Para isso, existem conceitos que ajudam a amenizar a dificuldade de produzir.

Uma etapa de criação, presente praticamente em toda produção midiática de entretenimento, é a concept art. Existem algumas definições sobre concept art, para o veterano na indústria de games, James Pickthall (PICKHALL, 2012), “concept art não é o mesmo que uma ilustração. É criar uma visão artística única que tem o poder de suprir uma franquia”. Analisando essa definição, podemos perceber o quão desafiador o trabalho de concept art pode ser. Primeiramente, o autor afirma que concept art não é mesmo que ilustração, o que nos faz pensar qual a diferença entre elas. Por seguinte, impõe o desafio de conceber algo único e que possua o poder de suprir toda uma franquia.

Figura 1 - Arte-conceito desenvolvida por James Pickthall para a o jogo Sea of Thieves



Fonte: ArtStation

De fato, faz parte do trabalho de um concept artist (profissional que trabalha exclusivamente nessa parte do processo) criar uma série de ilustrações. Contudo, há particularidades nas ilustrações feitas para concept art, que a diferencia de uma ilustração feita para livros, editoriais, interfaces, etc. Por isso, é interessante separar as duas práticas, já que, embora sejam semelhantes, tecnicamente possuem funções diferentes. Segundo, Natália Alves (2017, p.40):

Na ilustração, conta-se ou apresenta-se algo visualmente e a sua principal função é apresentá-la como um produto final, sendo vendida (não necessariamente) como arte finalizada (...) O produto neste caso é o que pode ser visto na peça (...) Já o concept art, é a parte invisível da produção e o responsável pela estrutura total do projeto.

Diante disso, é possível notar que a diferença entre ilustração e concept art se encontra em seu objetivo como arte. Na ilustração a arte adquire um caráter de produto finalizado, já na concept art, este caráter não existe, sendo a arte parte de um processo, visando um produto final. Na Figura 2 é possível ver, de forma sintetizada, a diferença entre concept art e ilustração, existe um processo, de caráter experimental, por trás da ilustração que vai para o produto final. Portanto, o concept art não necessita de ser uma arte altamente polida, pois tem a função de explorar ideias rapidamente e comunicá-las com a maior eficácia possível.

Figura 2 - Concept Arts do Sr. Frederiksen, de Up! Altas Aventuras



Fonte: Revo Space

O desafio de criar uma visão artística capaz de alimentar uma franquia, não é algo simples. Na realidade, em sua afirmativa Pickthall está se referindo ao papel de um concept artist, que não é produzir um trabalho que será apresentado numa mídia final, mas sim, um trabalho que vai ditar o estilo artístico e o design dos elementos visuais de uma produção.

Uma vez estabelecido esses parâmetros, os demais artistas deverão se alimentar deles e utilizá-los como referência, com isso, a franquia aos poucos é suprida.

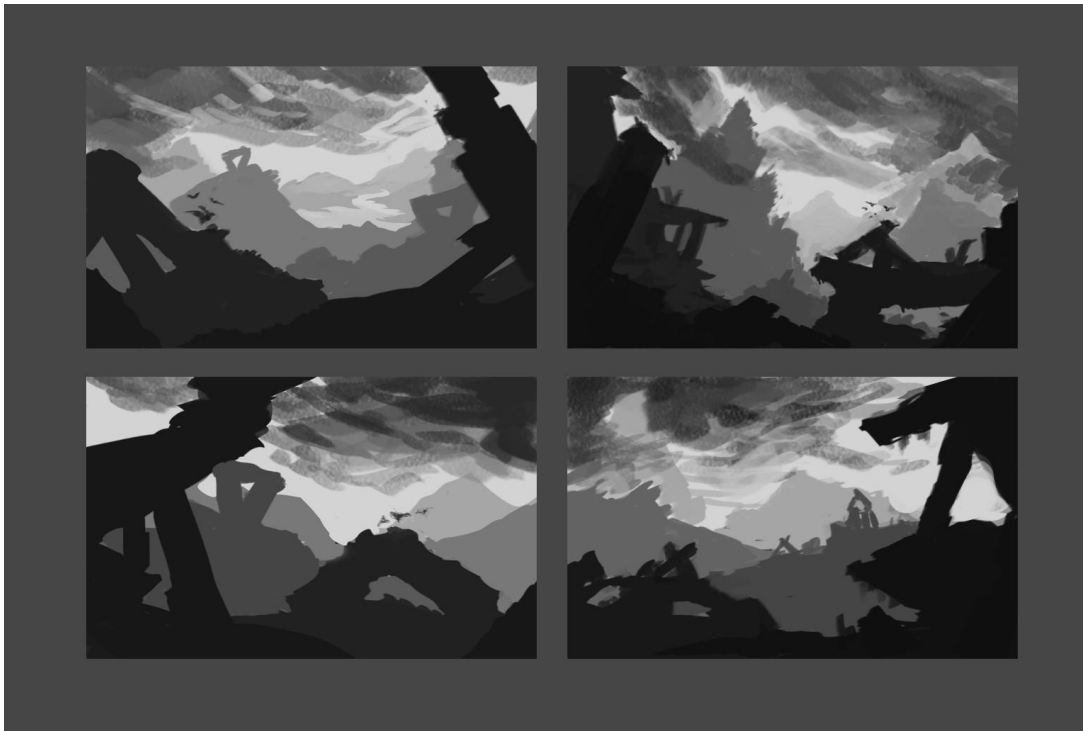
O processo de concept art é realizado anteriormente à produção da obra e também possui o papel de transmitir ideias. Na visão da Zupi (2010, p.4) a concept art é “capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado de um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos”. Portanto, o objetivo da arte conceitual é obter elementos visuais elaborados a partir de ideias atreladas a histórias ou contextos.

Com relação ao papel dessa prática no âmbito de desenvolvimento de mídias de entretenimento, nota-se que o concept art tem o potencial de guiar uma gama de outras atividades, pois trata-se de uma etapa anterior à produção. Takahashi (2011), aponta que o concept art faz parte da fase de pré-produção, conferindo uma identidade do produto que será aplicada durante as etapas posteriores de produção. Sendo assim, é uma maneira de manter a consistência visual da obra, principalmente se existir muitos artistas envolvidos.

Tratando do processo desenvolvimento de um produto midiático de entretenimento, no âmbito artístico, uma etapa anterior a efetiva produção faz-se importante, pois possui o intuito de organizar o projeto, principalmente se o orçamento para o desenvolvimento da mídia for alto e envolver várias pessoas. Uma mega produção envolve vários atores, que não necessariamente entendem de design. Logo, a concept art pode ser uma maneira de apresentar o estado do projeto, a fim de discutir possíveis mudanças. Ademais, é conveniente apresentar concept arts, a fim de compor o estilo da obra, pois demandaria muito tempo e custo desenvolver algo finalizado, sem ter a certeza de que todos os requisitos estão sendo contemplados. Apresentar um esboço mais áspero e solto, mas que apresente novas ideias e promova discussão, pode evitar esforços em vão.

Concept art é uma ampla área de estudo e possui ramificações. Embora todas bebam da mesma essência, cada uma possui suas particularidades, que podem variar entre concept art de personagens, cenários, objetos, etc. Relembrando o objetivo da arte conceitual, que trata-se de pensar ideias visuais coerentes com uma determinada narrativa, tal prática pode ser usada na produção de diversas mídias. Na Figura 3 pode-se ver um trabalho de design de cenários, onde por exemplo, o concept art é essencialmente utilizado para desenvolver o cenário em questão.

Figura 3 – Etapa no processo de um cenário por Tatiana Yamshanova



Fonte: Prouser.me

## 2.2 Concept Art de Personagens

A concept art de personagens é a ramificação da área que trata de desenvolver os personagens. O responsável por apresentar o visual de um personagem cheio de emoções, dispendo ao público reações e expectativas numa história é o “concept artist”. Em outros termos, pode-se afirmar que seu trabalho trata de design de personagens. É possível definir o trabalho de design de personagens como “a criação de algo ou alguém que posto em contexto com o seu ambiente gere uma reação ou antecipação do público sobre sua aparência e personalidade” (WITHROW et al 2007 p. 8).

Tratando-se da produção, o autor McCloud defende que não há regras para criar um personagem, logo não existe certo ou errado. O criador pensa nas características psicológicas do personagem, pensa na possível história daquele personagem e dá as características físicas. “O modo como você desenha seus personagens tem muito a ver com estilo e preferência pessoal. Uma vez mais, não há maneira “certa” ou “errada” de fazer a coisa.” (MCCLOUD, 2008, p.63).

Quantificar o que faz do personagem um bom design é uma tarefa difícil, isto porque cada pessoa é única, e o que é bom para um, pode não ser para outro (Seegmiller, 2008 p.5). A maioria dos processos de desenvolvimento de personagens possui ideias ambíguas sobre o que é criativo e o que não é.

Contudo, embora não exista um padrão para a criação de personagens, de acordo com a experiência do artista, é possível notar o que pode funcionar ou não. Segundo McCloud, personagens “críveis” e “vívidos” são a união de três fatores: design, expressão facial e linguagem corpórea (MCCLLOUD, 2008).

Há três qualidades de que nenhum bom personagem de quadrinhos pode prescindir. Uma vida interior: uma história, uma visão de mundo e desenhos únicos. Distinção visual: um corpo, um rosto e um indumentária distintos. Traços expressivos: traços de fala e comportamento associados com o personagem (MCCLLOUD, 2008, p.63).

Por sua vez, Seegmiller (2008) explica que o design de personagem vai muito além de apenas desenhar uma figura qualquer no papel, pois é necessário levar em conta vários fatores no momento da criação de personagens. A decisão de ir diretamente para o desenho sem possuir plano algum para seguir é uma prática errônea, pois possuir um plano específico possibilitará uma maior produtividade e diminuirá o nível de frustração do artista. Ter o conhecimento prévio do personagem e suas características, por exemplo, aumentará a eficácia do método, abrindo margem para um processo de desenvolvimento mais assertivo.

### **2.3 Webcomics**

Atualmente, pode-se afirmar que as webcomics são um meio consolidado de produto midiático de entretenimento. A produção de webcomics é realizada de forma consistente, muitas obras são lançadas todos os anos, o que prova sua firmeza como mídia e mercado. Além disso, existem muitas obras equiparadas aos quadrinhos em questão de narrativa e ilustração. Um exemplo, é a webcomic Terapia (Figura 4), criada por Rob Gordon, Marina Kurcis e Mario Cau, que trata de assuntos bem marcantes desse século, como a depressão.

Primeiramente, é interessante explicar algumas características dessa mídia relativamente nova. A webcomic é uma espécie de HQ, só que feita especialmente para o meio digital, embora algumas webcomics sejam transportadas para a mídia tradicional. webcomics surgiram a partir da experimentação das novas tecnologias, usando o computador

como meio para leitura de comics tradicionais, ou ainda, usando-o como ferramenta digital para produção de webcomics. Nesse sentido, a webcomic pode ser considerada uma adaptação das HQs para a era digital.

Figura 4 - Webcomic Terapia



Fonte: Google imagens

O primeiro contato dos quadrinhos tradicionais com meio digital, foi ainda na década de 90, quando algumas obras foram criadas para serem veiculadas em CD-Rom. Essa 19 adaptação, foi também uma forma de experimentar os novos recursos oferecidos pela multimídia, utilizando som, movimento e interação, como é o caso de Synkha (1995). Para McCloud (2005) as experiências de vários artistas com o suporte CD-Rom deram um primeiro olhar sobre as possibilidades criativas da mídia digital.

Contudo, a convergência de multimídias com objetivo de inovar gerou questionamentos com relação à essência dos quadrinhos. A utilização de animações, sons, tridimensionalidade e interação não faria a história em quadrinhos se tornar uma outra mídia, já conhecida pela indústria do entretenimento como os games e os desenhos animados? O questionamento é fruto do pensamento, de que outras mídias já fazem o uso de imagens

sobrepostas e movimento de forma contínua, logo aplicar essas características aos quadrinhos não faz sentido.

Posteriormente a década de 90, houve um avanço nas tecnologias de redes de computadores, bem como hardware de processamento de dados e na interface gráfica dos sistemas operacionais de computadores, que permitiram uma inventividade maior para produção de recursos midiáticos de uma forma geral. “Quando a banda larga se popularizou, permitindo conexões mais rápidas e a transmissão de uma quantidade maior de informações, a internet se tornou o canal de veiculação de conteúdo multimídia já usado em CD-ROMs” (LUIZ, , p.26-27).

Em consonância com contínuo avanço tecnológico, a produção de webcomics se tornou muito maior. “Toda uma onda de novos autores surgiu com a expansão de acesso aos 20 microcomputadores e ainda mais com o advento comercial da internet” (FRANCO, 2008, p.63). O acesso a web cresceu aceleradamente na primeira década do século XXI, o que ocasionou em um número maior de usuários interessados tanto em ler webcomics, como também produzi-las, visto que, processar grandes quantidades de dados se tornou algo mais rápido e acessível economicamente de fazer.



### 3 METODOLOGIA

As etapas que envolvem o processo de concept art podem variar dependendo do concept artist, mas buscam desenvolver características semelhantes, que serão apresentadas adiante. O processo que será apresentado a seguir é utilizado pelo autor deste trabalho e foca em desenvolver personagens. Nesta seção, as etapas serão descritas de modo a mostrar suas funcionalidades. O concept art é utilizado para desenvolver personagens para diferentes mídias (jogos, impressos, webcomics, animações), logo, para este trabalho o personagem foi desenvolvido visando uma utilização em webcomics.

A seguir serão descritas as funcionalidades das práticas adotadas no desenvolvimento dos concepts deste projeto, que foram divididos em um processo de 3 etapas: apresentação, ideação e finalização. A Figura 5 exemplifica a ordem a função de cada etapa.

Figura 5 - Fluxo do processo de concept art de personagens



Fonte: elaborado pelo autor

#### 3.1 Etapa de Apresentação

A etapa de apresentação consiste em analisar a história para o levantamento de características físicas e psicológicas dos personagens e cenários que vão compor o produto final, que no caso trata-se da webcomic. A etapa de pensar sobre a narrativa e analisá-la é fundamental para construção de concept arts, pois é o que orienta o artista, já que existem um

conjunto de características que precisam ser contempladas, o que deixa o trabalho menos vago e mais palpável.

A história daquilo que se vai desenvolver possui uma grande importância. A criação do universo narrativo é algo que deve vir primeiro, antes mesmo de esboçar qualquer desenho, servindo como um guia no momento de pensar sobre o personagem, cenário ou objeto. Quando se entende o que é o personagem, onde nasceu, quais seus objetivos, qual sua cultura, o local onde vive, entres outras questões, torna-se mais fácil imaginar como ele é visualmente.

Se você está remando em uma canoa sem direção ou método, você pode acabar remando em um círculo e nunca chegar a lugar nenhum. Assim é com design de personagens. Se você aleatoriamente rabiscar e desenhar suas ideias sem direção, você nunca vai chegar em qualquer lugar (SEEGMILLER, 2008, p.14).

Portanto, para elaborar algo consistente nesta etapa, é de suma importância possuir um conjunto de ideais que tratem dos personagens, respondendo questões relacionadas a suas características físicas e psicológicas e do seu contexto sociocultural. Não necessariamente isso é papel do concept artist. Esse conjunto de informações comumente pode vir de outros atores que fazem parte do projeto, mas em casos de trabalhos menores e mais individuais, como é o caso de histórias em quadrinhos, isso é normalmente pensado pelo próprio artista.

Para isso, ao iniciar o projeto algumas questões importantes relacionadas aos personagens devem ser respondidas. Seegmiller (2008) sugere que o primeiro passo seria imaginar o passado, presente e futuro do personagem. O autor elabora algumas possíveis perguntas que podem ajudar no desenvolvimento da história do personagem:

- Qual o nome do personagem?
- Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?
- Qual a árvore genealógica do personagem?
- O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?
- Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?
- Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?
- O personagem é educado ou analfabeto?
- Quais são as condições de vida atuais do personagem?

- O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?
- O personagem tem ou precisa de status financeiro?
- Quais são as comidas favoritas do personagem?
- O personagem pratica alguma atividade ou hobby?

Construir um contexto narrativo para o personagem, é uma etapa essencial para o projeto. Segundo Takahashi (2011, p.3), “esta etapa do briefing é uma parte fundamental do projeto, pois elas deverão estar sempre junto com o artista e nortear várias decisões, a influência destas perguntas irá sempre aparecer na base estrutural do design”. Por esses motivos, essa é uma prática que independente do método, deve ser contemplada, e a depender da importância do personagem, mais detalhes podem ser acrescentados ou retirados.

### **3.2 Etapa de Ideação**

A ideação é a etapa onde os primeiros esboços são criados. Aqui utiliza-se referências alinhadas com as características definidas anteriormente para propor possibilidades de design para os personagens e cenários. É comum no cotidiano de um concept artist a prática de criar thumbnails e silhuetas com intuito de explorar a criatividade e as possibilidades, sendo a forma do personagem e cenário o foco. Ainda nessa etapa, escolhido os desenhos que melhor atendem aos conceitos antes definidos para os personagens, parte-se para o detalhamento de aspectos como gestual, anatomia e vestimentas.

Antes de iniciar os primeiros desenhos, é importante coletar referências. Criar o moodboard é a primeira tarefa a ser realizada na etapa de ideação, pois, serve de referência para o artista, o que agiliza o trabalho e aflora novas ideias, logo, é algo que facilita no momento de desenhar. O “moodboard” é um documento que reúne imagens de trabalhos e mídias já existentes, para servir como referência de criação, demarcando ideias e características que possam ser reunidas e aproveitadas no produto final. Para este projeto foram criados dois tipos de moodboards: um focado na personalidade e o outro focado na aparência.

A separação do moodboard entre esses dois focos tem por objetivo organizar as ideias. O moodboard voltado para aparência possui o intuito de reunir referências voltadas apenas para as características físicas dos personagens, que incluem gênero, idade, características

faciais (inclusive cor dos cabelos e dos olhos), tipo de corpo (alto, baixo, grande, pequeno, musculoso, flácido, angular, arredondado). Já o moodboard voltado para a personalidade serve para reunir referências relacionadas ao humor, postura e gestual do personagem. Dessa forma, é possível testar combinações de características para fazer os primeiros desenhos.

Partindo para os primeiros esboços, a forma é um dos aspectos que inicialmente é trabalhado, principalmente quando se trata de personagens. A forma é um elemento que expressa muitas nuances, suas características físicas, sua vestimenta, e até mesmo sua personalidade, portanto, envolve um conjunto de elementos que dizem muito sobre o personagem, objeto ou cenário. De início, é interessante pensar na forma geral do desenho, para só depois pensar nos detalhes, pois evita-se erros de estrutura.

Uma prática utilizada para trabalhar a forma é a criação de thumbnails (esboços em miniatura).

Como o nome sugere, os esboços em miniatura (ou simplesmente miniaturas) são rabiscos muito pequenos, projetados para serem rápidos, anotando o que você sente, esvaziando sua mente de seus pensamentos atuais para que possam ser substituídos por mais ideias, e anotando-os ideias em rápida sucessão você está ajudando a velocidade do processo (YEOW et al, 2008, p.6).

Assim sendo, desenhar miniaturas é uma ótima maneira de usar o imaginário e colocar as ideias no papel (ou na tela), criando várias formas diferentes. Outra maneira de trabalhar a forma é realizando o desenho de silhuetas, comumente usado para criar formas memoráveis para os personagens. Nessa prática a atenção está toda na forma, então não usa-se valores tonais ou linhas, os detalhes são deixados de lado a fim de visualizar o todo e concluir se o desenho exerce sua função, além de ser possível criar grande quantidade de variações, pois não há maiores polimentos. “Criar uma silhueta é projetar o personagem de fora para dentro; você está determinando os recursos que influenciam diretamente as extensões do personagem e apagando o resto, deixando sua imaginação preencher os detalhes”(YEOW et al, 2010, p. 9).

Figura 6 - Desenhos de miniaturas



Fig.01

Fonte: Dynamic Characters

Figura 7 - Desenhos de silhuetas



Fig.04

Fonte: Dynamic Characters

O próximo assunto a ser abordado é um dos mais complexos mesmo para aqueles que possuem estudos mais profundos em ilustração. Trata-se da anatomia, que pode mudar dependendo do ser que se está desenhando. A anatomia humana, por exemplo, é muito complexa e pode levar uma vida inteira de estudos para dominá-la, por isso, a simplificação

anatômica é importante, pois facilita sua aplicação. O entendimento da anatomia humana (ou de outros seres) pode ajudar não apenas a criar desenhos reais, mas a criar irrerealidades, pois ao conhecer as regras é possível quebrá-las.

O desenho gestual é outra prática muito utilizada para criação de personagens, porque é uma ótima maneira de mostrar os sentimentos e a personalidade do personagem. Para Mark McDonnell (2010) “a história deve estar sempre em sua cabeça quando você estiver atrás de qualquer coisa que lide com desenho de gesto (...) imaginar o que a pessoa, personagem ou animal está pensando fará seu trabalho transcender o estudo típico”.

O desenho gestual pode ser realizado junto ao trabalho de silhuetas ou miniaturas, já que também trata da forma do personagem, ou pode ser trabalhado posteriormente como forma de detalhar as silhuetas. Mas, como dito anteriormente, não há uma regra, isso depende de como prefere desenvolver seus concept arts, então pode até ser feito por primeiro. O importante de tudo isso é capturar a quantidade correta de 'vida' que será apropriada para o projeto específico em que está sendo trabalhado (YEOW et al, 2010, p.35).

O desenho gestual é uma técnica utilizada para traçar as linhas de movimento do desenho de algum personagem.

Gestual, ritmo, movimento, ação, fluxo. São todas palavras que são usadas de forma trocável e basicamente significam a mesma coisa. Todas se referem ao movimento entre as coisas. Não é o contorno, nem a forma nem o tom. É o movimento que conecta os contornos, as formas e os tons (Prokopenko, 2013).

Portanto, nessa prática abstrai-se a anatomia e a forma, para focar nas linhas de ação do desenho. De acordo com Prokopenko (2013), essa é uma atividade muito utilizada em escolas de arte para exercitar os estudantes pois é algo de suma importância em ilustrações de seres vivos e desenha-se um grande volume de páginas em pouco tempo, o que agiliza o processo de aprendizado.

### **3.3 Etapa de Finalização**

Captado o sentimento que o personagem precisa passar, já é possível entrar na etapa de finalização. Nesta parte, procura-se realizar a colorização dos personagens e fazer mais ilustrações. O intuito é fazer testes de cores para encontrar aquela que melhor se encaixa com

o personagem, e além disso, criar ilustrações, nas quais mostram os personagens em diferentes planos, com diferentes expressões faciais e poses de ação. Por fim, criar um documento chamado de “model sheet” que contenha uma síntese de como o personagem deve parecer visualmente.

Segundo Novak (2010, p.171):

A arte conceitual envolve a criação do personagem visto de diferentes ângulos (frontal, lateral, traseiro) usando rascunhos a lápis ou representações digitais planas. Um perfil ou silhueta distinto é essencial para que o personagem seja instantaneamente reconhecível. O esquema de cores do vestuário do personagem não deve ser excessivamente complexo nem conter mais que três ou quatro cores.

Portanto, pensando no processo de concept art faz-se importante criar desenhos que apresentem bem o visual do personagem. Para isso, nesta etapa é realizado desenhos de “turnaround”, que trata-se de uma vista de 360 graus de um personagem que mostra a informação que precisa-se saber (JIMENEZ, 2023). O turnaround deve ter algumas visões do mesmo personagem, normalmente: frontal, traseira, duas de perfil (só uma pode ser usada se os personagens são simétricos) e uma pose 3/4. Esses desenhos ajudam os animadores e modeladores a entenderem as proporções do personagem.

Figura 8 - Exemplo de Turnaround com 5 Ângulos.



Fonte: Pinterest

Uma vez criada essa gama de ilustrações, já é possível iniciar a criação do “model sheet”, que pode ser traduzido como folha modelo. Segundo Yamaguchi (2022), o model sheet funciona como um parâmetro para padronização de um personagem, pois principalmente em grandes produções, há muitas pessoas trabalhando, logo existe a necessidade de padronizar os personagens para que o produto final tenha o mínimo de consistência. Dessa forma, nas animações, videogames e histórias em quadrinhos o model sheet é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas, etc, de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem, seja ele animado ou estático.

Figura 9 - Exemplo de Model Sheet



Fonte: Pinterest



## **4 RELATÓRIO TÉCNICO**

Nesta seção, há a descrição de todo o processo de desenvolvimento da concept art de um personagem. O processo se divide em três etapas: apresentação, ideação e finalização. A etapa inicial possui o objetivo de levantar as características essenciais do personagem. Já na segunda parte, procura-se desenhar possibilidades de estilos com o intuito de encontrar um que melhor contemple as características definidas anteriormente. Por fim, na etapa de finalização o objetivo é criar um documento guia que futuramente ajude a desenhar o personagem em vários ângulos, com várias expressões e poses.

### **4.1 Etapa de Apresentação**

Como descrito anteriormente, nesta etapa, é necessário apresentar as características estéticas e de personalidade dos seres vivos que compõem o universo narrativo para iniciar os primeiros rascunhos. A existência de uma narrativa que seja uma fonte de recursos imagéticos, facilita a construção do concept art, portanto, uma breve história foi criada para dar profundidade aos personagens. Além disso, uma ficha de personagem foi elaborada para pensar e conceder mais complexidade à personalidade e ao visual dos personagens.

#### **4.1.1 Narrativa**

Antes mesmo de selecionar qualquer característica, foi escrita uma breve história para servir de base contextual para os personagens. Não é propriamente necessário que o concept deva contemplar uma história, embora pensar sobre as particularidades do personagem implica em pensar no contexto onde ele está inserido e conseqüentemente seu passado. No início, ao levantar idéias sobre a narrativa, por conta do gosto pessoal em relação a temas de fantasia e traços no estilo shounen, a história tomou um rumo aventureco em um mundo repleto de cenários e criaturas fantásticas, com o intuito de agradar idealmente o próprio autor.

Na fase inicial de concepção da história, foi realizado um brainstorm para retirar todas as ideias possíveis da mente. Após isso, a narrativa mais elaborada foi selecionada e acrescida de detalhes. O resultado não foi um conto com início, meio e final, mas sim, o estabelecimento de um contexto e motivações dos personagens principais, que foram nomeados de “Aruna” e “Baruc”, que são os alvos da criação do concept art. A premissa da história gira em torno de Aruna, uma jovem lumos (um tipo de raça muito antiga dentro do universo da narrativa), que

se vê obrigada a buscar um artefato especial raro para salvar seu irmão de um mal que pode matá-lo. No meio de sua jornada ela encontrará Baruc, que inicialmente servirá de guia. O Universo e os personagens são apresentados com mais detalhes no Apêndice A.

#### **4.1.2 Descrição dos Personagens**

Com o contexto do universo e a premissa da história em mãos, é possível elaborar uma descrição do personagem. A descrição do personagem torna-se um documento muito útil para lembrar sobre quem é o personagem que está sendo desenvolvido, sempre quando há necessidade. O estilo de descrição utilizado foi baseado nas ideias de Seegmiller (2008), nas quais, ele sugere que o primeiro passo para criação do personagem seria imaginar seu passado, presente e futuro. O autor elabora algumas possíveis perguntas que podem ajudar no desenvolvimento da história do personagem, e que estão presentes no Apêndice B, juntamente com as informações de ambos os personagens.

#### **4.2 Etapa de Ideação**

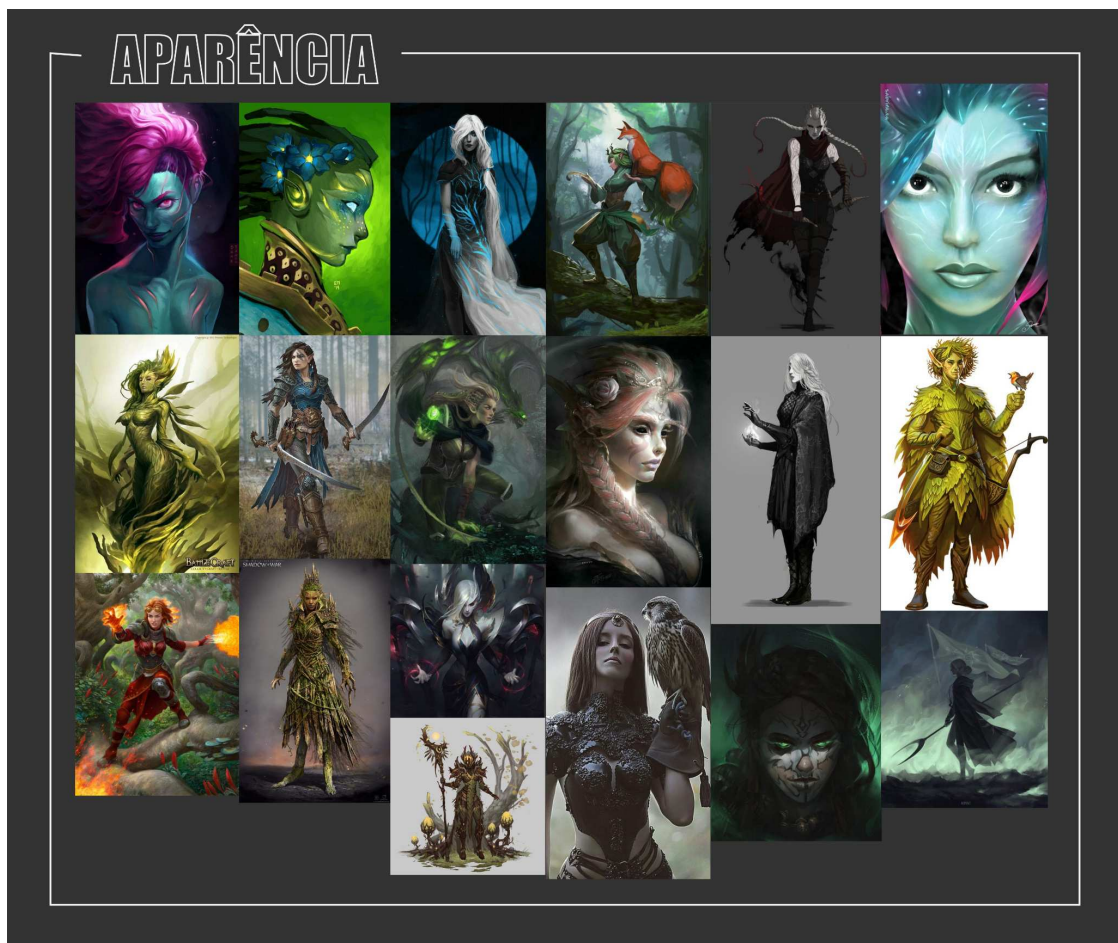
A ideação é a etapa onde deve-se dar forma ao personagem. Aqui leva-se em consideração tudo que foi estabelecido na etapa anterior para fazer os primeiros esboços ou até mesmo criar algo mais concreto. Para isso, inicialmente é importante buscar referências alinhadas com as características físicas e psicológicas do personagem, e a partir disso criar um moodboard, que é muito útil para dar inspiração e aflorar ideias. Após estabelecermos as principais referências, é o momento de explorar novas ideias por meio de vários desenhos que trabalham essencialmente a forma do personagem. O desenho que melhor representa o sentimento desejado, é selecionado com intuito de detalhá-lo.

##### **4.2.1 Moodboard**

Criar o moodboard é a primeira tarefa a ser realizada na etapa de ideação, pois, serve de referência para o artista, o que agiliza o trabalho e aflora novas ideias, logo, é algo que facilita no momento de desenhar. Levando-se em consideração as características levantadas do personagem foram criados dois moodboards: um focado na personalidade e o outro focado na aparência.

A criação de um moodboard focado na aparência é importante para compor as ideias de vestimenta e estilo. Iniciando pela a “Aruna”, ela é uma personagem que possui um corpo diferente de um ser humano, já que, a raça a qual ela pertence chama-se “Lumos”, que possui a sua origem explicada no Apêndice A, mas que resumindo, originaram-se a partir de uma árvore mística. Portanto, devido à fantasia particular deste universo, as referências deveriam ser coerentes com a origem da espécie e cultura a qual Aruna faz parte.

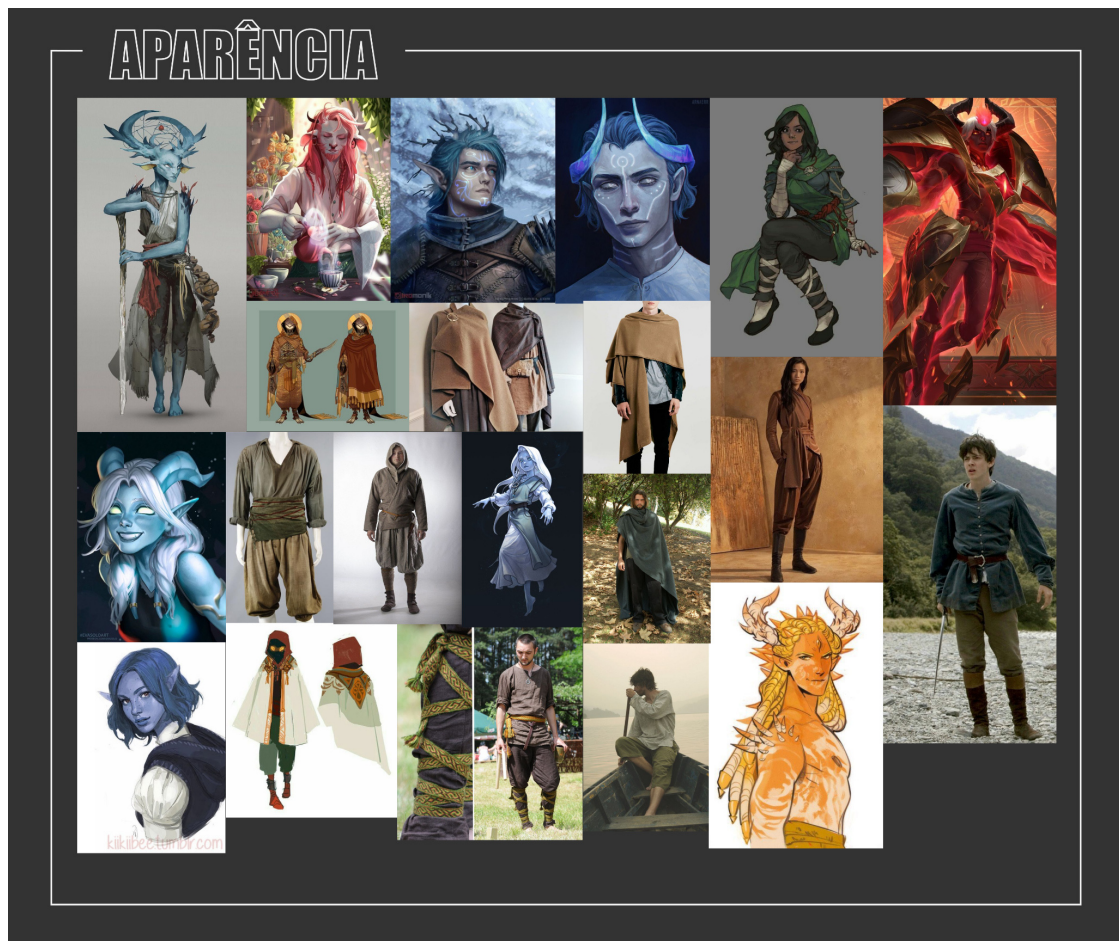
Figura 10 - Moodboard relacionado a aparência de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Seguindo com moodboard relacionado a aparência, Baruc também é um personagem que possui características diferentes de um ser humano, já que ele é de uma raça chamada de “Solarianos”, que fazendo uma síntese, são a criação de uma espécie de deus que está atrelada com a origem do sol. Mais sobre sua origem está explicada no Apêndice A. Baruc possui características físicas mais vagas com relação a Aruna, o que abre uma grande margem de possibilidades, logo, suas referências visuais são mais diversas.

Figura 11 - Moodboard relacionado a aparência de Baruc



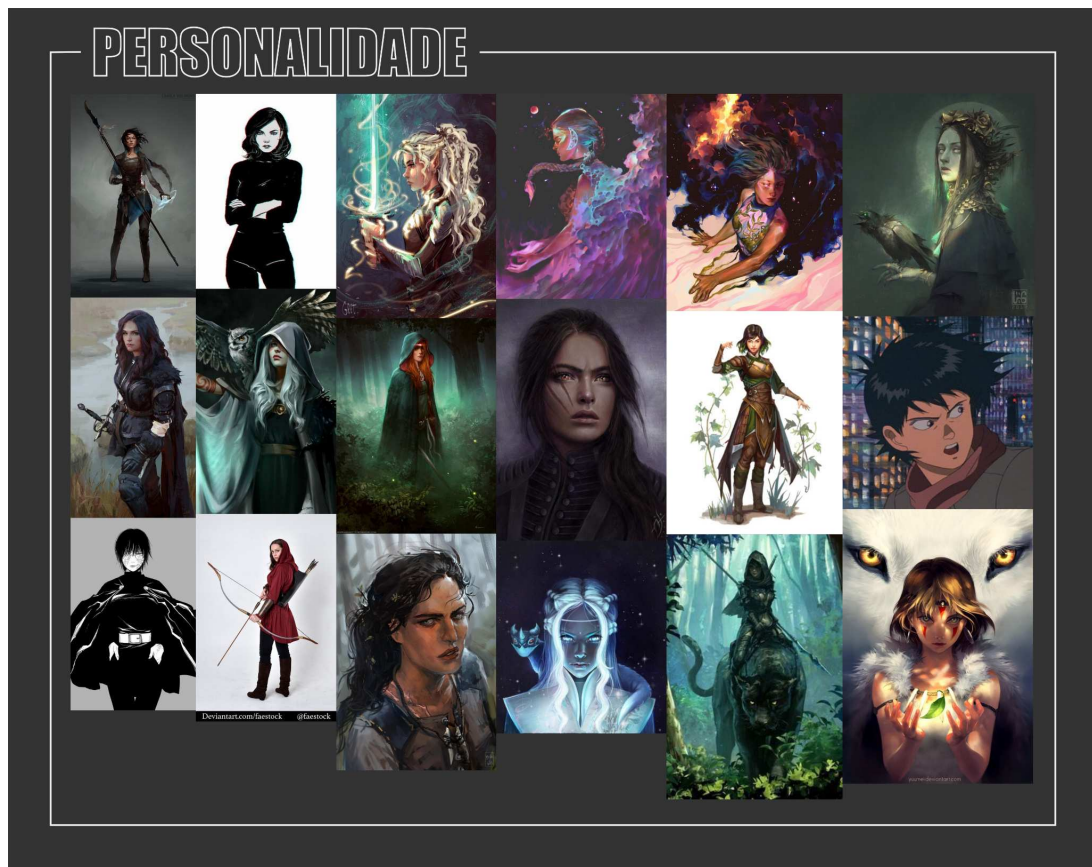
Fonte: elaborado pelo autor

Já o moodboard que considera a personalidade, tem como foco referências que tratam da expressão corporal que os personagens devem possuir. Baseado na personalidade que foi estabelecido no documento de descrição, buscou-se referências para contemplar o sentimento que espera-se incorporar nos personagens. Uma descrição mais detalhada de Aruna e Baruc está presente no Apêndice B.

Sintetizando, Aruna possui características de uma pessoa séria, tem boa postura pois foi treinada para combate e para aprender a usar seus poderes, e talvez pelo fato de ter crescido em um ambiente muito rígido, sem a presença de seus pais, se tornou uma adulta bem rígida e isso transparece na sua forma de agir. O moodboard focado na personalidade de Aruna está apresentado na Figura 12.



Figura 12 – moodboard relacionado a personalidade de Aruna



Fonte: elaborado pelo o autor

Por conseguinte, Baruc possui uma personalidade mais descontraída, tem um bom humor, que por vezes é inconveniente. Atrelado a isso, ele é um pouco desatento, o que contrasta com o fato de seu trabalho ser o de um guia, contudo, está sempre querendo se movimentar pois detesta monotonia, por isso adora explorar ambientes novos. O moodboard focado na personalidade de Baruc está ilustrado na Figura 13.

Possuir referências é essencial no momento de criar uma ilustração. O moodboard retém esse papel de auxiliar na concepção do visual, que neste projeto foi dividido entre aparência e personalidade, como já explicado no Referencial Teórico. Ademais, no momento de execução dos esboços, notou-se também que essa divisão faz-se interessante pois cria uma dinâmica de complementação, onde a referência relacionada a personalidade se concilia com a referência que detém a aparência requerida, abrindo margem para novas ideias e experimentações.

Figura 13 - Moodboard relacionado na personalidade de Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

#### 4.2.2 Exploração de Ideias

Para facilitar o processo de concept art, todos os desenhos deste projeto foram realizados no Krita. O Krita é um programa de pintura profissional gratuito e de código aberto, comumente utilizado como ferramenta de criação de ilustrações, histórias em quadrinhos, pinturas digitais e animações. Ademais, em consonância com o Krita, foi utilizada uma mesa digitalizadora, de modelo “Wacom One”, que é essencial para agilizar e facilitar desenhos e pinturas digitais.

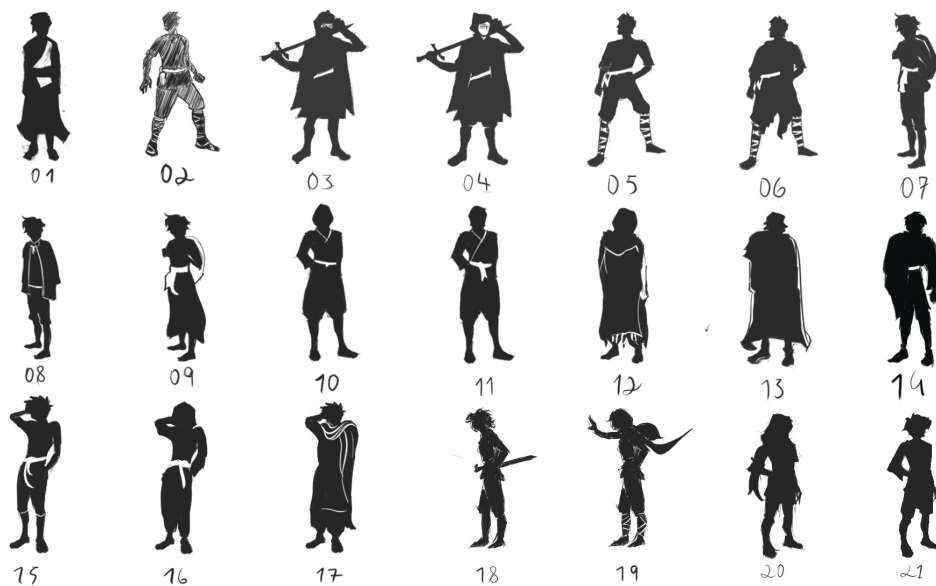
Definido o moodboard parte-se para a execução dos primeiros desenhos. Neste momento, a ideia era fazer desenhos rápidos, esboçando todo o sentimento que as referências passavam, esvaziando a mente para abrir caminho a novas ideias, e para além disso, agilizar o processo. Na Figura 14 e 15, respectivamente, é possível ver as silhuetas de Aruna e Baruc.

Figura 14 - Ideias de Silhuetas da Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 15 - Ideias de Silhuetas da Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Objetivamente, o intuito de trabalhar as formas nos desenhos é justamente criar contornos que sejam dinâmicos e memoráveis. Contudo, isso não é uma tarefa simples, requer o esforço de criar muitas silhuetas até que se encontre alguma que agrade, e mesmo ao

encontrar algo, é interessante continuar a desenhar enquanto houver ideias, pois algo melhor pode surgir.

#### 4.2.3 Aruna: Seleção e Detalhamento

Após fazer vários desenhos de silhuetas, foram selecionadas as que possuíam uma forma mais dinâmica e coerente com relação às características do personagem. Neste momento, o foco ainda é a forma ou contorno do personagem. A ideia é refina-lo mais para melhorar sua pose gestual e pensar em uma anatomia mais próxima da realidade, contudo fazendo simplificações e leves exageros em algumas partes do corpo.

Para isso, foram selecionadas 4 silhuetas para a primeira etapa de detalhamento. Essas silhuetas foram isoladas e trabalhadas individualmente, para que não haja distração com as outras. As silhuetas foram numeradas para facilitar a identificação. As escolhidas foram as de número 8, 16, 19 e 20.

Seguindo a ordem, a silhueta de número 8 (Figura 16) foi selecionada pois possui um gestual interessante, que lembra um pouco a personalidade da Aruna, pois remete um sentimento de determinação e de força, somado a isso, também trás consigo algo marcante que é a forma pontuda em sua cabeça, que exprime um sinal de alerta ou perigo.

Figura 16 - Desenvolvendo a silhueta 8 de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor



Esta foi a silhueta que sofreu mais variações no decorrer de seu refinamento, e terminou com uma forma bastante diferente da inicial. Sua principal característica é o elemento que se assemelha a uma folha presente em sua face. Ela está em todas suas derivações, pois é algo que detém sentido com a origem da raça da qual Aruna faz parte.

A silhueta 16 possui uma misticidade em sua forma que chama bastante atenção (Figura 17). O fato de suas mãos estarem levantadas, sua postura gestual está bem firme e concentrada traz um pouco essa sensação. Ao redimensionar para um tamanho maior é possível perceber bem essas características. Na tentativa de aprimorar a forma, foram acrescentados chifres, semelhante ao de um veado, espécies de folhas que saem de seu rosto e uma armadura repleta de raízes. Esses elementos foram colocados no esboço com o objetivo de fazer uma ligação do personagem com a natureza, pois está bastante ligada à origem da raça na qual a personagem faz parte.

Figura 17 - Desenvolvendo a silhueta 16 de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

A silhueta 19 (Figura 18) chama atenção pelos objetos que ela está segurando, que se assemelham a uma espada e uma tocha. Esses objetos remetem a ideia de exploração e combate, que é algo presente na índole do personagem. Além disso, a pose possui uma dinâmica interessante que indica movimento e que passa uma presença forte. Inicialmente, para desenvolver a silhueta, foi acrescentada uma armadura com alguns detalhes, a espada

ganhou mais nitidez, em seu rosto o cabelo perdeu o movimento e ganhou algo que lembra folhas que saem de sua testa, que somado com a expressão de seus olhos e seu formato pontiagudo, passa uma sensação de perigo. Durante o processo, outra ideia baseada nesse desenho surgiu, algo que juntava a armadura, objetos de combate e magia, o que culminou em algo quase que totalmente diferente do que estava a fazer nesta silhueta.

Figura 18 - Desenvolvendo a silhueta 19 de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Por fim, a silhueta 20 (Figura 19), reúne algumas características interessantes como a pose do personagem que parece está agachado, como se fosse um caçador à procura de algum rastro, e também o formato da cabeça que é bem único e marcante em comparação às outras silhuetas. A partir desse esboço, foram criadas derivações utilizando linhas. A ideia das folhas que surgem na cabeça do personagem também está presente aqui e é testada com vários visuais diferentes. A vestimenta também sofre algumas variações onde são testadas alguns tipos de armaduras. Nos últimos dois desenhos o semblante do personagem muda bastante, não aparenta ser mais de um humano, e sim algum outro tipo de ser, que é justamente o intuito da Aruna, aparentar ser um “Lumos”, que é a raça a qual faz parte.

Figura 19 - Desenvolvendo a silhueta 20 de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Após desenvolver as silhuetas 8, 16, 19 e 20, três delas foram selecionadas para uma avaliação comparativa, cujo objetivo era perceber quais características de cada desenho passavam mais coerência com a descrição do personagem. As silhuetas 8, 19 e 20 foram as selecionadas e pelo fato do desenho apresentar um gestual mais elaborado que denota força e também por possuir elementos visuais que contam sobre o que é o personagem, o design da silhueta 8 foi escolhido.

Durante a segunda fase de detalhamento, várias modificações foram realizadas, para de fato dar forma e detalhar internamente o desenho. Alguns pequenos elementos presentes nas silhuetas 19 e 20, foram aproveitados para compor o desenho. Mesmo nesta parte do processo existe muita experimentação para encontrar o que mais se adequa visualmente com o design do personagem. Muitas modificações foram realizadas levando em consideração tanto o contorno, como também a parte interna do desenho, que culminou no desenho da Figura 20.

Figura 20 - Lineart final de Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

#### 4.2.4 Baruc: Seleção e Detalhamento

Seguindo a mesma premissa, várias silhuetas foram desenhadas, e destas, 3 foram selecionadas para a primeira etapa de detalhamento. As silhuetas de número 11, 16 e 20 foram isoladas em um prancheta própria para serem desenvolvidas a fim de melhorar o gestual e a anatomia sem perder o foco em sua forma.

A silhueta de número 11 (Figura 21), foi escolhida pois apresenta uma boa proporção anatômica, que passa expressividade, que apesar de não contemplar bem a personalidade de Baruc por conter um viés de arrogância, passa uma ideia de autoconfiança, que pode ser algo explorado para dar mais profundidade ao personagem. Além disso, possui uma vestimenta bem interessante por sua beleza. No seu refinamento inicial, pouco de sua anatomia e

proporção foi mudada, houve um detalhamento maior na sua roupa. Sua calça possui um formato bem interessante e que vai se repetir em várias das outras silhuetas, pois combina com o personagem.

Figura 21 - Desenvolvendo a silhueta 11 de Baruc



Fonte: elaborada pelo autor

Seguindo a sequência, a silhueta 16 (Figura 22) chama a atenção justamente pelo o que a silhueta 11 não possui, que é uma personalidade mais parecida com as características psicológicas de Baruc, que é mais bem humorada. A princípio, a forma em torno da cabeça da silhueta se assemelha a um capuz, que foi retirado para outras experimentações. O capuz é algo que vai aparecer em todas as silhuetas de maneira experimental, pois é um utensílio que para além da estética tem a função de proteger o corpo do ambiente, que é algo útil para Baruc no contexto narrativo do universo.

Figura 22 – Desenvolvendo a silhueta 16 de Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Por fim, a silhueta 20 (Figura 23) foi escolhida por denotar tanto um gestual, como também um estilo interessante. O gestual passa expressividade para a silhueta que a destaca das outras. Já o estilo de sua forma possui funcionalidade compatível com o trabalho do personagem. No refinamento da silhueta, não houve mudanças muito grandes com relação à forma inicial, houve apenas um ajuste de proporção e uma nitidez maior com relação à vestimenta. Novamente, houve uma experimentação com relação a capa, que é um item que desde do início estava decidido que ia fazer parte do visual do personagem.

Figura 23 – Desenvolvendo a silhueta 20 de Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Após essa primeira etapa de detalhamento, o resultado das silhuetas 8, 16 e 20 foram avaliadas comparativamente para selecionar quais características eram as mais coerentes com o personagem em termos psicológicos e visuais. Muitos elementos das silhuetas 16 e 20 foram aproveitados para a construção de um novo esboço fruto de todo o processo de seleção realizado até esse momento. Nesta segunda etapa de detalhamento, houve um pouco mais de experimentação e o resultado é o que consta na Figura 24.

Figura 24 - Lineart final de Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

### 4.3 Etapa de Finalização

Uma vez finalizado a lineart, faz-se interessante incorporar cores ao personagem. Para isso, foi necessário realizar experimentações com o intuito de testar possibilidades e perceber qual possuía uma melhor combinação. Somado a isso, foram desenhadas expressões faciais e poses de ação que são desenhos de suma importância para a construção de quadrinhos e

webcomics, pois tem a capacidade de comunicar sentimentos de forma puramente visual. Por fim, foi criado um model sheet, para servir como referência dos personagens.

#### 4.3.1 Aruna: Etapas Finais

Partindo para as etapas finais do processo, neste momento é possível avançar para mais uma camada de detalhamento dos concepts por meio do incremento de cores. Nesse momento os moodboards foram úteis novamente, já que as cores utilizadas na experimentação foram baseadas nas referências. Os testes ocorreram até encontrar uma combinação que fosse agradável. É possível ver alguns testes na Figura 25.

Figura 25 - Teste de coloração da Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Contudo, durante o processo houve a percepção de que a cor marrom era muito predominante, logo, uma nova experimentação de cores para a armadura presente no peito da personagem e também no antebraço foi realizada, contudo, mantendo uma cor fria num tom escuro. Além disso, algumas pequenas mudanças foram realizadas na personagem e que podem ser observadas na Figura 26. Primeiramente, houve uma mudança no rosto, onde talvez tenha sido a mudança mais nítida, nas mãos que agora estão livres, no cinto que antes tinha um desequilíbrio de peso e por fim nas folhagens presentes na cintura de Aruna.



Figura 26 - Versão final da Aruna com cores



Fonte: elaborado pelo autor

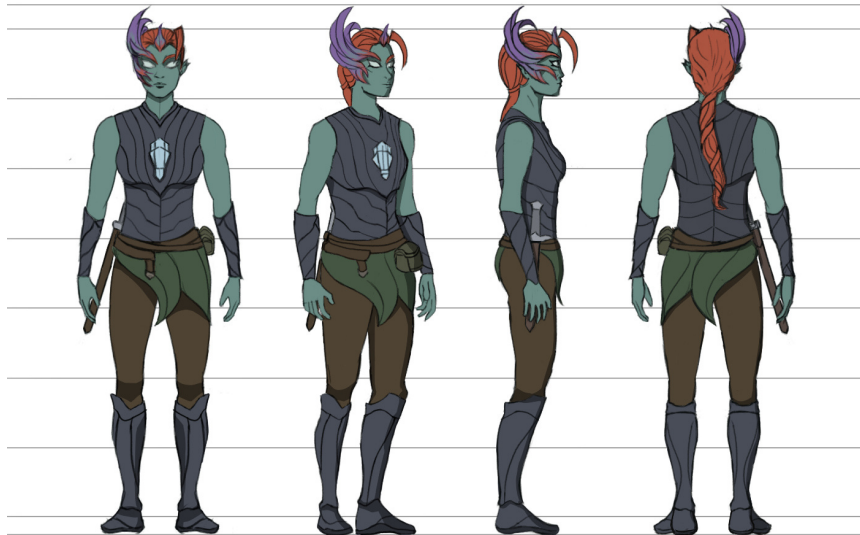
A partir de uma versão mais refinada e desenvolvida do personagem, é interessante começar a trabalhar em um conjunto de desenhos que são um pouco mais complexos, que trata-se dos desenhos de turnaround, expressões faciais e poses dinâmicas. Esses desenhos são muito importantes, principalmente para mídias como webcomics, porque eles mostram como o personagem se apresenta visualmente de diversos ângulos e de como se movimenta. Ou seja, vão servir de referência para trabalhos futuros.

Na Figura 27, Aruna foi desenhada em 4 diferentes posições, de frente, com um ângulo de três quartos, de perfil e de costas. Na prancheta, ela se encontra estática e em pé, com pouco gestual, visto que o objetivo é entender o personagem.

Na Figura 28, algumas expressões foram desenhadas a fim de trabalhar os semblantes no rosto de Aruna. As expressões são algo muito importante na comunicação nas HQs, pois elas conseguem expressar sentimentos sem propriamente mostrar algum texto. Assim como as expressões faciais, as expressões corporais também são de suma importância, na Figura 29

existe também algumas experimentações de poses para construir referências a serem utilizadas eventualmente.

Figura 27 - Turnaround Aruna



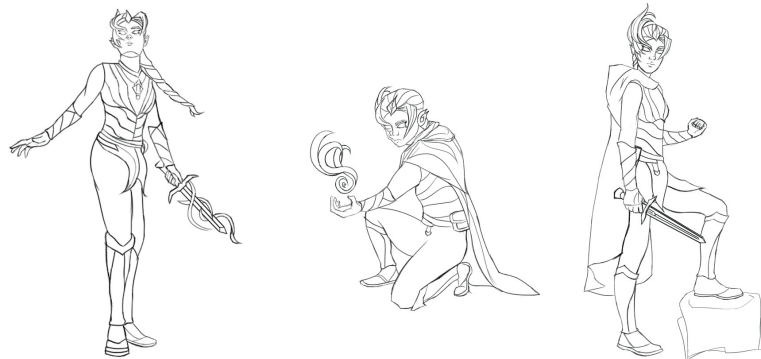
Fonte: elaborado pelo autor

Figura 28 - Expressões faciais Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 29 - Aruna: desenhos de poses de ação



Fonte: elaborado pelo autor

Como última etapa, com intuito de sintetizar as melhores referências em um documento, foi construído um model sheet para apresentar o conceito do personagem (Figura 30).

Figura 30 - Model Sheet Aruna



Fonte: elaborado pelo autor

### 4.3.2 Baruc: Etapas Finais

Seguindo a mesma linha de etapas das concepts da Aruna, baseado nas referências visuais presentes no moodboard, foram realizadas várias investigações para chegar até uma combinação de cores agradável, como é mostrado na Figura 31. Já o visual escolhido pode ser visualizado na Figura 32. Foram testadas algumas cores de pele, a matiz voltada para o azul-claro foi o que mais agradou. Em contraste com o tom de pele de Baruc, no cabelo foi usada uma cor complementar, o laranja. Por toda a vestimenta, uma cor marrom próximo a um tom cinza, manteve uma boa harmonização com as cores da pele e cabelo. Já para a capa, um tom mais quente, mas ainda marrom, foi utilizado.

Figura 31 - Teste de coloração do Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 32 - Teste de coloração do Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Na Figura 33 é possível ver o turnaround de Baruc, já na Figura 34, estão presentes as expressões faciais de Baruc. Além disso, na Figura 35 algumas poses de ação também foram esboçadas. Por fim, o model sheet (Figura 36), para apresentar o conceito estético de Baruc, bem como mostrar alguns estudos de gestos e personalidade.

Figura 33 - Turnaround - Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 34 - Desenhos de expressões faciais de Baruc



Fonte: elaborado pelo autor

Figura 35 - Baruc: desenhos de poses de ação



Fonte: elaborado pelo autor

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho pretendeu entender o papel da concept como etapa produção visual de um personagem, e somado a isso, também possuiu o intuito de descrever um processo de concept art para construção de dois personagens. O processo de concept art é frequentemente utilizado no desenvolvimento de animações, filmes e jogos digitais, principalmente em grandes produções, logo entender do que se trata a prática faz-se importante para aqueles que exercem algumas das diversas áreas de produção citadas, até mesmo para aqueles que não atuam diretamente como concept artists, pois conhecer o funcionamento geral das etapas facilita a comunicação entre as partes.

Para isso definiu-se um processo que consiste inicialmente na construção de uma narrativa que culminou na criação de dois personagens e suas origens. Após isso, houve a realização de uma série de esboços baseados na narrativa, nos quais, foram selecionados os mais coerentes com as características físicas e de personalidade dos personagens para serem melhor detalhados. Depois disso, ocorreu a definição e a experimentação de poses de ação, expressões faciais, desenhos em diferentes ângulos e por fim a criação de um documento de referência para os personagens, para servir de referência para aplicação em webcomics.

Ao concluir o projeto, e revendo o processo de concept art, é necessário fazer algumas reflexões sobre pontos que poderiam ser melhores, tanto referente a etapas, como também referente a execução do projeto. Na etapa de apresentação, práticas como brainstorm são necessárias, contudo é importante estipular um tempo e respeitá-lo. Ao término do tempo definido, as ideias que estão postas são as ideias que serão selecionadas e trabalhadas, logo, o perfeccionismo precisa ser deixado de lado, caso contrário o brainstorm será eterno. Isso deve ser considerado na etapa de ideação também, entretanto, ocorreu um problema diferente, houve pouca experimentação, a realização de mais silhuetas eram necessárias, pois é uma etapa muito importante e não deve ser subestimada. A renderização e colorização foram fatores que renderam alguns problemas para o autor, pois desenhar um personagem com uma carga de detalhes muito alta em vários ângulos distintos é tecnicamente muito difícil. Portanto, os pontos levantados aqui precisam ser considerados e tratados com cautela.

O atual projeto ainda possui margem para a criação de muitos outros personagens, que inclusive são citados na narrativa escrita do universo em questão. Para a aplicação dos personagens em uma webcomic, que é a mídia final pensada para eles, outros personagens precisam ser desenvolvidos, e que é algo que pretende-se realizar futuramente. Além disso, a

concepção de cenários presentes na história também é um desejo do autor, tendo uma ampla gama de possibilidades para serem exploradas.

Apesar dos desafios que estiveram presentes no decorrer do desenvolvimento deste projeto, o resultado final foi muito gratificante. O de poder desenhar é algo muito prazeroso, e poder realizar um trabalho de conclusão de curso com o foco nessa área foi uma experiência muito boa. Somado a isso, também foi interessante utilizar vários conhecimentos adquiridos durante todo o processo de formação, as disciplinas voltadas aos fundamentos de desenho e ao processo de concepção de personagens, tiveram grande peso na escolha do tema e na execução do projeto. Espera-se que o trabalho sirva não só de inspiração para outros trabalhos futuros na área. Por fim, os conhecimentos adquiridos não possuem preço e se espera que a arte e a criatividade continue motivando o mundo e a sociedade.



## REFERÊNCIAS

ALVES, N. D. L. **MÉTODOS DE CRIAÇÃO DO CONCEPT ART PARA PERSONAGENS DE HQ.** 2017. 91 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco/Centro acadêmico do Agreste, 2017.

FRANCO, E. S. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet.** Editora UNESP, 2008. v. 2.

LUIZ, L. **Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa**

JIMENEZ, Angel. **O que é turnaround no design de personagens e como desenhar um?.**

Domestika, 2023. Disponível em:

<<https://www.domestika.org/pt/blog/5991-o-que-e-turnaround-no-design-de-personagens-e-como-desenhar-um>>. Acesso em: 06 de junho de 2023.

MACHADO, L. R. M. **À tela infinita. . . e além: um estudo sobre o uso de recursos da hipermídia na criação de histórias em quadrinhos digitais** 2016. 125 f. Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-graduação em Comunicação, do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, 2016.

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2008.

\_\_\_\_\_. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 2006.

PICKHALL, J. **Just what is Concept Art?** 2012. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155={06dez.202}.>>

PROKOPENKO, Stan. **Como Desenhar O Gestual.** YouTube, 17 de junho de 2013.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=74HR59yFZ7Y&t=46s>>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

SEEGMILLER, D. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008. v. 1.

SENNÁ, N. G. G. Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação** 2013. 172 f . Dissertação (Mestrado) — Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2013.

YAMAGUCHI, Ricardo. **Desenho de Criação: O que é Model Sheet e Como fazer.**

YouTube, 10 de junho de 2022. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=5YJ3t85yTLw>>. Acesso em: 14 de julho de 2023.

YEOW, D. **Dynamic Characters**. United Kingdom: 3Dtotal, 2010, 2008. v. 2008.

WITHROW, Steven, DANNER, Alexander. **Diseño de personajes para novela gráfica**.  
Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

ZEEGEN; CRUSH, L. **Fundamentos de Ilustração**. [S.l.]: Porto Alegre: Bookman, 2009.

## APÊNDICE A – DESCRIÇÃO DO UNIVERSO E MOTIVAÇÃO DOS PERSONAGENS

### LUMOS

De acordo com as histórias escritas há muito tempo atrás, no início, a única fonte de luz que existia era advinda da “árvore primordial”. Ela permitiu o desenvolvimento de vários seres, que não podiam viver em meio a escuridão. Seres vivos conscientes nasceram de frutos provenientes desta árvore divina. Tais seres são conhecidos como “Lumos”, por sempre estarem perto da árvore primordial, que eles também chamavam de “árvore materna”, cuja qual emanava uma intensa luminosidade. Em um certo momento, três sóis surgiram e a árvore primordial entrou em colapso, sua energia vital começou a diminuir e sua forma a atrofiar até que sua luz se extinguisse. Com isso, muitos Lumos à medida que a árvore materna apodrecia, tinham seus corpos enfraquecidos até não possuir mais forças e morrer.

Diante dessa situação, um ser de imenso poder apareceu, cuja presença poderia até mesmo cobrir a energia que emanava da árvore primordial. Sua aparição foi como um enorme e cegante clarão no céu. Tão logo, para os poucos lumos ainda vivos que ali estavam, esse grandioso ser lançou um enorme poder sobre um dos poucos lumos restantes que estavam ali. Após receber tal energia,este Lumos se transformou em uma enorme árvore. Comparada a árvore primordial era pequena,além disso emanava energia diferente, mas com certas semelhanças. No entanto, ao contrário da árvore primordial, conseguia coexistir com os 3 sóis. A partir desse momento, os Lumos recuperaram sua energia vital, mas a nova luz os transformou por completo, seu nascimento não era mais ligado à árvore como uma espécie de fruto, e sim do amor entre dois Lumos.

Esses novos seres, não precisavam mais estar próximos à árvore materna para sobreviver, uma vez que a energia da árvore era fundida ao seu espírito desde seu nascimento. Contudo, precisavam do poder da árvore materna para ter filhos.

Por diversas vezes durante as eras a árvore materna esgotou sua energia. Então, outros Lumos dotados de grande poder se transformavam em uma nova árvore materna. Ficou claro que alguns lumos eram dotados de uma energia especial, chamada de poder da criação, capaz de criar novas árvores. No entanto, o lumos que assim o fizesse precisava de abdicar de sua existência. Com isso, em alguns lugares no mundo outras árvores maternas surgiram, compondo novas sociedades de lumos.

## FILHOS DE SOLARIUM

Solarium é filho de “Sonho” e “Magia”, dois seres de grandiosa energia, sendo Sonho responsável pela criação de tudo que existiu na primeira era do mundo, inclusive a árvore primordial. Junto Com nascimento Solarium, três sóis também nasceram, extinguindo toda escuridão que havia no mundo e também toda luz que não era advinda deles. Assim como “Sonho”, Solarium possuía o poder da criação. Em certo momento, despertou um desejo de criar seres conscientes que possuíssem sua essência. Para isso, Solarium utilizou parte de seu ser a fim de conceber aqueles que ficaram conhecidos como “Filhos de Solarium”. Nesse mesmo dia, talvez devido a sua criação, um dos três sóis desapareceu.

Eles eram diferentes do que Solarium havia idealizado, pois alguns manifestavam um enorme poder, cujo qual eram incapazes de controlar, ocasionando distúrbios de energia que não apenas destroem a si, mas aqueles a seu redor. Para ajudá-los, Solarium se projetou em um ser menor, mais ainda divino aos olhos de todos, com o intuito de conviver entre seus filhos, Dessa forma, os orientou e os ajudou a lidar com esse poder, afinal esse era um defeito herdado de sua essência.

Após certo período, Solarium partiu, contudo não por sua vontade, mas sim por obediência a seres maiores. Os filhos de Solarium, também chamados de “solarianos”, se dividiram em várias sociedades ao redor do mundo. Uma delas entrou em conflito com outras sociedades e seres vivos ao seu redor devido à loucura de seu líder, que passou a atacar diversos lugares em busca de poder.

Com isso, uma aliança entre diversos reinos foi formada para combatê-lo. Eles foram derrotados, mas a guerra não parou, parte da aliança passou a enxergar os solarianos como ameaças e começaram a caçá-los, mesmo que parte destes tivessem ajudado a deter o “rei louco”. Em um desses conflitos, Solarium surgiu em defesa de seus filhos, projetado como um ser menor. Logo, lançou poderoso ataque sobre os combatentes da aliança, que sofreram enormes baixas. Nesse momento, surgiram três seres de esplendor nunca antes visto. Tanta eram suas energias que todos foram tomados pelo medo e ficaram desorientados. Um deles então disse: “Irmão, sua falta de controle é um perigo para todos nós”. Um enorme tornado desceu sobre Solarium, e rasgou tudo em seu entorno. Uma cegante luz começou a emanar do sol e todas as divindades sumiram.

Nesse dia, tempestades, erupções e terremotos ocorreram em todos os lugares. Além disso, um dos 2 sóis desapareceu, restando apenas um. Após esse fato a perseguição teve seu fim, e o reino de Solaria foi fundado, sendo sua capital na cidade onde ocorreu o conflito.

## **ARUNA**

Aruna é uma jovem lumos de 18 anos que vive na Floresta do Amanhecer, ao leste do continente. Após a morte de seus pais, quando ainda era uma criança, sua personalidade mudou drasticamente. É raro vê-la sorrir, sempre muito séria, focada. Ela possui um irmão chamado Helion, a quem gosta muito e considera ser sua única família. Ela possui o poder da criação, no qual possibilita invocar o poder semelhante ao da árvore materna.

Helion acidentalmente consumiu o poder de um artefato desconhecido e se encontra em um estado de irregularidade. Seu corpo está aos poucos se autodestruindo. Para conseguir curá-lo, Aruna quer partir em busca da “Pedra Escura”, cujo poder pode roubar a energia de seres vivos. Trata-se de um artefato perigoso e raro. Aruna acredita que essa pedra pode ser utilizada para retirar o poder do artefato, absorvido por seu irmão.

Os anciãos da sua tribo reprovam a ideia de Aruna, pois acreditam que a morte de Helion seja inevitável. Além disso, mesmo que por sorte encontre uma pedra escura, tentar controlá-la é uma tarefa perigosa, pois outras raças tiveram enormes problemas com seu poder obscuro. Aruna então desobedece a determinação dos anciões e foge com seu irmão, que no momento está utilizando uma armadura de contenção para que seu corpo não seja despedaçado. Ela o leva até a vila das borboletas, onde possui conhecidos que lhe devem um favor. Lá, Aruna acha que Helion ficará seguro até seu retorno.

## **BARUC**

Baruc é um jovem solariano de 18 anos que vive ao sul da Colina Estrelada. No centro do continente. Ele foi abandonado quando era um bebê na porta da casa de um casal, que hoje são seus pais adotivos. Eles sempre o trataram com respeito e carinho. Ele sempre manifestou ter uma energia diferente dentro de si que em momentos de desespero ou perigo aparecia. Ele cresceu na região das Colinas Centrais onde sempre esteve com seus pais e onde os ajudava com trabalhos de agricultura e artesanato. Além disso, sua tia era muito boa em guiar as pessoas pela região, então aprendeu com ela e seguiu seus passos como guia também.

Um certo dia, Baruc se depara com uma jovem Lumos, que se identificava como Aruna, e que estava precisando de ajuda para atravessar a Floresta Nebulosa que fica ao norte

da Colina Estrelada. Baruc então aceitou o pedido em troca de algumas pedras preciosas raras que Aruna possuía.

Contudo, no meio do caminho eles foram atacados por um grupo de Lumos que estavam ali para capturar Aruna. Então eles acabam tendo que fugir e nesse momento suas jornadas juntos começam.

## **APÊNDICE B – DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS BASEADO NO BRIEFING DE SEEGMILLER**

### **PERSONAGEM 1**

#### **Qual o nome do personagem?**

Aruna.

#### **Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?**

Ela é uma personagem séria e não é muito de brincar. É introvertida e focada em seus objetivos.

#### **Qual a árvore genealógica do personagem?**

Ela é filha de Lumos da floresta de Lumos da Floresta do Amanhecer. Assim como seus antecessores.

#### **O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?**

Não é baseada em nenhuma lenda mitológica específica. Mas trata-se de uma Fantasia.

#### **Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?**

Possui presença forte, tem um bom condicionamento físico, é habilidosa como manipuladora de energia e outras armas. É séria e focada.

#### **Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?**

Possui uma boa relação com seu irmão, mas não é ótima, questiona ele sobre algumas atitudes e ações. Mas, gosta muito dele, já que é o único familiar que possui.

#### **O personagem é educado ou analfabeto?**

É educada (às vezes nem tanto), possui bastante conhecimento. Contudo não preza por amizades.

#### **Quais são as condições de vida atuais do personagem?**

Vive bem, sem regalias. Contudo, é vista como com grande preciosidade em sua tribo pois possui enorme poder.

#### **O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?**

Construção de armaduras e ensinamento do controle de energia vital.

**O personagem tem ou precisa de status financeiro?**

Devido ao seu raro poder, possui certas regalias.

**Quais são as comidas favoritas do personagem?**

Folhas de sol

**O personagem pratica alguma atividade ou hobby?**

Meditação

**PERSONAGEM 2****Qual o nome do personagem?**

Baruc.

**Qual a personalidade do personagem e como sua história influencia a mesma?**

Ele é um personagem bem humorado e tem dificuldades para manifestar seriedade. Ele adquiriu esse bom humor na sua criação.

**Qual a árvore genealógica do personagem?**

Ele é filho de solarianos. Quando era um bebê foi abandonado, logo seus pais são desconhecidos.

**O personagem é baseado em alguma lenda ou mito? O público irá conhecer e entender sua origem?**

Não é baseada em nenhuma lenda mitológica específica. Mas trata-se de uma Fantasia.

**Qual é a linguagem corporal do personagem e como isso ajuda a definir sua personalidade?**

Ele possui um bom físico, mas lhe falta postura. Ele possui uma energia oculta que se manifesta em momentos de extremo perigo. Não se sabe ao certo o quão poderosa essa energia é.

**Como foi ou é a relação familiar do personagem? Boa, ruim, neutra ou inexistente?**

Possui uma boa relação com seus pais adotivos.

**O personagem é educado ou analfabeto?**

Possui um grau de educação médio/baixo;

**Quais são as condições de vida atuais do personagem?**

Vive bem, sem regalias. Contudo, é vista como com grande preciosidade em sua tribo pois possui enorme poder.



**O personagem tem trabalho, comércio ou habilidades comerciais?**

Ele é caçador, agricultor e guia.

**O personagem tem ou precisa de status financeiro?**

Possui uma vida humilde junto com seus pais adotivos em uma região montanhosa.

**Quais são as comidas favoritas do personagem?**

Fruta-mel.

**O personagem pratica alguma atividade ou hobbie?**

Não.