



CONCEPT ART:

Estudo de processos criativos para design de personagens e cenários, na atualidade

Inês Alexandra Bessa Pereira

Mestrado em Design de Comunicação

Projeto orientado por Rui Alexandre Marta Canela Lopes

2020

**CONCEPT ART:
Estudo de processos criativos para design
de personagens e cenários, na atualidade**

Inês Alexandra Bessa Pereira

Mestrado em Design de Comunicação

Projeto orientado por Rui Alexandre Marta Canela Lopes

2020





1. CONCEPT ART: Estudo de Processos criativos para design de personagens e cenários, na atualidade

1.1 RESUMO

O projeto pretende estudar processos criativos para o desenvolvimento e tradução gráfica de conceitos para aplicação na indústria de entretenimento. Esses conceitos são expressos sob a forma de concept art. Concept art, define o universo/identidade visual que serve de base para um projeto.

O Concept art tem uma origem imprecisa pelo que se estima que terá surgido da necessidade de aumentar a produtividade dos estúdios de animação por volta dos anos 20. Ter-se-á desenvolvido em paralelo com o processo de evolução da animação e expandiu-se a outras áreas. As pessoas que trabalhavam em concept não tinham formação específica. Os processos de criação dos artistas resultavam da combinação dos conhecimentos adquiridos nos seus estudos em áreas como o Design, Belas Artes, Ilustração, ... com a experiência e conhecimentos adquiridos nas empresas e projetos para que trabalharam.

A ideia inicial para o projeto consiste na seleção de um grupo de artistas sobre os quais se estudariam os processos criativos, e na escolha de um conto que serviria de base para a execução do concept dos cenários e personagens, recorrendo aos mesmos processos, a fim de verificar quais os métodos mais eficazes, funcionais e eficientes na tradução de uma ideia em imagem.

1.2 PALAVRAS CHAVES

Concept art, metodologia, processo, imagem, design

1.3 ABSTRACT

The project aims to study creative processes for the development and graphic translation of concepts for application in the entertainment industry. These concepts are expressed in the form of concept art. Concept art, defines the universe/visual identity that serves as the basis for a project. Concept art has an imprecise origin and it will have arisen from the need to increase the productivity of animation studios around the 1920s. It will have developed in parallel with the process of evolution of animation and expanded to other areas. The people who filled the concept position had no specific training. The artists' creative processes resulted from the knowledge acquired in their studies in areas such as Design, Fine Arts, illustration, ... with the experiences and knowledge acquired in the companies and projects for which they worked.

The initial idea for the project consists of selecting a group of artists on which to study the creative processes, and choosing a short story that would serve as the basis for the execution of the concept of the scenarios and characters, using the same processes in order to test which are the most effective, functional and efficient methods of translating an idea into an image.

1.4 KEY WORDS

Concept art, methodology, process, image, design

Índice

1. CONCEPT ART:

Estudo de Processos criativos para design de personagens e cenários, na atualidade 2

1.1 Resumo 3

1.2 Palavras chaves 3

1.3 Abstract 3

1.4 Key words 3

2. RELEVÂNCIA, PROPÓSITOS E OBJETIVOS 6

2.1 Motivações e problemática 7

2.2 Desafios e questões de investigação 7

2.3 Fronteiras e definição de limites 8

3. CONCEPT ART 9

3.1 Definição 10

3.2 Contexto histórico 10

—3.2.1 Origem 10

3.3 Contexto contemporâneo 12

3.4 Enquadramento no Processo de Produção 13

3.5 Ferramentas 13

4. DESIGN DE PERSONAGENS 15

4.1 O que é uma personagem 16

4.2 Princípios de design 17

4.3 Processos de artistas 19

5. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 20

5.1 Metodologia e ferramentas 21

5.2 Seleção e análise do Conto 22

5.3 Conceito 23

5.4 Processos 26

—5.4.1 Cenário com processo de Feng Zhu 26

—5.4.2 Morte Rubra Mascarada com processo de Karla Ortiz 29

5.4.3 Processo para restantes personagens 32

5.5 Tentativas falhadas 36

6. PRODUTO FINAL 38

7. CONCLUSÃO 40

7.1 Contratempos e imprevistos 41

7.2 Questões por resolver 41

7.3 Respostas 41

7.4 Considerações finais 42

8. BIBLIOGRAFIA	43
9. OUTRAS REFERÊNCIAS CONSULTADAS	46
9.1 Teses e outros documentos acadêmicos	47
9.2 Bibliografia de referência	47
9.3 Revistas	48
9.4 Páginas Web	48
9.5 Referências de vídeo	49
9.6 Filmografia	54
10. ANEXOS	55
10.1 Concepts criados	56
—10.1.1 Grupo de personagens	56
—10.1.2 Príncipe	58
—10.1.3 Convidado 1	59
—10.1.4 Convidado 2	60
—10.1.5 Convidado 3	61
—10.1.6 Convidado 4	62
—10.1.7 Convidado 5	63
—10.1.8 Doença Mascarada	64
—10.1.9 Doença Desmascarada	65
—10.1.10 General	66
—10.1.11 Sniper	67
—10.1.12 Charioteer	68
—10.1.13 Bruiser	69
—10.1.14 Médico	70
—10.1.15 Espadachim	71
—10.1.16 Escudo	72
—10.1.17 Canhão	73
—10.1.18 Batedora	74
—10.1.19 Músico	75
—10.1.20 Bailarina	76
—10.1.21 Homem do Povo	77
—10.1.22 Mulher do Povo	78
10.2 Painéis processuais	80



||

2. RELEVÂNCIA, PROPÓSITOS E OBJETIVOS

O desenvolvimento deste projeto no âmbito de um tema relacionado com a área do concept art, é relevante na medida em que é uma fase essencial que pretende expressar determinado conceito, sendo comum às várias áreas criativas. Embora seja um termo mais comum na indústria do entretenimento, não deixa de ser uma parte integrante e fundamental ao desenvolvimento de um projeto cujo produto final tem uma forte componente visual seja ele uma ilustração, a identidade visual de uma empresa, um videogame ou um filme.

Esta atividade encontra-se muito presente e com um papel fundamental na cadeia de produção das indústrias do entretenimento, sendo que a equipa de concept, ou o concept artist, definem o universo/ identidade visual que serve de base para um projeto. A concept art é uma fase antes da criação do produto final que passa pela pesquisa, ideação, esboços, polimento e conceito final. Estas fases são comuns aos processos de criação no design e ilustração, entre outras. No entanto, no caso do concept art, existem algumas especificidades nessas fases que o distinguem.

Este projeto pretende comparar uma seleção de processos de criação de vários artistas de concept art das áreas da animação, videogames e filmes. A fim de estudar cada processo, foi escolhido um conto, história, ou outro tipo de texto, para o qual se pretende desenvolver o concept art das personagens e cenários recorrendo às técnicas dos diferentes artistas e verificando quais as mais funcionais, e eficazes, a fim de traduzir a ideia com clareza.

O processo de criação foi documentado sob a forma de vídeo a acompanhar os respetivos ficheiros de imagem produzidos.

2.1 Motivações e problemática

O tema do Concept art é algo que já levantava curiosidade e interesse pessoal no passado e sobre o qual ainda haviam múltiplas questões por responder. Como tal, aleou-se a oportunidade de aprofundar os conhecimentos sobre o assunto, melhorando o desempenho pessoal a nível profissional, à possibilidade de contribuir com algo para a comunidade académica.

O termo Concept art começou a ser utilizado muito recentemente, embora não tenha sido possível precisar exatamente quando. Foi uma área que se desenvolveu conforme as necessidades dos estúdios de entretenimento e cujo conhecimento era desenvolvido e transmitido dentro dos mesmos. Desta forma, a reflexão académica sobre o assunto é escassa.

2.2 Desafios e questões de investigação

Tendo em conta o contexto do surgimento e evolução da área referidos anteriormente, parte dos artistas mais reconhecidos construíram os seus processos de criação através da conjugação dos conhecimentos adquiridos nos seus estudos em áreas como o Design, Belas Artes, Ilustração, ... com as suas experiências nos estúdios e projetos para que trabalharam. Assim, ao investigar o modo como diferentes artistas procedem, reconhecem-se variações. Apesar destas nuances, o processo base de pesquisa, ideação, esboço, polimento e produto final, continua a ser comum com as áreas anteriormente referidas.

Alguns destes artistas vão começando a partilhar os seus conhecimentos e experiências através de várias plataformas online. No entanto, embora fosse o ideal estudar os processos dos artistas mais influentes e/ou reconhecidos, isso pode não ser possível precisamente porque nem todos partilham os seus processos ou estes são de difícil acesso por variadas razões.

2.3 Fronteiras e definição de limites

No decorrer deste projeto será utilizado o termo Concept art na língua inglesa, devido ao facto de na sua tradução para o português “arte conceptual” haver a possibilidade de ser confundido com o movimento específico pertencente às Artes Plásticas. Enquanto que nas Artes Plásticas se contempla um minimizar da importância de questões estéticas privilegiando a ideia mais do que a componente formal, o Concept art considera o design e a estética fundamentais para a representação da ideia por trás do projeto, para que seja posteriormente transmitida com clareza e aplicada nas fases seguintes da cadeia de produção. Concept art é por vezes também denominado como Visual Development (Desenvolvimento visual).

O sistema de produção dos projetos de entretenimento combina várias áreas em várias fases de desenvolvimento compondo uma “linha de montagem”. Dependendo do estúdio, essas fases, podem ser mais ou menos demarcadas.

As áreas que normalmente se podem confundir com o concept art incluem: storyboarding, layout design, Matte painting, ilustração, entre outras. Por essa mesma razão, por exemplo, as personagens criadas não foram enquadradas em contexto de cenários, por isso ser considerado uma fase seguinte ao concept art, que requer já uma aprovação prévia das personagens.

Para além disto, há várias especialidades dentro da própria concept art, destinadas a trabalhar no design de diferentes elementos como: personagens, cenários, adereços, keyframe, entre outros. Cada uma destas especialidades implica diferentes preocupações pelo que, para efeitos deste projeto, se optou inicialmente por abordar o design de personagens e os cenários. No entanto, no decorrer do projeto, chegou-se à conclusão que, mesmo assim, cada uma destas áreas é muito extensa pelo que foi necessário restringir a apenas uma. Optou-se por desenvolver as personagens, devido ao facto de que estas são a componente fundamental para contar a história e é nelas que o espectador tende a centrar mais da sua atenção.

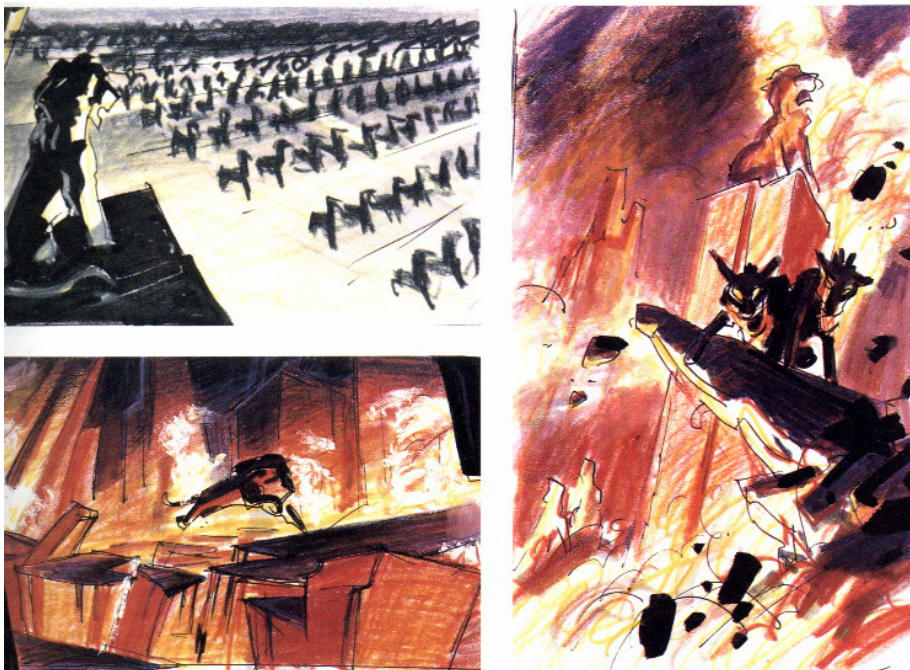


Figura 1 Storyboards para o filme de animação “O Rei Leão” da Walt Disney

Retirado em 19 de fevereiro, 2019 de <http://livilily.blogspot.com/2012/08/the-lion-king-1994-storyboards.html>



3. Concept Art

3.1 Definição

Concept art tem como objetivo primordial expressar, antes da criação do produto final, o design, a ideia ou o “mood” que vai ser usado num filme, num videogame, numa animação ou numa banda desenhada. Concept art mantém o foco de toda a equipa de produção numa única visão artística, para que o resultado final seja um universo coeso e harmonioso.

Concept art ou concept design consiste na visualização de ideias que de momento apenas existem como palavras escritas, ou pensamentos, na cabeça de alguém. Por exemplo, se um realizador de um filme quer um fundo assustador e desolado de ficção científica, como um dos cenários a ser incorporado num filme, o artista de concept art (ou equipa de concept art) produzirá uma impressão artística desse briefing, a fim de fornecer um guia visual para os artistas da produção que realmente criarão esse ambiente mais tarde. Esses artistas de produção podem ser modeladores 3D, se for necessário um ambiente 3D, ou cenógrafos, se for construído um ambiente físico. De forma a transformar as ideias em imagens que outros possam ver e compreender, devem ser desenvolvidas várias aptidões que possam ser utilizadas em diferentes pontos do processo. No entanto o processo geral por si só não difere muito das restantes disciplinas do design. (3dtotal Publishing, 2017, p. 10)

O concept artist é um designer que visualiza, cria e soluciona problemas para personagens, criaturas, veículos, cenários entre outros elementos que compõem um projeto, estabelecendo o universo visual do mesmo.

No cinema de animação a importância da concept art vai para além da conceção visual. A equipa de direcção de arte é formada pelo production designer, diretores de arte e concept artists, desenvolvendo adereços, cenários e personagens, assim como elementos essenciais à narrativa como por exemplo color scripts, definindo toda a atmosfera de uma determinada cena.

Embora de forma geral se associe o concept art a imagens com aspeto muito polido e finalizado, isto não é necessariamente a realidade. No entanto, por vezes é criada essa imagem pelo facto de a maioria dos estúdios publicarem aquilo que é mais representativo do produto final com o objetivo de servir como conteúdo promocional, gerando por vezes uma visão distorcida do que é expectável de alguém que se dedica a este ramo.

“É necessário que se compreenda que o que é vendido como concept art publicamente, raramente é representativo do que realmente é e como é feito. Concept art não é o que é criado e publicado para expor componentes visuais já estabelecidos. Concept art é todo o trabalho sujo que tem de ser feito para estabelecer o visual.” - Anhut, Anjin, 2014, Let’s Get Real About Concept Art, How to not Suck at Game Design

3.2 Contexto histórico

3.2.1 Origem

O uso de imagens para traduzir conceitos não é novo na história de arte, mas só muito recentemente é que o termo concept art é utilizado e considerado uma especialização.

A origem do concept art é algo imprecisa, no entanto, podem ser encontrados esboços com mais de um século com o propósito de auxiliar na preparação para a produção de filmes. Muitos artistas e ilustradores foram se especializando neste tipo de esboço, cujos estúdios de animação Walter Lantz Productions e Fleischer Studios começaram a implementar nos anos 20.

Uma década depois surgiram os storyboards, inventados pela Walt Disney Company, que serviam

como guiões visuais que iriam orientar a subsequente produção de um projeto de animação. Com o tempo estes evoluíram para animatics com um aspeto igualmente cru, mas que por vezes também incluía aspetos de edição e música, entre outros. Também nos anos 30, a Walt Disney implementou um programa de formação regular para os seus então desenhistas, passando a ser um procedimento comum no estúdio os artistas frequentarem este tipo de aulas. A fase de desenvolvimento conceptual passou a ser parte integrante do processo de produção, de tal forma que hoje em dia os concept artists trabalham em articulação com os guionistas, realizadores, ...



Figura 2 Alguns dos desenhos produzidos no desenvolvimento da personagem da Rainha, para o filme Branca de Neve e os Sete Anões da Walt Disney

Retirado em 19 de fevereiro, 2019 de <http://artofdisney.canalblog.com/archives/2008/10/16/10976390.html>

Os estúdios da Walt Disney investiram numa mudança profunda de paradigma, resultando num aumento da qualidade nas suas produções em várias áreas e em particular no que viria posteriormente a ser definido como concept art. Embora não seja possível precisar se o concept art terá tido a sua origem na Disney, este estúdio foi o primeiro a ter um departamento focado unicamente no desenvolvimento da linguagem visual da animação. A partir daí ter-se-á desenvolvido em paralelo com o processo de evolução da animação e expandido a outras áreas como o cinema live-action e os videojogos.

O surgimento desta área está relacionado com a procura de aumentar a produtividade dos estúdios de animação, tornando-se parte de um processo industrial com um sistema de produção muito semelhante a uma linha de montagem.

O papel do concept artist foi sendo construído e desenvolvido ao longo do tempo, sendo que todo o conhecimento da área era transmitido dentro de cada empresa ou em disciplinas isoladas, não sendo acompanhada por reflexões académicas mais apuradas e centrando o seu crescimento essencialmente no domínio da técnica. Assim, o conhecimento era transmitido de forma algo informal.

3.3 Contexto contemporâneo

O acesso à internet, a constante evolução tecnológica, o surgimento de novas formas de fazer chegar os conteúdos ao consumidor, como as plataformas de streaming, ... catalisam um forte investimento na indústria do entretenimento. Com o avanço exponencial tecnológico, novos meios de criação requerem mão de obra especializada de forma a aumentar a rapidez e qualidade das produções.

Os avanços tecnológicos proporcionaram também a transição do processo de concept para o uso de ferramentas maioritariamente digitais. Craig Mullins é visto como pioneiro da pintura digital, sendo reconhecido pela criação de concepts para filmes e videogames desde o início dos anos 90. Só recentemente é que o Concept art foi reconhecido como uma área de especialização e começaram a ser criados cursos focados na formação de concept artists, quer a nível superior como noutras instituições especializadas. A primeira escola a criar um curso de Entertainment Design foi a Art Center College of Design, em 2008. Este curso tem como foco o Concept, a animação e Game Design.

Tendo em conta o contexto do surgimento e evolução da área referidos anteriormente, parte dos artistas mais reconhecidos, construíram os seus processos de criação através da conjugação dos conhecimentos adquiridos. Assim, ao investigar o modo como diferentes artistas procedem, reconhecem-se variações. Apesar destas variantes, o processo base continua a ser comum com as áreas anteriormente referidas.

Hoje em dia muitos são os concepts artists que já partilham os seus conhecimentos e experiências, não só através da publicação de livros, como através de revistas como a ImagineFX, mas também em plataformas como Skillshare, canais de Youtube, disponibilização de workshops e outras ferramentas online. Alguns desses artistas têm uma vasta experiência e são reconhecidos na área, como é o caso de Feng Zhu, Bobby Chiu, Nathan Fowkes, Tyler Edlin, entre outros.



Figura 3 Craig Mullins
Concept para o
filme "Noah" de
Darren Aronofsky.

Retirado em 19 de
fevereiro, 2019 de
<http://www.goodbrush.com/concept/cfxeh62lv-tx1xywhlewb9w99rii0>

3.4 Enquadramento no Processo de Produção

O concept artist parte de ideias expressas num texto escrito, seja ele um guião, ou um argumento ou até mesmo um discurso verbal, transformando-o em imagens. Essas imagens fazem parte do processo de produção do filme, mas não fazem parte diretamente do produto final. Os cenários, personagens, adereços idealizados são posteriormente traduzidos de diferentes formas de acordo com o projeto a ser realizado, desde CGI (Imagens Geradas por Computador), 2D, stopmotion, entre outros.

— **1.** Cada projeto começa com a fase de pré-produção. Aqui os artistas experienciam maior liberdade criando imagens a ser utilizadas em reuniões com os executivos que poderão ou não permitir o avanço do projeto para a fase de produção. Os artistas de concept art, normalmente, estão divididos em três categorias: cenários, personagens e tudo o que esteja relacionado com elementos mecânicos e superfícies sólidas, como veículos, adereços e armas. Nesta fase, cada artista deve saber qual a direção que o realizador pretende tomar e aplicar as indicações dadas por ele às imagens que cria. Os artistas são incentivados a dialogar entre si de forma a potenciar o surgimento de novas ideias.

— **2.** Quando é aprovado o avanço para a produção, é requerido dos concept artists que trabalhem em constante articulação com os vários departamentos de forma a assegurar que os designs são aplicados e integrados. Normalmente os artistas que trabalham nos cenários, dialogam bastante com os artistas que estão incumbidos dos efeitos visuais de forma a melhorarem os seus desenhos e assegurarem-se de que o ambiente e o tom que estão a propor é aprovado. Já os artistas que trabalham no design de personagens, tendem a trabalhar em articulação com os modeladores e animadores para que os seus designs sejam apelativos, mas ao mesmo tempo funcionais. Por vezes implica também que sejam feitos ajustes aos acessórios de forma a que o rigging¹ da personagem ocorra sem problemas e os modelos funcionem de forma apropriada.

— **3.** Durante a fase de pós-produção, o número de concept artists a trabalhar no projeto pode diminuir e uma parte destes ser encaminhada para trabalhar em áreas relacionadas com o marketing, ou em alguns casos passam para outros projetos.

3.5 Ferramentas

Tendo em conta que concept art é requerido por várias indústrias e os materiais e equipamentos podem variar de estúdio para estúdio, existem algumas ferramentas profissionais que são utilizadas com maior frequência.

Atualmente, grande parte dos processos recorrem a ferramentas digitais, utilizando um meio computacional para a representação gráfica. Esta ferramenta possibilita a criação, correção e alteração de um desenho ou pintura de forma quase ilimitada.

Para além de um computador, é necessário hardware que permita o input de desenho e pintura, mas também para navegação no sistema operativo. Estas peças de hardware podem ser tablets com ou sem ecrã (também denominados como mesas gráficas ou digitalizadoras). Estes tablets estão disponíveis em vários tamanhos e por várias marcas, sendo que os mais utilizados na indústria são criados pela Wacom.

¹Rigging é uma técnica de animação que consiste na construção de um esqueleto que permite animar a personagem.

Transversalmente à indústria, existem softwares ditos como standard. Adobe Photoshop é sem dúvida um dos mais utilizados. Inicialmente criado como ferramenta de edição de fotografia, é versátil ao ponto de permitir que os artistas criem e editem até os pinceis com que pintam. O software permite criar rapidamente concepts a partir de fotografias ou pintar cenas de aparência tradicional recorrendo ao uso de pinceis texturados. Para além do Adobe Photoshop também podem ser utilizados outros programas como Corel Painter, ArtRage ou até mesmo ZBrush. Este último permite esculpir, podendo ser utilizado pelo concept artist tanto para criar como para testar o conceito antes de este avançar para outras fases de produção.

Apesar de todo este desenvolvimento tecnológico, os métodos ditos tradicionais continuam a fazer parte do processo de alguns artistas, através do uso de materiais como a grafite, aguarelas, marcadores, entre outros, sendo por vezes combinados com métodos mais modernos como a pintura digital e a modelação 3D. Em termos de ferramentas tradicionais, não é necessário utilizar materiais específicos para que se possa desenhar. Muitas vezes até mesmo um lápis e papel é tudo o que é necessário para expressar uma ideia. As ferramentas tradicionais continuam também a fazer inevitavelmente parte do processo de aprendizagem, antes mesmo de avançar para o uso de ferramentas digitais.

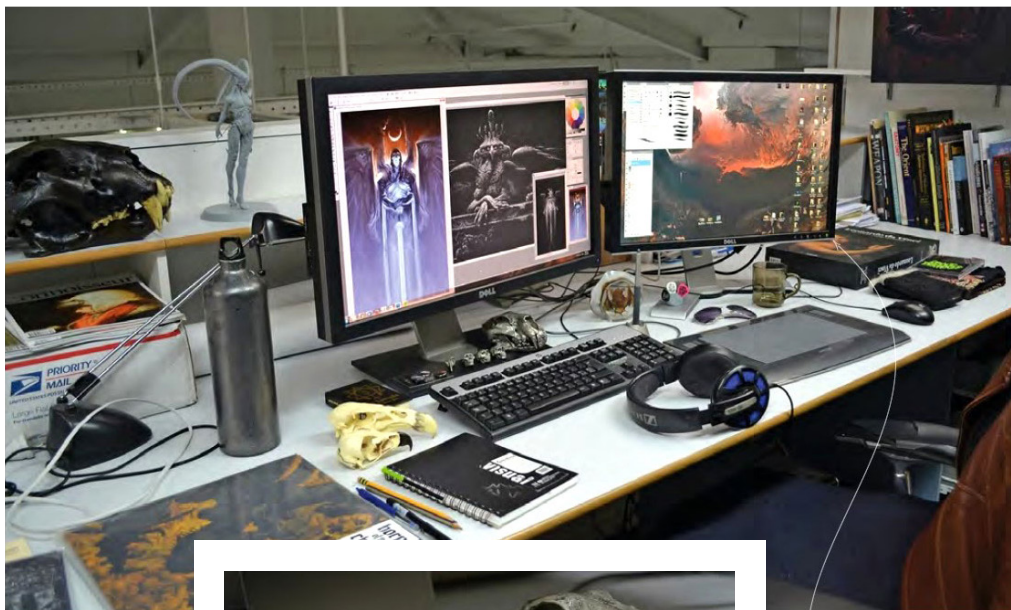


Figura 4 Espaço de trabalho do artista Nick Keller na Weat Workshop. Concept artist no estúdio Weta.

(2015). Concept Artist. ImagineFX, Special.



This is my Weta Workshop workstation. It's a PC with dual monitor and Wacom tablet set-up on the mezzanine floor above the design room. The rather large expanse of tabletop seems to encourage a lateral spread of my junk. Pictured on-screen is a digital mock-up for a personal oil painting I'm Planning out.

My progressively evolving collection of pewter skulls. Not quite in evolutionary order.



IV

4. Design de personagens

A importância do desenvolvimento das personagens, não tem apenas a ver com questões de movimento, mas também de design para aperfeiçoamento da narrativa de forma a alcançar a “ilusão da vida”.

Seja um filme live-action, de animação ou videogame ... a história é contada por meio de imagens, nas quais estão contemplados personagens e cenários. A expressividade é um componente importante, em especial nas personagens, por serem aquelas em que o espectador centra a sua atenção. A aparência de uma personagem é uma forma primária de comunicação com o público e, portanto, um elemento fundamental para o storytelling. Como refere Francis Glebas em *Directing the Story* (2009), quando nos “identificamos” com uma personagem, identificamo-nos com o processo de esta querer algo. Desta forma podemos identificar-nos com personagens que podem nem se parecer conosco física ou emocionalmente. Podem ser leões, aliens,... mas todos temos os mesmos desejos.

No design das personagens, a aparência física diz muito sobre como ela é. Segundo Glebas (2009), o objetivo é criar uma versão nova de estereótipos. Os estereótipos permitem ao espectador compreender rapidamente que tipo de personagem está perante si. No entanto, isto levanta problemas para os filmes, porque os estereótipos tornam-se previsíveis e em consequência aborrecidos.

Segundo Ryan Meinerding² existem uma série de perguntas a responder sobre uma personagem antes de avançar para o design. A melhor forma é começar por definir os traços da personagem que fazem com que o público sinta empatia por ele. Depois de determinar isto, vai influenciar e definir o tipo de relacionamento com os restantes na história. Muitas vezes, atribuir uma categoria ou profissão ao nível mais básico é um bom ponto de partida. Também pode ser útil estabelecer o ambiente em que a personagem existe e se movimenta. Categorias como “herói” ou “vilão”, “professor” ou “pai” são muito simples e por uma razão intencional – existem para fornecer expectativas básicas para construção da personagem. Os arquétipos habitualmente ajudam a definir as relações. O vilão deve opor-se ao herói, então como é que se pode visual e conceptualmente fazer com que estes contrastem? Aliados servem para apoiar o herói, como é que podem unificar com a personagem principal de forma interessante e apelativa?

4.1 O que é uma personagem

Uma personagem é uma pessoa ou ser, presentes numa narrativa visual ou escrita. Esta pode ser inteiramente ficcional ou baseada numa personagem real.

(...) O que é uma personagem? A personagem é uma pessoa representada no ecrã. Uma boa personagem é aquela que é credível, quer algo fortemente, e procura obtê-lo através da ação à sua maneira única. Phil, interpretado por Bill Murray, procura o romance de uma forma única e diferente de, por exemplo, James Bond.

Como é que se fazem personagens que sejam credíveis? Pareceriam credíveis se se comportassem como pessoas reais? Sim e não. Muitas vezes pessoas reais seriam aborrecidas de ver. Personagens de histórias são cristalizadas em essências. Pessoas reais são impelidas a fazer coisas que podem ser perigosas ou se de outra forma fora do seu controlo consciente. Isto fá-las parecer imprevisíveis.

(...) Para criar personagens interessantes necessitamos de mostrar visualmente os seus objetivos e limitações. (Francis Glebas, 2009, pags.41,42)

² Youngquist, J; O'Connell, C. (ed.) (2019). *How to paint characters the MarvelStudios way*. New York: Marvel Worldwide, Inc

4.2 Princípios de design

O concept artist necessita de interpretar a base textual, de forma a obter elementos que lhe permitam desenvolver um conceito e transpô-lo para imagem. Para isso, os diferentes artistas usam técnicas diferentes de se organizarem, desde listas de características e traços a considerar e/ou questões a resolver sobre a personagem.

(...)” Tens de desenvolver os traços da personagem, deves pensar - que tipo de pessoa é esta? Que tipo de passado é que o fez chegar aqui? É uma personagem mal-humorada? É uma personagem feliz? É uma personagem tola? - como é que ela reagiria? Ele pode andar sempre de bengala, pode ter um jeito quando se desloca, pode ter o hábito de acender o cachimbo. Que tipo de roupa usaria, como se é que se movimentaria? Bem, isto é o que fazemos [no estúdio]”. (Thomas, F., Johnston, O. ,1984, p.396)

De acordo com diferentes autores e/ou artistas, como por exemplo, Hardy Fowler, é importante que o design tome partido dos seguintes princípios: equilíbrio, contraste, movimento, proporção, repetição e unidade. Equilíbrio na distribuição do peso visual da imagem, entre áreas de maior densidade de informação, e áreas maiores e menos densas. Contraste entre elementos que possuam atributos opostos, captando a atenção. O contraste pode ser alcançado de múltiplas formas como, por exemplo, claro/escuro e uso de cores complementares. O movimento pode ser obtido através de linhas, arestas e cor como forma de guiar o olhar do observador pela imagem. A proporção dos elementos em relação uns aos outros, por exemplo, uma personagem pode só ser considerada de estatura baixa, se houver algo ou outra personagem que sirva de termo de comparação. Unidade ou harmonia consiste na coerência visual entre todos os elementos da imagem na composição, o que no fundo é muito semelhante ao equilíbrio da imagem.

Aaron Blaise, no workshop Character Design realizado ao dia 28 de setembro de 2019, propõem que em primeiro lugar se conheça bem a personagem e a sua história. Em seguida, fazer toda a pesquisa necessária, o que pode incluir desde recolha de referências e informação teórica, a fazer esboços para estudar, por exemplo, anatomia de forma a compreender como os organismos funcionam no mundo real. Mesmo que as personagens tenham um aspeto cartoonesco, se forem baseados no real, os designs tornam-se mais credíveis. Algo que é também defendido por Terry Whitlatch e aplicável tanto a personagens humanas como criaturas inventadas. Whitlatch baseia fortemente a construção dos designs de criaturas na anatomia comparativa e no habitat onde vive o personagem, apoiando-se assim em referências anatómicas e fisiológicas do mundo real.

(...) O que consideramos como sendo “novo” será sempre, na realidade, derivativo. Portanto, tal como na física quântica, onde algo não pode verdadeiramente existir do nada, porque nada também é alguma coisa, o que conscientemente observamos no mundo à nossa volta providência material bruto para quebrar com os atuais limites das nossas mentes e dar-nos confiança para criar o que anteriormente não podíamos imaginar por nós mesmos. Iremos sempre apoiar-nos nos ombros e inspiração da natureza. (Whitlatch, 2015, p.7)

Aaron Blaise considera muito importante que a personagem tenha uma silhueta e uma pose clara de modo a comunicar corretamente a informação pretendida. Ambas contribuem para o storytelling. Se a silhueta e a pose não têm uma expressão e definição claras, o design por mais

detalhes que tenha não é eficaz. Por exemplo, uma mesma personagem a verificar as horas no relógio de pulso representado de frente, tem uma silhueta em que a pessoa até podia estar a fazer outra coisa qualquer, sendo que a silhueta podia ser confundida com outra ação. Para esta silhueta ser clara, a personagem podia ser representada, por exemplo, com o corpo em três quartos, com uma mão na anca e o braço afastado numa pose característica de quem está efetivamente a ver que horas são.

A linha de ação tem também muita importância no sentido em que funciona como um esqueleto que sustenta a pose, tornando-a mais dinâmica. A combinação de linhas curvas e retas é um dos tipos de contrastes que podem ser utilizados para tornar os desenhos mais dinâmicos. “Even equates to boring” ou “A uniformidade equivale a aborrecido”. A uniformidade é referida também por Blaise como sendo algo a evitar de modo a que o design possa ser apelativo, sendo então necessários contrastes, assimetrias, ... para criar dinamismo. Outra forma de quebrar com a uniformidade é exagerar formas para criar contraste, como por exemplo, se uma personagem é grande e musculada, em vez de o ser só um bocadinho em relação à personagem que é considerada standard é preferível exagerar na diferença de proporção, o que a torna facilmente identificável e acentua mais a sua personalidade. A expressão das personagens deve ser clara e simples.



Figura 5 Contraste através do exagero de formas. Aaron Blaise, 2019. Screenshot do Workshop Character Design LIVE

No livro *The Illusion of life* (1984), é afirmado que, um desenho que seja complicado e difícil de ler não é apelativo. Os espectadores apreciam assistir a algo que é apelativo para si, seja pela expressão, pela personagem, movimento ou toda a situação da história.

4.3 Processos de artistas

Ao longo da investigação, encontraram-se vários casos em que os artistas afirmavam não ter um processo definido e que, portanto, se adaptavam conforme o que lhes era requerido para um dado projeto, demonstração ou até mesmo para determinada publicação, como é o caso, por exemplo de Feng Zhu e de Karla Ortiz. No livro *Mythical Beasts – An Artist’s field guide to designing fantasy creatures*, todos os trinta artistas tiveram de seguir uma estrutura processual de tal forma semelhante que dá quase a sensação ao leitor de que todos têm o mesmo processo ou um processo muito semelhante.

Fatores que podem requerer que o artista se adapte podem estar relacionados com, mas não se limitam a: organização do processo de produção de cada estúdio, prazos, tipo de projeto e/ou produto final da produção, evolução tecnológica, entre outros. No entanto, isto não quer dizer que a nível pessoal não tenham um processo preferencial.

Para efeitos deste projeto, foram selecionados vários artistas de acordo com a sua experiência, influência e contribuição para a área, mas também conforme a facilidade de acesso aos seus processos de criação. Estes foram tidos mais em conta na fase de desenvolvimento. No entanto, não se limitam as referências processuais apenas a estes artistas. Ao longo da investigação houve mais alguns artistas em cujos processos podem ter sido encontradas soluções alternativas e/ou auxiliares para a execução da componente prática deste projeto.

Durante o período de elaboração da proposta surgiu a oportunidade de participar num workshop com o artista da Blizzard, David Harrington sobre Design de cenários, dividido em quatro sessões, entre 5 de novembro e 3 de dezembro de 2018.

Já durante a execução da componente prática do projeto, também surgiu a oportunidade de participar em dois workshops em direto com o artista Aaron Blaise. O Workshop Character Design Live, decorreu ao dia 28 de setembro de 2019 e o Workshop Creature Design Live, ocorreu ao dia 7 de dezembro de 2019.

Os artistas cujos processos mais foram tidos em conta neste projeto em termos de design de personagens foram os seguintes: Aaron Blaise, Karla Ortiz, Hardy Fowler³, Bobby Chiu, Terry Whitlatch e Lois van Baarle (Loish).

Em termos de cenários, Feng Zhu foi o mais consultado, apesar de terem sido também selecionados: Craig Mullins, Jorge Jacinto, Nathan Fowkes e Tyler Edlin. A razão deste facto é devido a uma alteração feita à metodologia que será esclarecida no capítulo seguinte.

³ <https://www.skillshare.com/classes/Concept-Art-Character-Design/1958547503?via=user-profile>



V

5. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

5.1 Metodologia e ferramentas

De acordo com o que foi dito da proposta de projeto, a metodologia inicialmente idealizada implicaria uma primeira fase de investigação, seguida da seleção dos artistas. Numa segunda fase, os processos criativos de cada artista, seriam testados na criação dos cenários e personagens de um conto a ser escolhido. Assim, seria atribuído a cada personagem e/ou cenário um processo de um artista.

No entanto, durante a fase de investigação e posteriormente na execução dos concepts, chegou-se à conclusão de que o concept de cenários e personagens são ramificações do concept que implicam diferentes elementos a ter em conta na construção das imagens. Portanto, cada uma delas é demasiado extensa para o efeito do projeto, sendo necessário restringir o foco do mesmo. A metodologia apresentada na proposta do projeto, também teve de ser alterada durante o decorrer da execução prática. Esta alteração deve-se a vários fatores. O facto de alguns dos artistas não utilizarem um método fixo, o que levantou muitas dúvidas. Também foi notório, principalmente quando os processos eram demonstrados em vídeo, que havia muitas decisões que advêm da experiência do artista que não eram explicadas e/ou sequer referidas, dificultando muito a reprodução do processo. Por estas razões foi necessário reformular a metodologia.

A metodologia que foi utilizada a partir do momento em que estes fatores foram constatados, foi a seguinte:

- . Seleção e análise do conto;
- . Criação de um guião (anterior à adição das side-stories);
- . Definição do conceito;
- . Pesquisa sobre as culturas de referência e recolha de referências visuais. Tanto para as personagens como para os cenários a pesquisa foi bastante extensa. Foram consultadas variadas fontes, desde livros, plataformas que reúnem o portfolio de múltiplos artistas, vídeos, fotografias, filmes, entre outros. A certa altura começou a ser muito complicado registar tudo o que foi consultado, pelo que foi criado um álbum na plataforma Pinterest⁴ onde está compilada uma parte de tudo o que foi consultado em termos de imagens;
- . Criação do concept art das personagens, recorrendo a um processo que combina técnicas de vários artistas e adaptado ao contexto deste projeto. Esta fase foi documentada em vídeo (4k60fps), a ser entregue em versão speedpaint (vídeo acelerado 10000x) a acompanhar os respetivos ficheiros de imagem;
- . As diferentes fases do processo de criação de cada personagem foram organizadas em “painéis” específicos para cada uma e foi criada também uma imagem contendo todas as personagens dispostas em grupo.

⁴ <https://www.pinterest.pt/ialexpereira/projeto/>

As ferramentas utilizadas foram escolhidas tendo em conta o que é referido na investigação como sendo os softwares e hardwares mais utilizados na indústria, dentro das possibilidades de acesso.

Assim sendo, foi utilizado um computador fixo, ao qual estavam ligados, um ecrã, um tablet (Wacom), um teclado (Windows) e um rato. Em termos de software, o computador trabalha com o sistema operativo Windows 10, o programa utilizado para criar os concepts foi o Adobe Photoshop e para criação dos painéis foi utilizado o Adobe Illustrator. Para captura de vídeo do processo foi utilizado o programa OBS Studio (v. 21.1.0). A edição das gravações foi feita recorrendo ao Adobe Premier Pro.

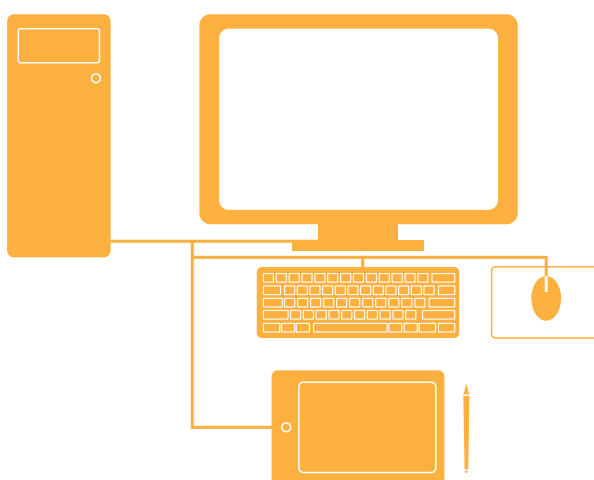


Figura 6 Setup

5.2 Seleção e análise do Conto

A seleção do conto começou com um levantamento generalizado que incluía autores nacionais e internacionais, mas no final a escolha teve em conta para além da visibilidade do autor, um pouco de interesse pessoal. Embora tenha um gosto algo eclético, há uma certa preferência sobre géneros como a fantasia e a ficção científica. Ao longo do meu percurso de ilustração também acabei por desenvolver um interesse por trabalhar com tinta preta sobre papel, inspirada pelas ilustrações vitorianas e pela banda desenhada, nomeadamente pelas ilustrações de Bernie Wrightson⁵. Em conjugação destes vários interesses, selecionei o conto de Edgar Allan Poe, “A Máscara da Morte Rubra”, que apresentava a fantasia e o lado sombrio do vitoriano.

De acordo com o documentário literário Memórias do futuro (1981) exibido ao dia 15 de Abril de 2019, pelas 23h40 no canal RTP memória, em que são retratadas as origens e evolução do género literário de ficção científica, representativo do impacto que a ciência tem na sociedade e as temáticas abordadas, é feita referência a Edgar Allan Poe como sendo conhecido pelas suas criações de cariz fantástico e sendo considerado como fundador do romance policial.

⁵ Bernie Wrightson “é um artista americano conhecido pelas suas ilustrações de horror e banda desenhada.” Trabalhou para nomes como DC e Marvel Comics e Warner Publishing onde produziu adaptações de contos de H.P. Lovecraft e Edgar Allan Poe. Um dos seus trabalhos mais conhecidos é a ilustração da sua adaptação do romance Frankenstein de Mary Shelley.

Bernie Wrightson (2016). Biography. Retirado em 15, 2020 de <http://berniewrightson.com/biography/>

O conto refere uma doença que toma as proporções de uma peste que aniquila toda a população. São referidos os sintomas e que não há cura – pode ser feito um paralelismo com o nível de conhecimento da época em que o conto foi escrito e os conhecimentos sobre o tratamento de doenças na altura, em que ainda muita gente morria por doenças ainda sem tratamento ou associar os sintomas descritos a doenças conhecidas com por exemplo, o Ébola.

Ao mesmo tempo o conto parece fazer uma crítica social, no sentido em que nem os ricos e poderosos escapam ao fim do mundo (causado pela doença), sendo todos iguais – “A própria aventura narrada é apenas um pretexto para dizer algo fundamental” de Memórias do futuro, 1981.

Há também um elemento que pode ser considerado uma referência mitológica – a personificação da Morte Rubra – pela semelhança ou paralelismo que pode ser estabelecido com outras personagens, como por exemplo: o “Anjo da Morte”, a última das pragas que caíram sobre o Egito, antes de o Faraó Ramsés II permitir a libertação do povo de Israel – também nesta história, os primogénitos morrem sejam eles plebeus, escravos, soldados, ... ou até mesmo membro da família real.

Tendo em conta este documentário, é possível enquadrar o tema do conto no género de ficção científica que descreve um cenário de fim do mundo/reino devido a razões biológicas – a doença. Kelsi Lynelle afirma no ensaio “Character Analysis of Poe’s “Masque of the Red Death”” que “A Máscara da Morte Rubra” é um dos melhores exemplos da literatura gótica devido às suas qualidades assustadoras e de tormenta.

O cenário em que o conto decorre aparenta ser algo do domínio do fantástico, mas muito vago, sendo que não é dada uma localização específica para a ação. Assim, o autor cria simultaneamente no leitor o sentimento de ser transportado para uma fantasia, mas prendendo-o através do medo à sensação de que pode ser em qualquer lado, até mesmo à sua porta.

(...) Nada no mundo de Poe faz com que o leitor se sinta confortável ou seguro, tornando a história característica do Gótico. A personagem de Prospero é estranha e até bastante semelhante ao próprio Poe como artista maniaco. Conhecendo a tragédia a ter lugar no reino de Próspero, os leitores podem assumir que a história provavelmente não irá terminar bem para o príncipe nem para os seus súbditos. É apenas uma questão de como e quando os eventos levarão uma terrível reviravolta.

(...) O comportamento de Prospero não é ético ao pensar que está a cima do povo que governa, não querendo morrer como eles. Prospero não apenas demonstrou ser um fraco governante, como falhou como ser humano decente. O foco principal do príncipe é a sobrevivência pelos meios necessários. Talvez pense que pode manter a doença trancada fora do castelo, mantendo a morte afastada, vivendo a vida ao máximo dentro dos limites da abadia.

(...) “Tudo isso e segurança estavam dentro. Fora estava a Morte Rubra” (Poe 442). O universo parece responder à arrogância de Prospero e envia a morte para recolher o príncipe e os foliões escolhidos. Prospero e os outros no castelo pensam que estão a cima da morte, mas conseguiu encontra-los todos reunidos num só local e veio com vingança. A prova do pensamento erróneo de Prospero é evidenciado na linha final onde Poe escreve “Escuridão e decadência e a morte rubra detinham domínio ilimitado sobre todos” (Poe 442). Isso enfatiza que a morte chega para todos e não se importa se um homem é príncipe ou nobre ou apenas um pobre camponês. (Kelsi Lynelle, 2017)

5.3 Conceito

O facto de o autor não contextualizar a história no tempo e espaço de forma concreta, permite que haja uma maior liberdade na elaboração do conceito.

Recorrendo à fórmula proposta por Feng Zhu⁶, optou-se por fazer estabelecer que a história decorre numa conjugação da época vitoriana com a civilização egípcia, permitindo que a beleza, escuridão e misticismo existentes na história, coexistam também no aspeto visual de forma credível, por serem elementos em comum a ambas as culturas. No entanto, não se pretende usar referências do Egipto no séc. IXX, pois este foi invadido várias vezes e consequentemente foram introduzidos elementos de outras culturas. Pretende-se dar a sensação que o Egipto permaneceu independente e se desenvolveu até à revolução industrial, onde se estabeleceu que decorre o conto.

Fórmula Feng Zhu	Conceito A Máscara da Morte Rubra
Cultura do mundo real	Cultura egípcia da antiguidade pré-Ptolomeu
+	+
Período temporal	Inglaterra do séc. IXX Era Vitoriana Revolução Industrial Steampunk
+	+
Função	Exploração das riquezas Desigualdade social Governante no topo da pirâmide social
=	=
Solução de Design	Solução de Design

Tal como em qualquer outro projeto deste tipo, foram feitas adaptações, começando pelo universo, mas também pela escolha das personagens envolvidas na história. Foram adicionadas personagens e os conceitos foram trabalhados de forma de acrescentar pequenas side-stories que conferem maior dimensão à narrativa principal e faz com que cada personagem não seja só mais um figurante sem importância, tornando o próprio clímax da história mais impactante. As personagens que fazem originalmente parte do conto são: o príncipe, a doença, os convidados, entertainers e o povo. Os militares não são referidos na história, no entanto faz sentido que estes existam por razões lógicas.

— . O Príncipe deve-se destacar dos restantes pela riqueza dos seus trajes e pelo uso de elementos associados à realeza egípcia. Como se quer transmitir a ideia de que esta personagem pode ser o vilão, devem ser integradas formas triangulares características das personagens malévolas.

⁶ Feng Zhu (2019). Design Cinema - EP 95 - Form Follows Function Complete Presentation. Retirado em 29 de junho, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=5R92hhYaX_Q

— . A Morte Rubra é representada em duas formas, de acordo com dois momentos da história. Num primeiro momento, esta encontra-se mascarada com elementos associados à morte (máscara fúnebre, ligaduras...). Posteriormente no conto, ao ser desmascarada revela-se uma personagem com aspeto de possivelmente ter sido como que enviada pelos deuses – apresenta elementos alusivos às personagens presentes na cerimónia do “Pesar do coração” representada no Livro dos Mortos, em especial a Anúbis e Ammit. Foi também concebida uma forma de a personagem espalhar a doença. Embora esta personagem funcione como um carrasco e, portanto, seja se certa forma associada ao mal, esta terá formas associadas a esse facto (formas triangulares, elementos pontiagudos). Sendo alguém associado às divindades, serão usados elementos, silhueta e pose que consigam conferir-lhe alguma elegância. A personagem será também mais alta simbolizando a sua divindade e a sua superioridade em relação aos mortais.



Figura 7 Cena do Julgamento do Livro dos Mortos⁷

- . Convidados pretendia-se estivessem todos mascarados e que a máscara os impedisse de se expressar verbalmente. Simbolizando que apesar de terem sido escolhidos a dedo, não deveriam questionar a vontade do príncipe. Ao mesmo tempo, embora estejam vestidos para o baile, não devem ofuscar a exuberância do príncipe.
- . Entertainers pretende-se que aparentem estar a ser forçados a entreter e animar as festas. Como tal apresentam sinais de maus tratos e/ou escravidão.
- . Militares estão dentro do castelo, mas algo contrariados. Debatem-se com um conflito interno entre obedecer ao soberano ou cumprir o seu dever de proteger e ajudar o seu povo pelo qual tanto lutaram. Basta que a general dê o sinal e todos estão dispostos a revoltar-se contra o príncipe. Devem ser perceptíveis mazelas e/ou marcas de guerra. Cada militar deve de alguma forma sugerir a sua função e/ou patente e estar vestido formalmente, visto que está na presença do príncipe e numa ocasião que o exige. Um dos militares, o batedor, é acompanhado de uma

⁷ Figura 4 Cena do Julgamento do Livro dos Mortos, Retirado em 15 de junho, 2019 de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_judgement_of_the_dead_in_the_presence_of_Osiris.jpg

criatura que o auxilia na sua função. Este deve ser capaz de se locomover de forma ágil sem ser detetado com facilidade. Optou-se que a criatura tenha características felinas (importantes na cultura egípcia) e de aves semelhantes ao falcão (utilizadas frequentemente por batedores).

— . Povo deve demonstrar pobreza e sofrimento.

5.4 Processos

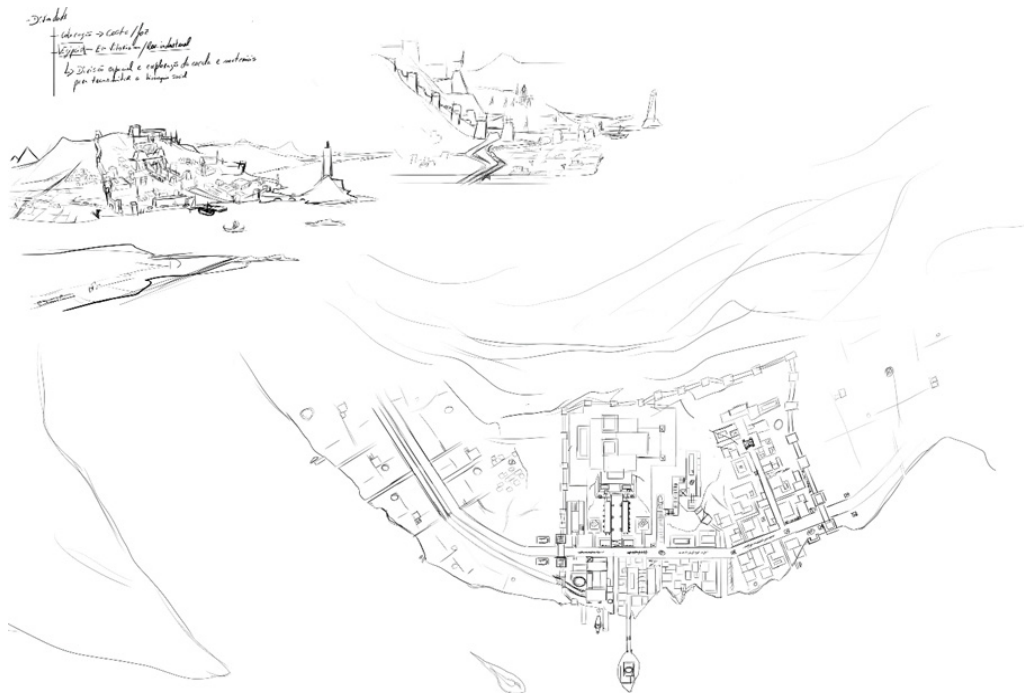
—5.4.1 Cenário com processo de Feng Zhu

Para a criação do concept de um cenário que permitisse ter uma ideia geral de qual poderia ser o aspeto da cidade e a sua inserção na paisagem, utilizou-se como referência o processo e recursos do artista Feng Zhu, disponibilizados na revista ImagineFX, 129⁸ e no canal de Youtube FZDSCHOOL ^{9,10}.

Em primeiro lugar foi feita uma recolha extensa de referências visuais. Em seguida, foi feita uma pequena lista de caracterização do cenário ao canto da área de desenho, de forma a que estejam sempre visíveis, mas não interfiram grandemente ao desenhar. Assim, está definido o “problema” a resolver.

O passo seguinte foi executar vários esboços rápidos que não têm como função serem apresentados a alguém e, portanto, serem compreendidos por outra pessoa, mas sim para o próprio artista descobrir como resolver “problemas” estudando a situação e percebendo o que funciona e o que não funciona. Portanto, de forma a compreender a inserção da cidade na paisagem, o layout da cidade, ... foram feitas várias vistas, sem necessidade de detalhes, mantendo as formas simples.

Figura 8 Primeiros esboços rápidos de estudo e resolução de problemas, com vista geral, lateral e de topo.



8 (2015). Paint Star Wars Production art. The Art of Star Wars. ImagineFX, 129. 82-87

9 Feng Zhu (2019). Design Cinema - EP 94 - Form Follows Function. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=mvWgfYFLk9Q>

10 Feng Zhu (2019). Design Cinema - EP 96 - Japanese Inspired Canyon Homes. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=oOu7ndw8OuW>

Tendo em conta o esboço anterior foi feito um esboço um pouco mais detalhado de forma a ter noção dos espaços, formas e altitudes. Sobre este desenho foram definidas as posições de colocação de câmaras, que serviram para estabelecer diferentes composições.

As composições com base nas vistas das câmaras são executadas em registo rápido com definição dos planos através do uso de tons de cinzento (primeiro plano, segundo plano e plano de fundo) criando diferentes silhuetas. A cor azul define a linha de horizonte e cria uma separação entre o céu e os restantes elementos definindo também uma silhueta.

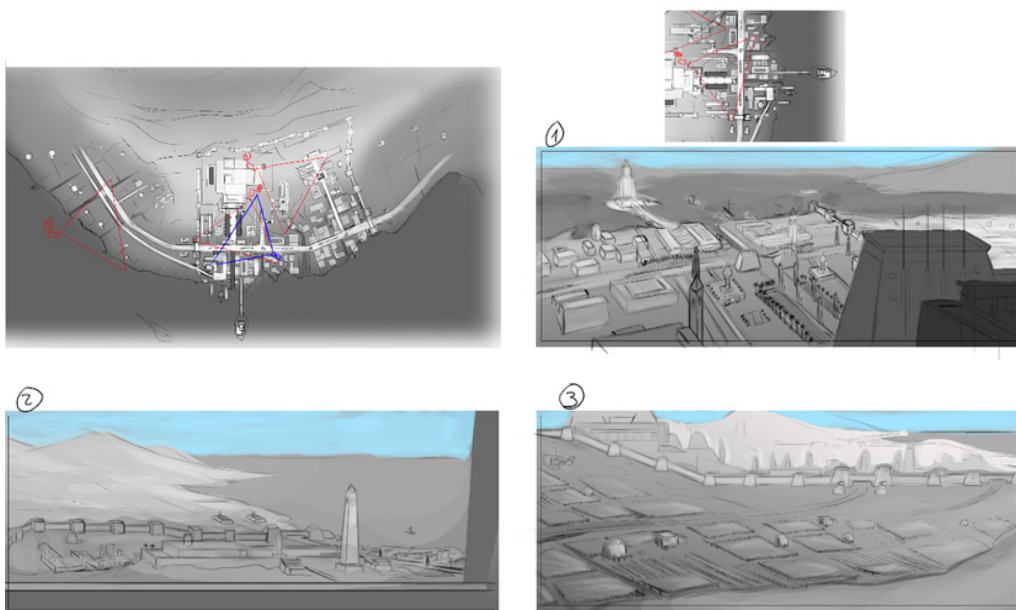
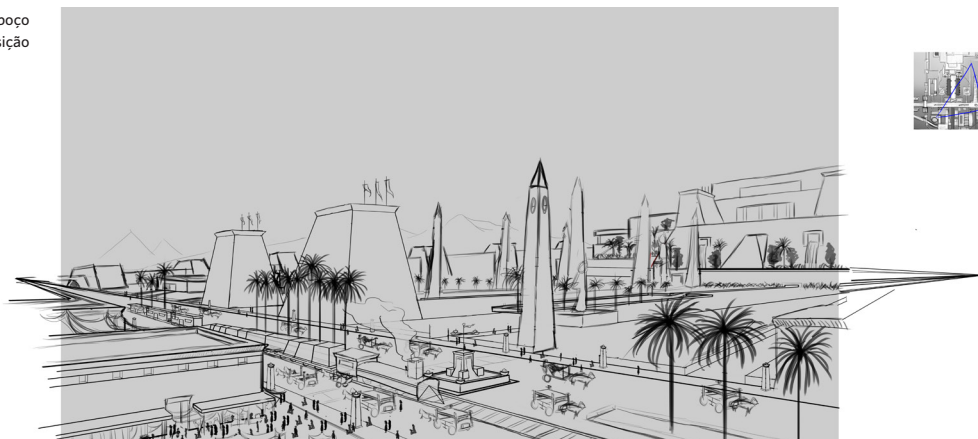


Figura 9 Canto superior esquerdo: Esboço com posicionamento das câmaras. 1,2 e 3 são composições com base no posicionamento das câmaras presente na primeira imagem.

Tendo uma ideia de qual a vista que se pretende captar, fez-se um esboço da composição desejada e avançou-se para a construção da perspetiva. Nesta fase, provavelmente devido a falta de experiência, sentiu-se a necessidade de construir uma grelha mais complexa do que é sugerido pelo artista, caso contrário a perspetiva estava a ficar notoriamente errada.

Figura 10 Primeiro esboço da composição



Sobre a grelha de perspectiva, foi feito um desenho mais definido. Devido à complexidade da grelha, é mostrada apenas uma parte na figura 8.

Figura 11 Grelha de perspectiva parcial para auxílio na construção do desenho

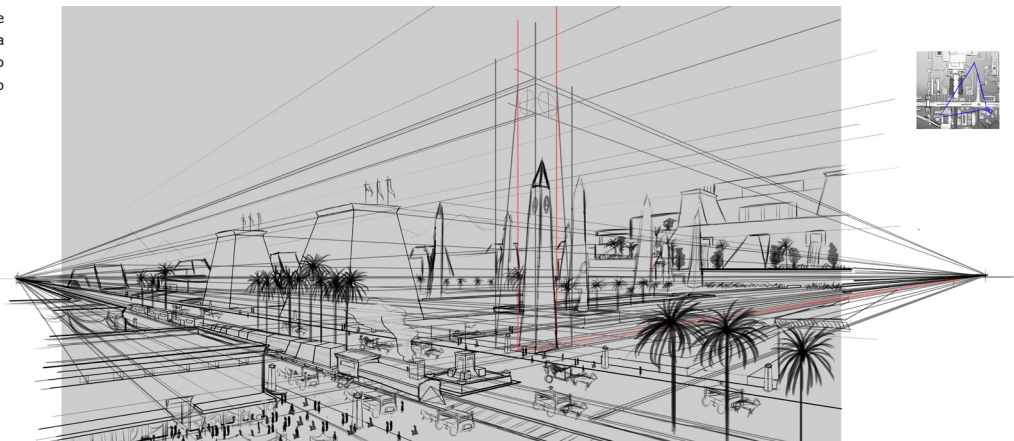
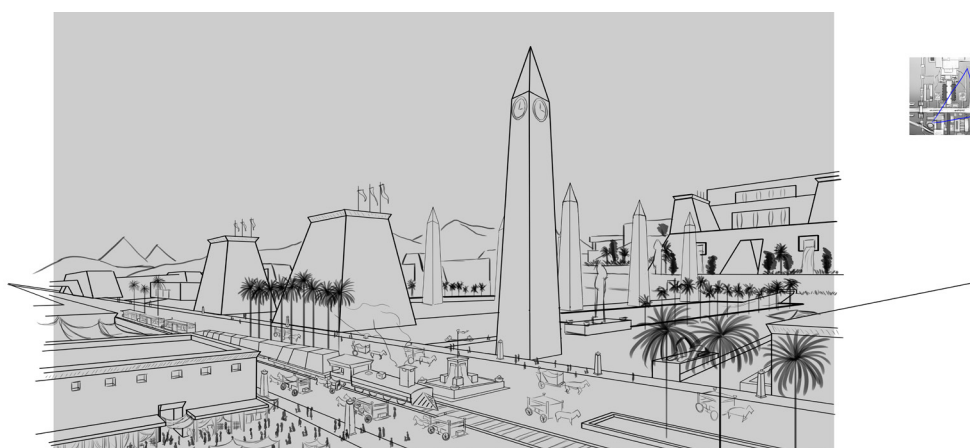


Figura 12 Desenho completo



Após o desenho de base estar completo, passou-se à fase de pintura, sendo que o artista, na referência em questão propõem o uso da técnica de photobashing¹¹ para efetuar o preenchimento. Embora o artista tenha explicado de forma geral as fases seguintes, apenas mostrou algumas imagens das mesmas, ao contrário do que tinha feito até ao momento, em que tudo foi demonstrado em tempo real. Como tal, não foram explicadas questões como, qual é o critério a utilizar para selecionar as imagens a usar ou como as manipular. Foi necessário procurar informação adicional para responder às dúvidas que foram surgindo.

À medida que foi sendo necessário foram procuradas imagens com perspectivas e cores semelhantes ou que seja possível manipular sem que o aparente demasiado. A certa altura o critério de seleção não podia ser demasiado rigoroso, senão era quase impossível encontrar as imagens ideais. Com cada imagem, esta era colocada no local aproximado da área a preencher, ajustada a escala e a perspectiva e, se necessário feito um ajuste à forma através das ferramentas de

¹¹ Photobashing é uma técnica em que o artista “funde” e combina fotografias ou componentes 3D para compor ou pintar e obter uma imagem finalizada.

transformação ou pelo uso de seleções e máscaras. Depois de colocado no local desejado, era feito um ajuste de cor, se necessário. Em alguns casos, foram utilizados pincéis para pintar alguns pormenores e/ criar contrastes e variações.

No final tentou-se criar perspectiva atmosférica através do ajuste da saturação e definição dos elementos, tentando criar a ilusão de profundidade de campo. Foram utilizados efeitos de desfoque e máscaras combinadas com adjustment layers para obter esta ilusão.



Figura 13 Concept final do cenário

—5.4.2 Morte Rubra Mascarada com processo de Karla Ortiz

Para a criação do concept da personagem Morte Rubra Mascarada, utilizou-se como referência o processo e recursos da artista Karla Ortiz, disponibilizados na revista ImagineFX, 134 ¹¹.

Após a recolha de referências, foram realizados vários esboços rápidos a preto sobre fundo branco e recorrendo aos pincéis da artista. Sem detalhes, utilizando movimentos soltos e rápidos. Esta fase funciona como um brainstorming, em que o objetivo é passar para o papel muitas ideias diferentes, evitando ficar preso à primeira ideia que surgir.



Figura 14 Esboços rápidos

Desses esboços foram feitas várias triagens, até ser selecionado um, tendo em conta a sua simplicidade em contraste com a sua versão desmascarada, mas principalmente a sutileza dos

12 Ortiz, K. (2016). Use values to build atmosphere. Be Bold with Black&White. ImagineFX, 134. 62-67

elementos da máscara e ligaduras. Simultaneamente acaba por ter um aspeto mais humilde em contraste com as restantes pessoas presentes na festa. Reforça também o julgamento por parte destes, considerando-a indigna de se apresentar nesses trajes. Sobre esse esboço numa escala superior e baixa opacidade, foi feito um desenho mais cuidado acrescentando detalhes, definindo melhor as formas e corrigindo proporções... procurando obter um desenho claro que traduzisse o melhor possível o conceito. Nesta fase, começou-se a ter em mais atenção as referências para informação e inspiração.

Figura 15 "Line work"
e pintura



Em seguida, começou-se a pintar as áreas maiores da figura como a veste por cima do corpo, estabelecendo a iluminação da pintura. Neste momento, foi feita uma cópia do que foi feito até ao momento e começou-se a trabalhar numa versão alternativa.

Como a máscara é o elemento em que se pretende que a atenção seja focada em primeiro lugar e como tal, um dos elementos mais importantes da pintura em termos narrativos, despendeu-se o tempo necessário para obter o efeito pretendido de ouro com aspeto envelhecido e deteriorado. A máscara apresenta sinais de oxidação, desgaste, fissuras, ... Para obter este efeito, foram utilizados vários pinceis com texturas e tamanhos variados, tons de verdes e alaranjados, de forma a que fosse perceptível que o ouro não era de modo nenhum recente.

Foi necessário corrigir a proporção dos braços várias vezes, por alguma razão a inserção nos ombros e a grossura braços não estava a ser bem conseguida e consequentemente o tamanho das mãos não estava correto.

No final foram corrigidos e adicionados detalhes nas vestes, em especial a sujidade, deterioração do tecido e manchas de sangue alusivas à morte de pessoas pela praga da Morte Rubra.



Figura 16 Pintura das duas versões de corpo inteiro e versões alternativas para a máscara

Mais tarde, devido ao facto de as restantes personagens terem em comum um fundo neutro texturado, sentiu-se a necessidade de colocar esta personagem sobre o mesmo fundo, caso contrário a personagem parecia estar inserida num contexto diferente das restantes criando uma desarmonia no universo visual.

Figura 17 Concept final Morte Rubra Mascarada



—5.4.3 Processo para restantes personagens

Após a alteração à metodologia, o processo de criação passou a ser uma combinação de vários processos e recursos de diferentes artistas e da experiência pessoal, a fim de obter um processo que permitisse transmitir o conceito da forma mais eficaz, com maior rapidez e qualidade possível. Este foi mais ou menos semelhante para as restantes personagens. Pelo que será seguidamente descrito o processo de criação de uma delas.

Nenhuma das personagens foi desenvolvida de uma só vez desde a silhueta até à pintura digital finalizada. Foram primeiro todas trabalhadas até à fase em que o design estava definido e o desenho de base para a pintura finalizado. Para efeitos da exemplificação, vai ser demonstrado o processo de criação da personagem General, por ter sido a primeira a ser finalizada recorrendo a este mesmo processo e na qual foram definidos vários elementos que serviram de referência para as personagens restantes, por exemplo, fundo, tons de pele, detalhes do uniforme.

Após a devida recolha de referências, começou-se por desenhar uma série de silhuetas tendo presente a intensão da personagem a criar. Para isso, foi utilizado um pincel default (Hard Round Pressure Size) com cor preta sobre fundo cinzento. Não foi estabelecido nenhum número de silhuetas a criar.

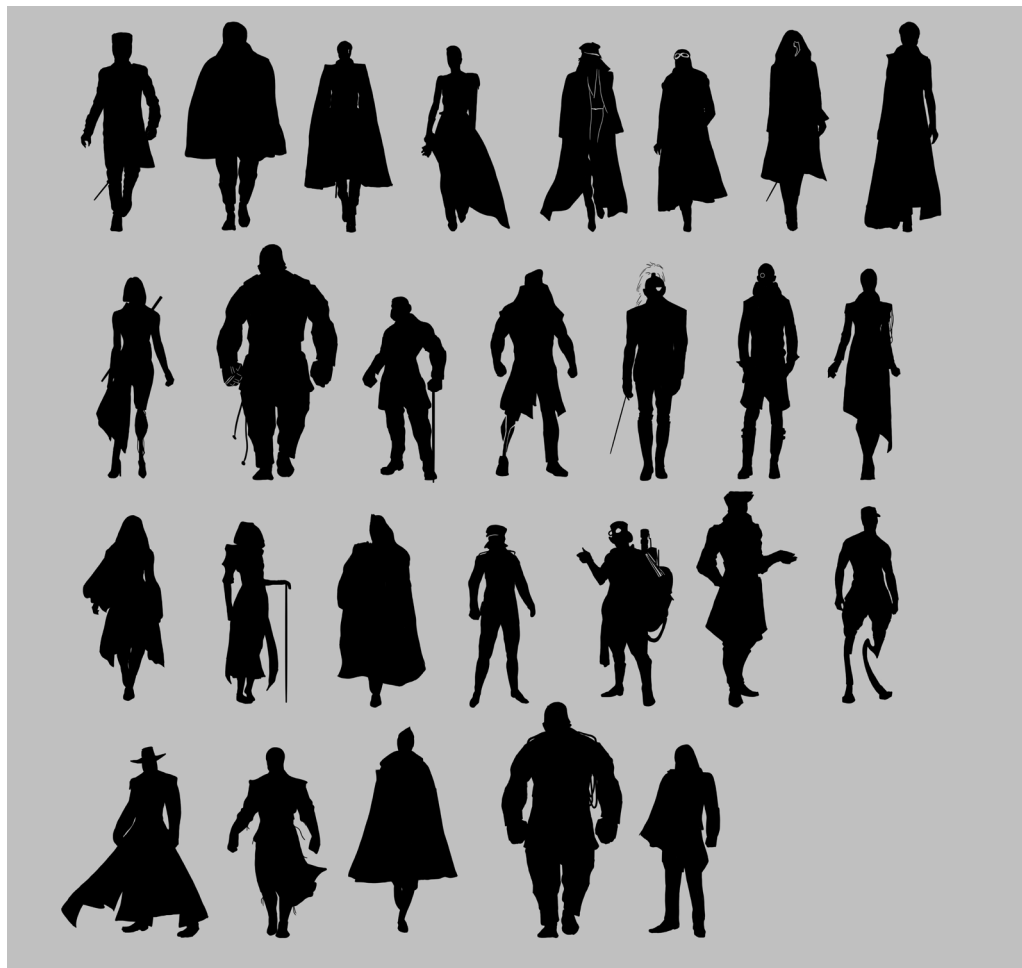


Figura 18 Silhuetas para os militares

Das silhuetas criadas, foram selecionadas várias que de alguma forma sugerissem alguma formalidade, relação com o conceito e que fossem compatíveis com uma possível farda. Mais uma vez sem estabelecer um número de silhuetas a escolher.

A partir destas silhuetas, fizeram-se vários esboços de exploração até definir as características gerais da personagem e refinando o desenho progressivamente, do geral para o particular, definindo por último a pose e as feições do rosto. Sobre a silhueta foram feitas várias variações possíveis para o guarda roupa e acessórios sem prestar grande atenção à pose, por se achar mais simples não estar muito focado na forma como estes se adaptam à posição do corpo.

Ao longo do processo de design das personagens, houve sempre uma procura pelo equilíbrio da representação de elementos visuais características de ambas as culturas escolhidas, seja pelo vestuário como pela aparência física das personagens. No entanto, era importante que cada personagem tivesse uma identidade/personalidade própria, pelo que tiveram de existir variações entre elas. No caso da personagem presente nesta demonstração, sendo ela a General, para além da indumentaria e acessórios mais elaborados em relação aos restantes e da marca de guerra no olho tapado com uma pala... optou-se porque ela tivesse um corte de cabelo que embora seja estilo mais vitoriano, ou até mesmo steampunk, contém uma pequena trança alusiva ao Egipto.

A pose pretende-se que seja demonstrativa do estatuto da personagem, através da direcção do olhar/rosto combinada com uma posição segura, através da colocação dos pés à largura dos ombros. A pose desta personagem teria de ser suficientemente forte para deixar implícito que esta pessoa é alguém que os seus subalternos estão dispostos a seguir seja para onde for. A espada prestes a ser desembainhada denuncia que a General considera seriamente dar a ordem para agir contra o príncipe.



Figura 19 Progresso do desenvolvimento da personagem "General"

Com o design definido, avançou-se para a fase de pintura. O esboço foi copiado para um novo ficheiro, onde se aplicou um fundo texturado. Baixou-se a opacidade do esboço e alterou-se o blending mode para Multiply. Todas as layers criadas de aí em diante, estarão a baixo da do esboço. Em seguida, começou-se por preencher com cores sólidas as formas predominantes, cada cor numa layer diferente tendo em conta a sobreposição dos materiais representados no desenho. Como se pode verificar, foi necessário corrigir a inserção do ombro, o que implicou alterar a posição do braço e os acessórios dependentes dele.



Figura 20 Esboço e formas gerais preenchidas

Em seguida, para cada layer foram criadas duas layers base, restringidas à forma da anterior usando uma Clipping mask. Estas foram usadas para pintar separadamente a luz e sombra básicas. A partir daqui, recorrendo ao mesmo método, foram criadas mais layers conforme a necessidade de forma a trabalhar melhor o contraste e adicionar detalhes (em alguns casos, como no cabelo, foi utilizado um pincel especificamente para dar detalhe). Em alguns casos foi necessário fazer ajustes de cor recorrendo ou a adjustment layers ou ao uso de blending modes.

O passo seguinte foi desenhar e pintar os acessórios, desde medalhas, botões, entre outros. Muitos destes pequenos elementos foram criados de forma a poderem ser facilmente reutilizados noutras pinturas (layers ou grupos individuais).

Foram aplicados padrões e elementos decorativos através do uso de imagens. As imagens foram importadas para o documento de Photoshop e manipuladas de forma a harmonizarem o melhor possível com a pintura. Para isso recorreu-se às ferramentas de transformação (free transform e warp predominantemente), seleções, máscaras, blending modes (soft light foi o mais utilizado). Só mais tarde é que tomei conhecimento da opção de utilizar displacement maps, que permite o ajuste automático de um padrão a uma superfície. Esta técnica foi apenas utilizada no convidado cinco (o último a ser pintado). Alguns dos padrões foram pintados diretamente, e ajustados com blending modes.

Figura 21 Concept da personagem "General" finalizado



No final foram feitos pequenos ajustes e correções, e marcada a sombra projetada no chão. O concept da personagem é dado como finalizado, salvo pequenos acertos que possam ser necessários fazer à medida que as restantes personagens são também pintadas.

Após a finalização de todas as personagens, foi criada uma série de “painéis” que retratam resumida e visualmente, o processo de criação de cada personagem, assim como uma imagem que contém todas as personagens em grupo. Em alguns casos, os painéis contêm esboços que clarificam os acessórios.



Figura 22 Painel processual da personagem “General”

5.5 Tentativas falhadas

Antes do conceito estar definido, foram feitos uma série de esboços sobre um mesmo modelo, numa tentativa de fazer um brainstorming.

Chegou-se à conclusão que, em primeiro lugar a ideia de usar um mesmo modelo, não criava praticamente variedade nenhuma de formas. Nem mesmo depois de executar esboços sobre o modelo as silhuetas se tornavam mais interessantes. A cima de tudo, cada um dos esboços carecia de personalidade e não contava história alguma. Era algo semelhante a tentar vestir um manequim para uma montra. De certa forma isto também se deveu ao facto de não haver ainda propriamente uma história para contar, o conceito ainda não estava definido. Portanto, os esboços estavam a ser feitos sem propósito. Algo que é expressado em várias situações pela artista Karla Ortiz como sendo essencial é precisamente desenhar com propósito.

Figura 23 Esboços sobre modelo de corpo inteiro.

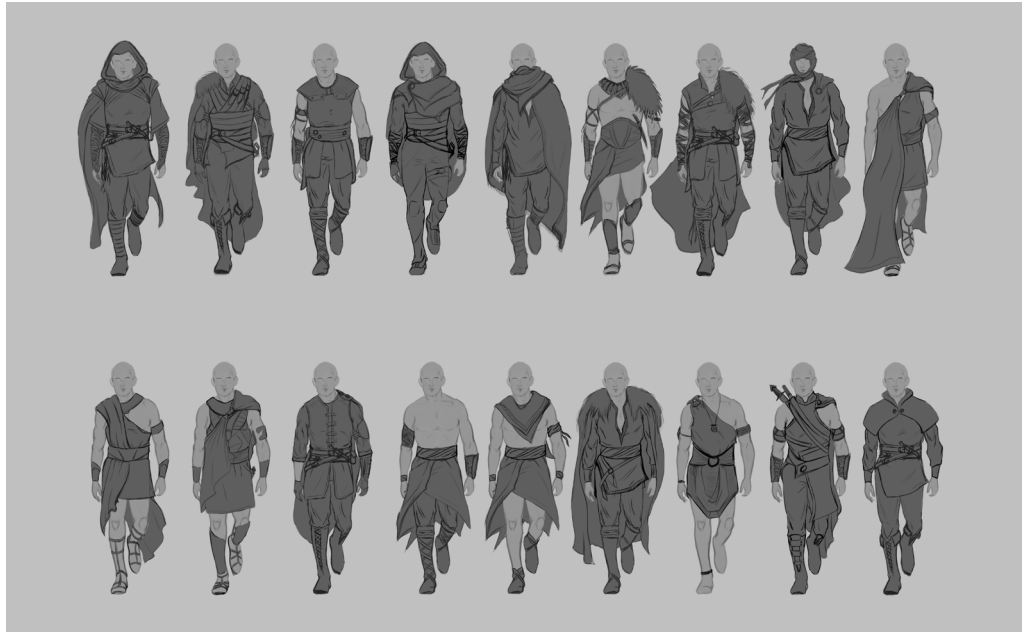


Figura 24 Esboços sobre modelo de rosto para estudo de cabelo.





Figura 25 Grupo completo de personagens criadas

6. Produto final

O produto final é composto pelo concept art de um cenário, concept de 20 personagens (príncipe, duas versões da Morte Rubra, cinco convidados, duas personagens do povo, dois entertainers e nove militares). Como forma de demonstrar de forma geral o progresso do concept, foram criados “painéis” para todas as personagens.

A imagem seguinte mostra todas as personagens em grupo. Os concepts finais das personagens, assim como os painéis, são apresentados individualmente em anexo.





VII

7. Conclusão

7.1 Contratempos e imprevistos

No decorrer do projeto por vezes tornou-se complicado pintar e gravar o processo em simultâneo. Com o avanço das pinturas, os ficheiros ficavam muito pesados e muitas vezes necessitava de ter várias pinturas abertas em simultâneo, enquanto o programa de gravação estava também em funcionamento, pelo que o computador começava a fazer com que a sobrecarga no processamento se sentisse.

Devido também às limitações do computador e à exigência da exportação dos vídeos de speedpaint, não era possível utilizar o computador para trabalhar em algo mais em simultâneo. Desta forma foi necessário organizar o tempo de forma a que quando chegasse o momento de exportar, o computador não fosse utilizado para mais nada. Os vídeos foram exportados durante a noite para que durante o dia o computador estivesse disponível para as outras vertentes do projeto.

Para além das limitações de hardware e apesar de serem feitas cópias de segurança várias vezes, aconteceu mais do que uma vez perdas de ficheiros. Alguns desapareceram, outros ficaram corrompidos, pelo que foi necessário repintar e regravar alguns elementos. Estas perdas, podem ter tido origem em atualizações do sistema operativo que, por qualquer razão, faziam desaparecer ou danificar alguns ficheiros recentes. No entanto, não há certezas. Para evitar que o mesmo se voltasse a repetir, todas as atualizações foram suspensas e o cuidado em fazer cópias de segurança foi redobrado.

7.2 Questões por resolver

Embora se tenha conseguido obter respostas para as questões propostas no início do projeto, e estabelecer que efetivamente existem diferenças entre concept de personagens e concept de cenários, o suficiente para requerer que um artista se dedique a uma ou a outra. No que toca à área do design de cenários foi possível ter uma ideia dos processos e dos princípios de design dos mesmos, no entanto, foi feita uma abordagem muito superficial, pelo que seria necessário explorar essa área de forma mais extensa.

Uma questão que pode ser levantada é relativa à noção de rapidez de execução associada à criação de concept. É referido várias vezes e por pessoas diferentes que os concepts são criados a um ritmo elevado, o que implica que a sua execução também seja rápida. No entanto, não foi aplicado esse critério no contexto deste projeto, devido ao facto de eu não ter a experiência que muitos destes artistas têm e estando a estudar processos de outras pessoas que os usam, com ligeiras variações, no seu dia-a-dia, nunca obteria um resultado fiável. Mesmo ao longo do processo de criação das diferentes personagens, houve um decréscimo significativo de tempo de execução de concept para concept.

7.3 Respostas

O processo criativo é algo em constante evolução e adaptação ao que é requerido para determinado projeto, em cada estúdio e aos avanços tecnológicos. Quando um artista é interrogado sobre o seu processo, por vezes não têm um processo definido e em diferentes momentos adaptam-se às circunstâncias, no entanto, não deixa de ser amplamente influenciado pela(s) área(s) que estudou, pela experiência acumulada e pela cultura visual que foi adquirindo ao longo do tempo, encontrando-se assim em constante aprendizagem. Como tal não é possível estabelecer um processo definido para toda e qualquer situação ou que se aplique a todos os artistas, porque

na realidade, desde que o conceito seja de alguma forma materializado, a(s) técnica(s) para o expressar não são fixas ou impostas. Mesmo no contexto deste projeto houve necessidade de adaptação e embora tenha sido utilizado um processo muito semelhante para todas as personagens, houve pequenas questões técnicas e de design a solucionar.

Apesar de este projeto a certa altura se ter focado mais no concept de personagens, uma parte da investigação foi comum às personagens e aos cenários, nomeadamente tudo o que é referido no capítulo três. No entanto, o que os torna diferentes e fez com que fosse necessário restringir o foco, deve-se ao facto de os princípios do design de personagens implicam preocupações diferentes das dos cenários e outras que, embora sejam comuns, são aplicadas de forma diferente. Ou seja, nos cenários, por exemplo, não há poses nem expressões faciais, mas sim fatores como perspetiva atmosférica e profundidade de campo, no entanto há na mesma preocupação com equilíbrio, contraste, movimento, proporção, ... a ter em conta, mas aplicado a elementos diferentes.

7.4 Considerações finais

Embora o estudo do processo de criação implique que de alguma forma se faça referência à componente técnica neste caso do concept art. O processo não é de forma alguma uma total questão de técnica. Aliás até um rabisco a lápis num guardanapo que transmita uma ideia, pode ser considerado concept.

O processo de criação implica a tomada de decisões, uma constante resolução de problemas, intuição, criatividade, sensibilidade... no fundo, uma combinação do que se passa ao nível do consciente e do inconsciente do artista e que lhe permite descartar ideias ou considerá-las uma possível solução, explorar caminhos diferentes, testar e encontrar soluções.

A mente de cada um funciona de forma diferente e é resultante da experiência desde o início da sua existência. A nossa cultura visual deve estar permanentemente a ser enriquecida com novas pesquisas e referências, potenciando novas ideias. No entanto, devemos seguir o nosso próprio caminho e processo criativo, aprendendo com os nossos erros e insucessos mais do que com os triunfos.

“Certamente, pode continuar a aprender e a inspirar-se por outros artistas que vieram antes de si e que estão atualmente na área. Mas, não tente sê-los, siga o seu próprio percurso.” (Terry Whitlatch, 2015, p. 201, tradução livre).

“Tentar outra vez. Falhar outra vez. Falhar melhor.” (Samuel Becket, 1983, Worstword Ho)



VIII

8. Bibliografia

- Male, Alan (2017). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. London: Bloombury Publishing.
- Whitlatch, Terry (2015). *Science of Creature Design: Understanding Animal Anatomy*. Culver City, CA: Design Studio Press.
- Whitlatch, T. (2015). *Principles of Creature Design-Creating Imaginary Animals*. Culver City: Design Studio Press
- 3dtotal Publishing (2017). *The Ultimate Concept Art Career Guide*. Worcester, UK: 3dtotal Publishing.
- Robertson, Scott (2005). *The Skillful Huntsman: visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. Culver City, CA: Design Studio Press.
- Robertson, Scott (2006). *In the future: entertainment design at Art Center*. Culver City, CA: Design Studio Press.
- Marshall, Dave (ed.) (2017). *The Art of Overwatch*. Milwauki, OR: Dark Horse Books.
- McVittie, A. (2012). *The Art of Assassin's Creed III*. London: Titan Books.
- Davies, P., (2015). *The Art of Assassin's Creed Syndicate*. London: Titan books.
- Davies, Paul (2017). *The Art of Assassin's Creed Origins*. London: Titan Books.
- Lewis, Kate (2018). *The Art of Assassin's Creed Odyssey*. London: Titan Books.
- Davies, Paul (2017). *The Art of Horizon Zero Dawn*. London: Titan Books.
- Amidi, Amid (2011). *The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Dermon, Power (2016). *The Art of the film: Fantastic Beasts and Where to Find Them*. London: HarperCollinsPublishers.
- MacLean, Fraser (2011). *Setting the Scene - The Art and Evolution of Animation Layout*. San Francisco, CA: Chronicle Books LLC.
- Frayling, C., Adam, K. (2008). *Ken Adam designs the movies - James Bond and Beyond*. London: Thames&Hudson
- Block, Bruce (2008). *The Visual Story - Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Oxford, UK: Focal Press.
- Snyder, Blake (2005). *Save the Cat!-The Last Book on screenwriting That you'll ever need!*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Barron, Craig; Vaz, Mark (2002). *The Invisible Art - The Legends of Movie Matte Painting*. San Francisco, CA: Chronicle Books LLC
- Hahn, Don (2011). *Brainstorm - Unleashing Your Creative Self*. New York: Disney Editions
- Glebas, Francis (2012). *Iggy's Incredibly Easy Way to Write a Story-The visual to see your story structure*. Great Britain: Amazon.
- Glebas, Francis (2009). *Directing the Story - Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Oxford: Focal Press.
- Moody, K.; Allie S., (2007). *300-The Art of the Film*. Milwaukie: Dark Horse.
- Rinzler, J., (2008). *The Complete Making of Indiana Jones-The Definitive Story Behind All Four Films*. London: Ebury Press.
- Landau, D., (2000). *Gladiator - The making of the Ridley Scott Epic*. New York: Newmarket Press.
- Martinière, S., Helmer, L., Murphy, M., Zawacki, M., (2007). *The Art of Midway - Before Pixels and Poligons*. CA: Design Studio Press.

- Alfaiate, R. (2019). Banda desenhada - Ensaio sobre a incoerência estilística. Lisboa: Escorpião Azul.
- Teo, L., Byl, L. (2019). Grand Space Opera - Icons of Galactic Civilization and Conflict. Australia: Ballistic Publishing.
- Russel, G. (2004). The Art of The Lord of The Rings. New York: Houghton Mifflin Company.
- Serratos, M., Despeyroux, D. (2009). Contos de Poe. Lisboa: Dinalivro.
- Moss, A., (2018). Digital Painting in Photoshop-Industry Techniques for beginners. United Kingdom: 3Dtotal Publishing.
- Thomas, F., Johnston, O., (1984). The Illusion of Life-Disney animation. New York: Disney Editions.
- 3D Total (ed.) (2017). Mythical Beasts - An Artist's field guide to designing fantasy creatures. United Kingdom: 3D Publishing
- Youngquist, J; O'Connell, C. (ed.) (2019). How to paint characters the MarvelStudios way. New York: Marvel Worldwide, Inc
- Tucker, I. (ed.) (2016). The Art of Dishonored 2. Milwaukie: Dark Horse Books
- Jodorowsky, A.; Gimenez, J. (2019). Deconstructing the Metabarons. CA: Humanmoids
- Baarie, L. (ed.) (2016). The Art of Loish - A look behind the Scenes. Worcester: 3D Publishing



IX

9. Outras referências consultadas

9.1 Teses e outros documentos acadêmicos

- Marcelus Gaio Silveira de Senna, 2013. *Concept Art: Design e Narrativa em Animação*. Tese de Mestrado. Pontifícia Universidade do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- Ana Gomes, 2013. *Desenho de projeto para estudo de personagens*. Tese de Mestrado. Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes, Lisboa.
- Nazariy Voloshchuk, 2017. *As novas tendências de Concept Art: A concepção tridimensional*. Projeto de Mestrado. Universidade de Lisboa Faculdade de Belas-Artes, Lisboa.
- Rafael Domiciano, 2017. *Devised Landscapes: O processo de criação de concepts de cenários*. Projeto de Bacharelato. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Ohana Tozato Escola, 2015. *Climate: Criação de concept art e ilustrações para um jogo digital*. Universidade Estadual Paulista, Bauru.
- Mariana Lima, 2018. *A importância da ilustração / Artwork no contexto dos videogames*. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave.
- Diana Barreto, 2014. *Processos de trabalho em design gráfico / Desenho de uma plataforma digital para registo e visualização infográfica de comportamentos de construção processual*. Escola Superior de Arte e Design, Matosinhos.

9.2 Bibliografia de referência

- Hogarth, Burne (1965). *Drawing the Human Head*. New York: Watson-Guption.
- Hogarth, Burne (1958). *Dynamic Anatomy*. New York: Watson-Guption.
- Hogarth, Burne (1970). *Dynamic Figure Drawing*. New York: Watson-Guption.
- Williams, Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.
- 3dtotal Publishing (2011). *Concept Art For Games*. Ebook
- 3dtotal Publishing (2012). *Art Fundamentals*. Ebook
- Finch, C. (1988). *The Art of Walt Disney-from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York, NY
- Schell, Jesse (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Pennsylvania, USA: CRC Press.
- Julius, Jessica (2014). *The Art of Big Hero 6*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Julius, J., Malone, M. (2016). *The Art of Moana*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Paik, Karen (ed.) (2018). *The Art of Incredibles 2*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Kurtti, Jeff (2010). *The Art of Tangled*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Julius, Jessica (2016). *The Art of Zootropolis*. San Francisco, CA: Chronicle Books.
- Falconer, Daniel (2013). *The Hobbit: The Desolation of Smaug Chronicles – Art & Design*. London: HarperCollinsPublishers.
- Gosling, S. (2017). *Wonder Woman – The Art and Making of the film*. London: Titan Books
- Zahed, R. (2018). *Spider-man: Into the spider-verse – The Art of the Movie*. London: Titan Books
- Kushins, J. (2016). *The Art of Rogue One: A Star Wars Story*. New York: Abrams Books
- Lilly, E. (2017). *The Big Bad World of Concept Art for video games – How to start your career as a concept artist*. China: Design Studio Press
- Lewis, M. (2016). *Beyond Art Fundamentals – A guide to emotion, mood, and storytelling for artists*. Worcester: 3dtotal Publishing
- Russel, G. (2002). *The Lord of The Rings – The Art of The Fellowship of the Ring*. London: Harper Collins Publishers
- Russel, G. (2003). *The Lord of The Rings – The Art of The Two Towers*. London: Harper Collins Publishers

Russel, G. (2004). *The Lord of The Rings – The Art of The Return of the King*. London: Harper Collins Publishers

Ribeiro, J., Almeida, V. (2001). *A Suspeita – Os bastidores do filme*. Lisboa: Bedeteca de Lisboa

Trautmann, E. (2004). *The Art of Halo – Creating a virtual world*. United States: Del Rey Books

Boroumand, S. (2008). *The Art of Halo 3*. United States: Prima Games

Davies, P. (2012). *Awakening The Art of Halo 4*. London: Titan Books

Robertson, S. (2003). *Concept design- Works from seven Los Angeles entertainment designers*. Culver City: Design Studio Press

Robertson, S. (2006). *Concept design 2- Works from seven Los Angeles entertainment designers and seventeen guest designers*. London: Titan Books

Howe, J. (2009). *John Howe-Fantasy Drawing Workshop*. Cincinnati: David&Charles

Howe, J. (2007). *John Howe-Fantasy art Workshop*. Cincinnati: David&Charles

Varahramayan, F. (2005). *The art of Darkwatch*. Culver city: Design Studio Press

Eddin, R. (2013). *The art of The Last of Us*. Milwaukee: Dark Horse Books

Jodorowsky, A. (2014). *The Metabarons*. Los Angeles: Humanoids

9.3 Revistas

(2007). *Become a Games Artist*. ImagineFX, 19

(2012). *Create Dynamic Game Art*. ImagineFX, 89

(2014). *Make it as a concept artist*. 2D Artist, 102

(2014). *We Love Game Art*. ImagineFX, 115

(2014). *Get Better At Creature Design*. ImagineFX, 116

(2015). *Create Striking Film Art*. ImagineFX, 122

(2015). *Concept Artist*. ImagineFX, Special.

(2015). *The Beauty of Black&White*. ImagineFX, 126

(2016). *10th Anniversary*. ImagineFX, 130

(2016). *Be Bold with Black&White*. ImagineFX, 134

(2016). *Paint Perfect Anatomy*. ImagineFX, 135

(2016). *Paint Explosive Environments*. ImagineFX, 139

(2017). *Become a Concept Artist*. ImagineFX, 152

(2017). *Get Creating Animation*. ImagineFX, 154

(2017). *Become a Games Artist*. ImagineFX, 157

(2018). *Discover New Concept Art Skills*. ImagineFX, 164

(2018). *New Skills in Character Design*. ImagineFX, 168

9.4 Páginas Web

Creativebloq (2012). *Just what is concept art?*. Retirado em outubro 25, 2018 de <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>

Nuts (2018). *Illustration and concept art: what are the differences?*. Retirado em dezembro 14, 2018 de <https://www.nutscomputergraphics.com/en/illustration-and-concept-art-what-are-the-differences/>

Concept Art Empire (s.d.). *What is a Concept Artist?*. Retirado em dezembro 14, 2018 de <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/>

Studio Pigeon (2017). *What is Concept Art?*. Retirado em dezembro 14, 2018 de <https://www.studiopigeon.com/-blog/what-is-concept-art/>

CG Spectrum (2018). *What is like to be a Concept artist: Interview with Jake Collinge*. Retirado em dezembro 14, 2018 de <https://www.cgspectrum.edu.au/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist/>

Io9 Gizmodo (2010). *What's the difference between being a concept artist and drawing comics?*. Retirado em dezembro 14, 2018 de <https://io9.gizmodo.com/whats-the-difference-between-being-a-concept-artist-and-5564275>

How to not suck at game design (2014). *Let's get real about Concept Art*. Retirado em janeiro 11, 2019 de <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>

The Beat (2014). *Art of Pre-Production: Concept Art*. Retirado em janeiro 11, 2019 de <https://www.premiumbeat.com/-blog/art-pre-production-concept-art/>

Syd Mead Dotcom (s.d.). *Syd Mead Biography*. Retirado em janeiro 11, 2019 de <http://sydmead.com/biography/>

Prabook (s.d.). *Craig Mullins*. Retirado em janeiro 11, 2019 de <https://prabook.com/web/craig.mullins/2520976>

HR Giger (2012). *HR Giger Abreviated Biography*. Retirado em janeiro 11, 2019 de <http://www.hrgiger.com/bio.htm>

Lynelle, K. (2017). *Character Analysis of Poe's "Masque of the Red Death" (An Essay)*. Retirado em junho 28, 2019 de <https://medium.com/@kelsilynelle/character-analysis-of-poes-masque-of-the-red-death-an-essay-5f28ba97f404>

The Masque of the Red Death (2019). In *The Free Encyclopedia*. Retirado em junho 28, 2019 de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Masque_of_the_Red_Death

Ancient Egypt (2020). In *The Free Encyclopedia*. Retirado em junho 28, 2019 de https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egypt#Government_and_economy

Ancient Egyptian religion (2020). In *The Free Encyclopedia*. Retirado em junho 28, 2019 de https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egyptian_religion

Victorian era (2020). In *The Free Encyclopedia*. Retirado em junho 28, 2019 de https://en.wikipedia.org/wiki/Victorian_era

Living Lines Library(2012). *The Lion King (1994) - Storyboards*. Retirado em 19 de fevereiro, 2019 de <http://livlily.blogspot.com/2012/08/the-lion-king-1994-storyboards.html>

The Art of Disney (2008). *Snow White and The Seven Dwarfs*. Retirado em 19 de fevereiro, 2019 de <http://artofdisney.canalblog.com/archives/2008/10/16/10976390.html>

Craug Mullins (s.d.) *Concept*. Retirado em 19 de fevereiro, 2019 de <http://www.goodbrush.com/concept/cfxeh62lvtx1xywhlewd9wf99rii0>

9.5 Referências de vídeo

Youtube Gnomon (2017). *Bringing the Director's Vision to Life: From Script to Final Concept*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=SnRfJTnbByg>

Youtube Schoolism (2018). *The Godfather of Digital Painting, Craig Mullins*. Retirado em outubro 24, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg&t=293s>

Youtube Schoolism (2016). *Artist Interview with Loish*. Retirado em dezembro 11, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=Oht9VO2_F9k&list=WL&index=150&t=0s

Youtube CG Society (2016). *Creating Enviroments in Uncharted 4 with Jacob Norris*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=wDIZa4O3jP4>

Youtube Gnomon (2017). *Uncharted 4 Environment Art: Part One*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=CgxTyrUpdII>

Youtube Gnomon (2017). *Uncharted 4 Environment Art: Part Two*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=16DhSWP7uV4>

Youtube Gnomon (2017). *Uncharted 4 Environment Art: Part Three*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=GZddhXinNLw>

Youtube Gnomon (2018). *The Environments of God of War ft. Luke Berliner & Nate Stephens*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=N-0jZiMGIIY>

Youtube Gnomon (2016). *Insomniac Games Character Art Panel*. Retirado em novembro 16, 2018 de https://www.youtube.com/watch?v=h1j_20Z-kpc

Youtube Gnomon (2015). *Animal Anatomy & Creature Design with Terryl Whitlatch*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=5Ey6bfbV2rM>

Youtube Gnomon (2018). *The Characters of God of War ft. Rafael Grasseti & Dela Longfish*. Retirado em novembro 16, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=XPdFkm1xLal>

Youtube Gnomon (2017). *The Art of Environment Storytelling for Video Games - Part One*. Retirado em novembro 17, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=FeUL-5wfjOU>

Youtube Gnomon (2017). *The Art of Environment Storytelling for Video Games - Part Two*. Retirado em novembro 17, 2018 de https://www.youtube.com/watch?v=Kr_uSTkBKtk

Youtube Gnomon (2015). *Game Character Creation with Naughty Dog - Pt.1*. Retirado em novembro 17, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=R6uAOmHOQsE>

Youtube Gnomon (2015). *Game Character Creation with Naughty Dog - Pt.2*. Retirado em novembro 17, 2018 de <https://www.youtube.com/watch?v=GPB-xVtaOpk>

Youtube Bobby Chiu (2018). *The Core with Nathan Fowkes, Part 1: Pictorial Composition*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=O22uaOsGsy8>

Youtube Bobby Chiu (2018). *The Core with Nathan Fowkes, Part 2: Engagement*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=WbKfCJLxRb0&t=3s>

Youtube Bobby Chiu (2018). *The Core with Nathan Fowkes, Part 3: Freelancing*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=qboxAl7NJgc>

Youtube Bobby Chiu (2018). *The Core with Nathan Fowkes, Part 4: Quoting*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=qN5ZO-5G-tg>

Youtube Bobby Chiu (2018). *The Core with Nathan Fowkes, Part 6: Fundamentals and Constant Practice*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=wfttpbK4cVE>

Youtube Bobby Chiu (2018). *Craig Mullins, Part 2: Shapes*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=syVKP3rOD8I&t=2s>

Youtube Bobby Chiu (2018). *Craig Mullins, Part 5: Basic Types of Lighting*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=oZCOYF3Nm4c>

Youtube Bobby Chiu (2018). *Craig Mullins, Part 6: Color*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=sysR13VM6Mk>

Youtube Bobby Chiu (2018). *Craig Mullins, Part 7: Edges*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=EQ8gMbLxbWc>

Youtube Bobby Chiu (2019). *Craig Mullins, Part 9: Refinement*. Retirado em janeiro 25, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=S-SC_DIMLOc

Youtube Bobby Chiu (2017). *Talking character design with Daniel Arriaga*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=3g7MkgcvoHE>

Youtube Bobby Chiu (2017). *Visual Storytelling with Viktor Kalvachev*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=oDZLBT49eJg&t=2s>

Youtube Bobby Chiu (2017). *Video game character design with Arnold Tsang*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=hW8Ytla7ahc>

Youtube Bobby Chiu (2018). *Ms. Marvel, Karla Ortiz*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=ckayYdTjqJQ>

Dave Greco (2018). *Concept Art - From Sketch to Final - Crowfall*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=v2Tco5IRl6w&t=1468s>

Dave Greco (2018). *Character Concept Art Tutorial - New Series!*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=2tMagqFKQ9E>

Dave Greco (2018). *Character Concept Art Tutorial - Grayscale to Color!*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=ztKEVEuhyoo&t=308s>

Dave Greco (2018). *Stylized Concept Art Series - Part 1!*. Retirado em janeiro 25, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=_l65s9pNoaM

Dave Greco (2018). *Stylized Concept Art Series - Part 2!*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=yx0y26b3Oic>

Dave Greco (2018). *Stylized Concept Art Series - Part 3!*. Retirado em janeiro 25, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=P1kJY0tiKN8>

Scott Robertson (2016). *Meet the Artist Scott Robertson*. Retirado em janeiro 26, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=9gR9NR2YB_s

Tyler Edlin (2017). *Creature Design: Artist Interview*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=mqj6KqsVusO>

Tyler Edlin (2018). *Consistent and thorough concept art improve your designs*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=GccISfMjqsY&t=1s>

Tyler Edlin (2018). *Is there a Problem in your Painting process?*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=HCR6cqQQuHU>

Tyler Edlin (2018). *Anatomy of a Painting (Brush Sauce Theatre ep.5)*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=zG83bFz5hXk>

The Art of Aaron Blaise (2018). *Live Drawing - Character Design!*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=CuTF9sBNDsw&t=5s>

The Art of Aaron Blaise (2017). *My 7 steps to great Character Design*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=dvbfcmXpepw&t=1s>

The Art of Aaron Blaise (2013). *Aaron's Art Tips - 13 Grounding Your Creature Designs In Reality*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=CuTF9sBNDsw&t=2s>

The Art of Aaron Blaise (2018). *Live Stream - Request Day!*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=q99rxKgVqYI&t=6822s>

The Art of Aaron Blaise (2018). *Live Drawing & Painting - Request Day! Viking Sheep*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=Xdus9QhIGsA>

The Art of Aaron Blaise (2018). *Live Stream - A Chat with Bobby Chiu*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=MxIPOM7cG2M>

The Art of Aaron Blaise (2019). *Live Stream - Drawing a Viking Warrior!*. Retirado em julho 18, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=trZF9w_U_I8

The Art of Aaron Blaise (2019). *Live Stream - Developing Characters for a new Project!*. Retirado em setembro 12, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=DTpOPRTLYEO>

The Art of Aaron Blaise (2019). *Live Stream - More Character Development for a new Project!*. Retirado em setembro 19, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=FYQceKvMzEU>

The Art of Aaron Blaise (2019). *Live Stream - Exploring Character Designs*. Retirado em outubro 1, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=fWot1aDWntQ>

The Art of Aaron Blaise (2019). *Live Stream - Creature Design on My First Friday Stream*. Retirado em novembro 8, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=bEim-3nnUh0>

ArtCenter (s.d.). *Entertainment Design*. Retirado em janeiro 26, 2019 de <http://www.artcenter.edu/academics/undergraduate-degrees/entertainment-design/overview.html>

CG Society (2018). *Environment Design Course with David Harrington Wk 1* <https://forums.cg-society.org/c/sponsored-courses?fbclid=IwAR3QD4LBUkV-WIVHhMsfxvVNFHFOFmOXWCqU-C42U8TGv3UmHBhZwMm7yfiQ>

AlbertaUArts (2017). *Matt Rhodes Artist Talk: The World of Concept Art* (November 2016). Retirado em junho 28, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=m2BRI1hWnnY&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=4&t=0s>

Feng Zhu (2016). *Design Cinema - EP 88 - IP Creation with Design Thinking*. Retirado em junho 28, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=KBilkVlzZAg&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=3&t=0s>

Feng Zhu (2014). *Design Cinema - EP 78 - Environmental Thumbnails*. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=P-I9kNXAeGQ&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=13&t=0s>

Feng Zhu (2019). *Design Cinema - EP 94 - Form Follows Function*. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=mvWgfYFLk9Q>

Feng Zhu (2019) *Design Cinema - 95 - Form Follows Function Complete Presentation*. Retirado em junho 22, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=5R92hhYaX_Q&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=9

Feng Zhu (2019). *Design Cinema - EP 96 - Japanese Inspired Canyon Homes*. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=oOu7ndw8Ouw>

Feng Zhu (2019). *Design Cinema - EP 60 - Realtime Fantasy Landscape Painting*. Retirado em junho 22, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=nVZtq-3EhL4&list=WL&index=29&t=0s>

Marco Bucci (2019). *Character Design Mini-Series Pt. 1 - Gesture, Silhouette, Form*. Retirado em junho 31, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=gl62rHNtg2w&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=8&t=0s>

Marco Bucci (2019). *Character Design Mini-Series Pt. 2 - Value, Light, Flesh, Color*. Retirado em junho 31, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=aSuodktbYi0&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=6>

Marco Bucci (2019). *Concept Art Illustration And Creative Psychology*. Retirado em junho 31, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=QDPnlsJ1zG4&list=PLnp2hf2-BYkORkE9AcoZwvgiyp2F8UQaL&index=6&t=0s>

Amziss (2018). *Creature Concept Art - Using Animal Classifications & Functionality Realistically*. Retirado em janeiro 3, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=fDZnGGGZx9o&list=WL&index=22&t=0s>

Insider (2019). *Pixar's Secret Formula For Making Perfect Films | The Art Of Film*. Retirado em junho 31, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=Y34eshkxE5o&list=WL&index=27&t=0s>

Adobe Creative Cloud (2019). *Drawing & Painting in Project Gemini with Karla Ortiz & Pascal Champion - 1 of 3*. Retirado em agosto 16, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=NOnTayx9Bgo&list=WL&index=35&t=0s>

Adobe Creative Cloud (2019). *Drawing & Painting in Project Gemini with Karla Ortiz & Pascal Champion - 2 of 3*. Retirado em agosto 16, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=IKHoP7pEyFk&list=WL&index=33>

Adobe Creative Cloud (2019). *Drawing & Painting in Project Gemini with Karla Ortiz & Pascal Champion - 2 of 3*. Retirado em agosto 16, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=cNLUwqEui_0CG

CG Speak (2019). *KARLA ORTIZ. Master Class. CG Stream*. Retirado em agosto 16, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=cCVorifCKw8>

Level Up! (2015). *Level Up! Session 64 with KARLA ORTIZ*. Retirado em agosto 16, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=GYgi4Ogwpos>

Trojan Horse Was a Unicorn (2018). *Thoughts on art and life Karla Ortiz*. Retirado em agosto 16, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=zR6e22zSztU>

Frank Hong (2016). *Concept art Tutorial SunflowerStreet*. Retirado em agosto 17, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=gV6CJTanXzl&list=WL&index=76&t=0s>

moderndayjames (2019). *CHARACTER DESIGN 1: THUMBNAILING*. Retirado em outubro 17, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=D4mW-ZeXwtg&list=WL&index=108&t=0s>

The SPA Studios (2020). *KLAUS | Character Design Process*. Retirado em janeiro 9, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=cM8b6IJ7g7o&list=WL&index=147&t=0s>

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 001: Art War 4 part 1*. Retirado em janeiro 19, 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=vUIBIWI_5WM

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 002: Art War 4 part 2*. Retirado em janeiro 20, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=fYtPxxgWMrKY>

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 003: Art War 4 part 3 - Composition*. Retirado em janeiro 21, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=Zb5NskAnKSk>

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 004: Art War 4 part 4 - Refining Drawing and Colour Rough*. Retirado em janeiro 22, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=zhq8eCeEXZg>

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 005: Art War 4 part 5 - Rendering*. Retirado em janeiro 23, 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=4FluqwaoBiO>

Cam Sykes (2020). *Concepts at Dawn 006: Art War 4 part 6 - Rendering continued*. Retirado em janeiro 26, 2020 de https://www.youtube.com/watch?v=GTkY_b3kZOY

Hardy Fowler (2019). *Concept Art Character Design*. Retirado em outubro 18, 2019 de <https://www.skillshare.com/classes/Concept-Art-Character-Design/1958547503?via=user-profile>

Sam Huang (2017). *Loish - Kickstarter Livestream - Sketch Process (10/06/2017)*. Retirado em dezembro 11, 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=9Rb1YDMkIKs>

Yestervid (2015). *Oldest Footage of London Ever*. Retirado em julho 4, 2019 de https://www.youtube.com/watch?v=O_me3NrPMh8

9.6 Filmografia

Brito, L. (Produção); Jorge, J. D. G (Realização) (1981). Memórias do Futuro [Documentário transmitido em televisão]. Portugal: RTP

Geronimi, C. (realizador), Jackson, W. (realizador), Luske, H. (realizador) (1951). Alice no País das Maravilhas - Edição 60º Aniversário [DVD]. Estados Unidos da América: Walt Disney

Hand, D. (realizador), (1942). Bambi - Edição especial [DVD]. Estados Unidos da América: Walt Disney

Geronimi, C. (realizador) (1959). A Bela Adormecida [DVD]. Estados Unidos da América: Walt Disney

Hand, D. (realizador), (1937). Branca de Neve e os Sete Anões [DVD]. Estados Unidos da América: Walt Disney

Cameron, J. (realizador), (2009). Avatar [Blue-ray]. Estados Unidos da América: Lightstorm Entertainment

Mankiewicz, J. (realizador), Wanger, W. (produtor) (1963). Cleopatra - 50º Aniversário [DVD]. Estados Unidos da América: Twentieth Century-Fox Film Corporation

DeMille, C. (realizador/produtor), (1956). Os Dez Mandamentos [DVD]. Estados Unidos da América: Paramount Pictures

Lynch, D. (realizador), Laurentiis, R.(produtor) (1984). Dune [DVD]. Estados Unidos da América: Universal Studios



IX

10. Anexos

10.1 Concepts criados

—10.1.1 Grupo de personagens





—10.1.2 Principe



—10.1.3 Convidado 1



—10.1.4 Convidado 2



—10.1.5 Convidado 3



—10.1.6 Convidado 4



—10.1.7 Convidado 5



—10.1.8 Doença Mascarada



—10.1.9 Doença Desmascarada



—10.1.10 General



—10.1.11 Sniper



—10.1.12 Charioteer



—10.1.13 Bruiser



—10.1.14 Médico



—10.1.15 Espadachim



—10.1.16 Escudo



—10.1.17 Canhão



—10.1. 18 Batedora



—10.1.19 Músico



—10.1. 20 Bailarina



—10.1.21 Homem do Povo



—10.1. 22 Mulher do Povo



10.2 Painéis processuais

PROCESSO



PRINCIPE



PROCESSO

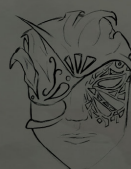


CONVIDADOS

FIGURANTE I



PROCESSO



MORTE RUBRA

CONVIDADOS

FIGURANTE II



PROCESSO



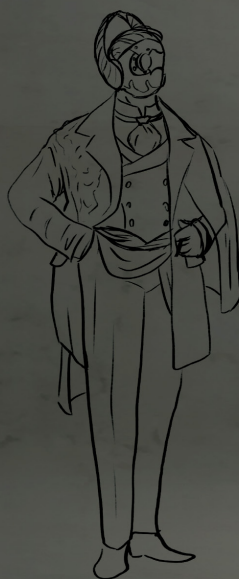
MORTE RUBRA

CONVIDADOS

FIGURANTE III



PROCESSO

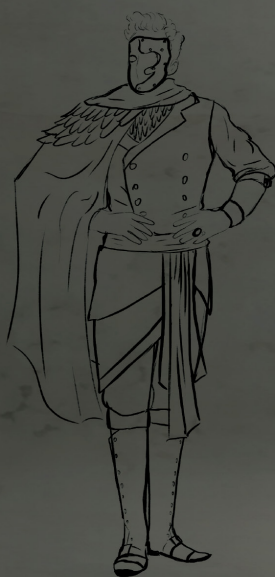
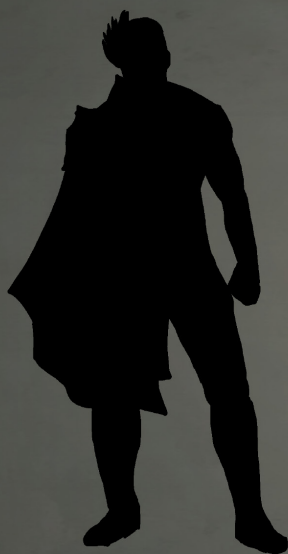


CONVIDADOS

FIGURANTE IV



PROCESSO



CONVIDADOS

FIGURANTE V



PROCESSO



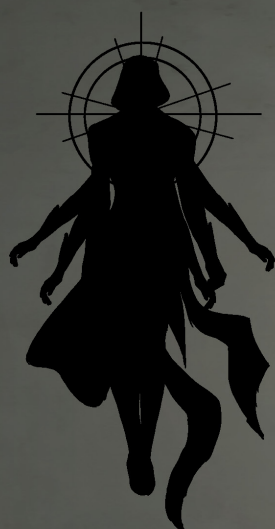
MORTE RUBRA

MORTE RUBRA

MASCARADA



PROCESSO



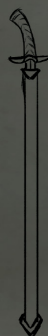
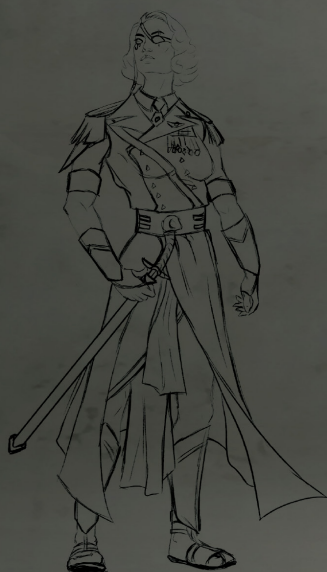
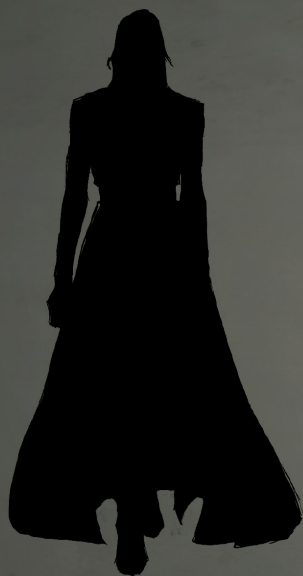
MORTE RUBRA

MORTE RUBRA

DESMASCARADA



PROCESSO

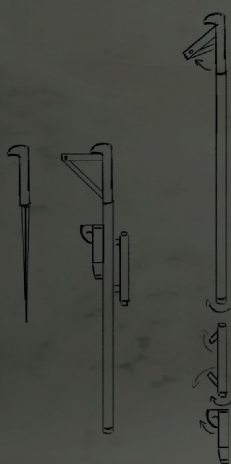
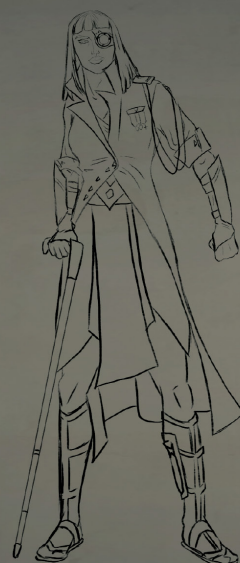
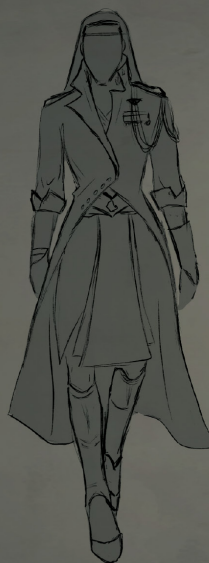
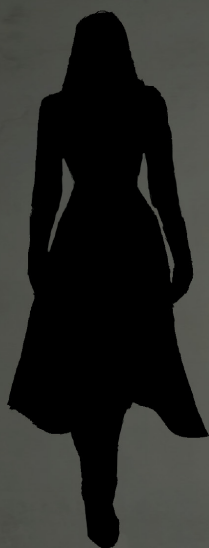


MILITAR

GENERAL



PROCESSO



MORTE RUBRA

MILITAR

SNIPER



PROCESSO



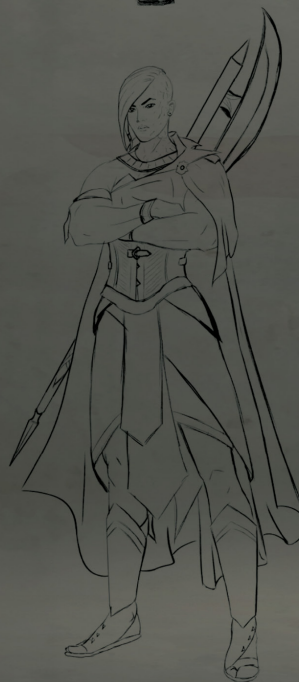
MORTE RUBRA

MILITAR

CHARIOTEER



PROCESSO



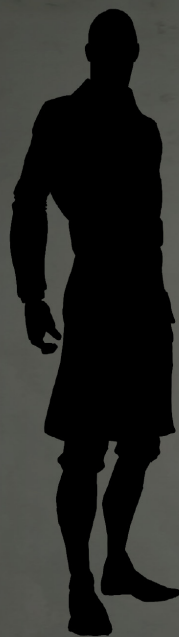
MORTE RUBRA

MILITAR

BRUISER



PROCESSO



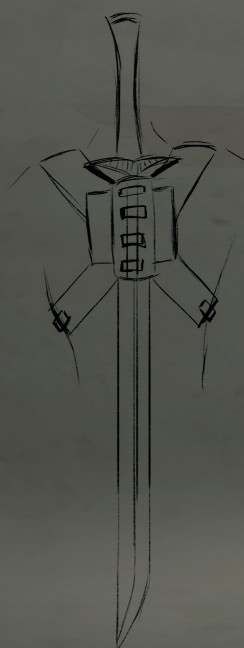
MORTE RUBRA

MILITAR

MÉDICO



PROCESSO



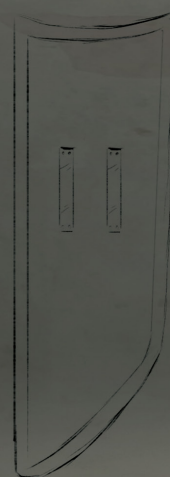
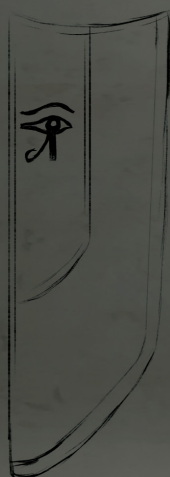
MORTE RUBRA

MILITAR

ESPADACHIM



PROCESSO



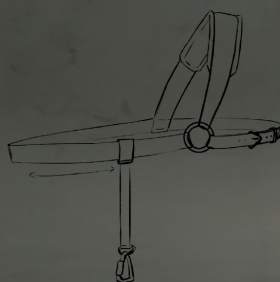
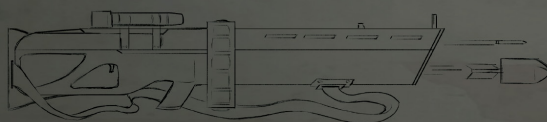
MORTE RUBRA

MILITAR

ESCUDO



PROCESSO



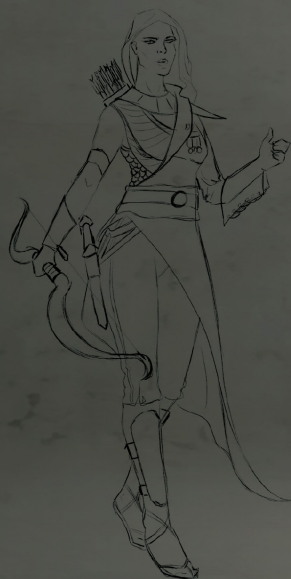
MORTE RUBRA

MILITAR

ESCUDO



PROCESSO



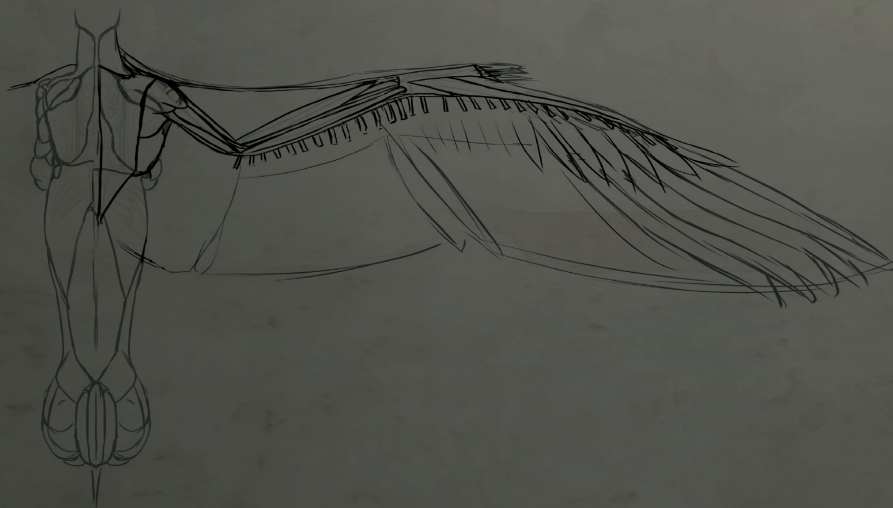
MORTE RUBRA

MILITAR

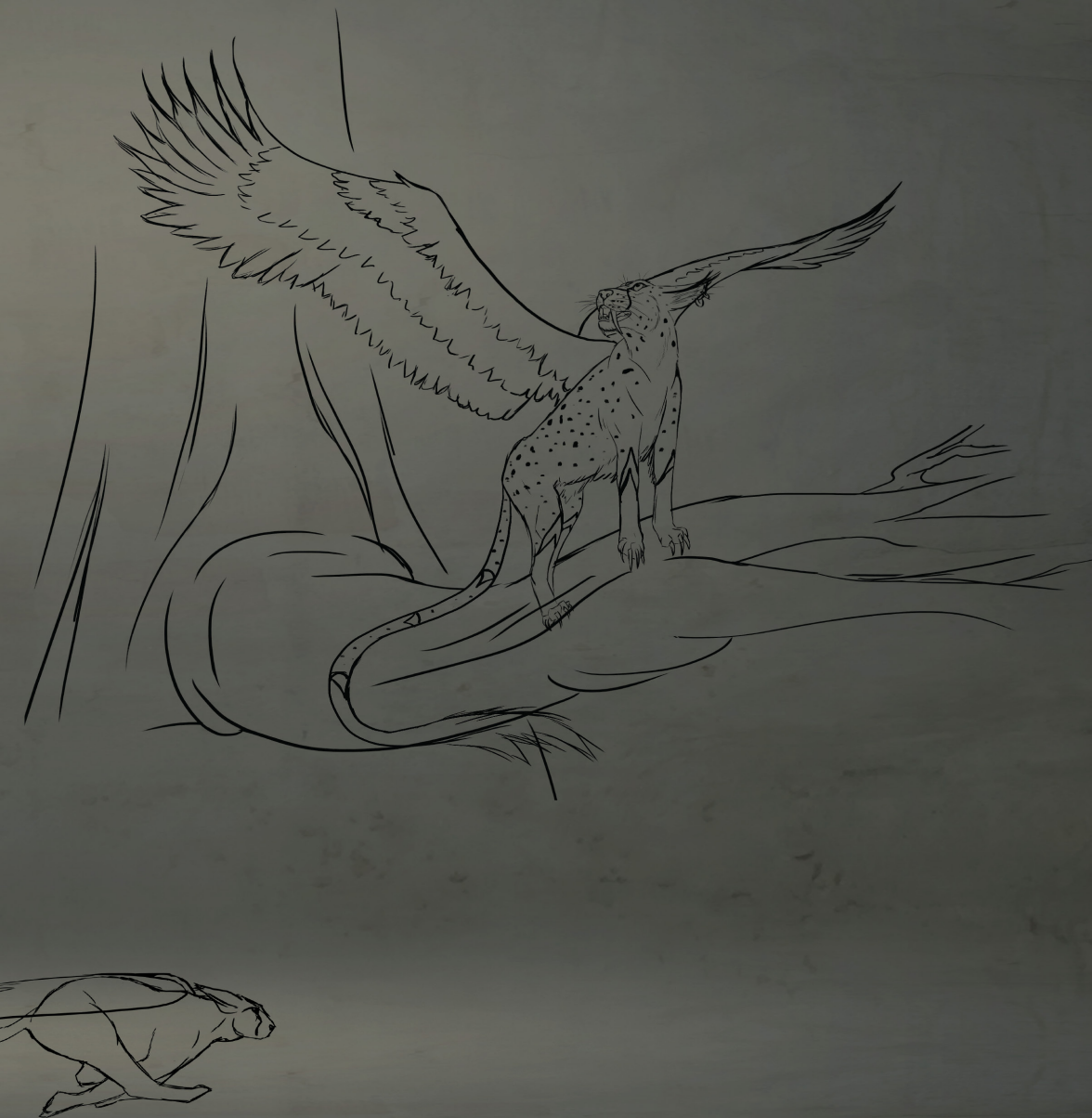
BATEDORA



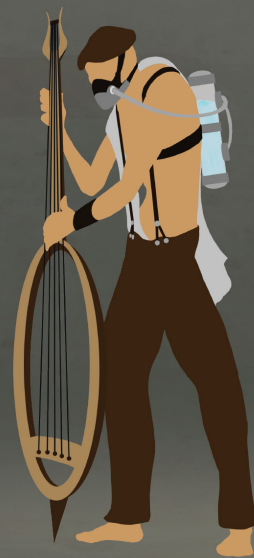
PROCESSO



CRIATURA



PROCESSO

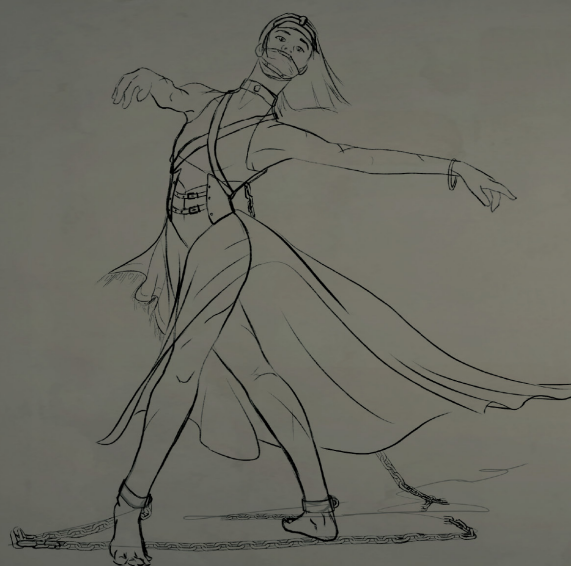
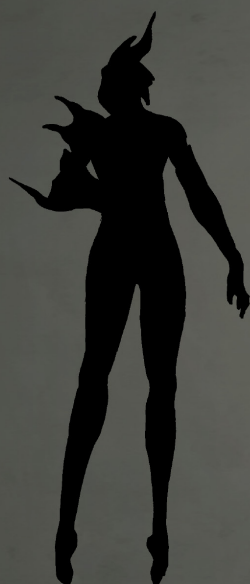


ENTERTAINERS

MÚSICO



PROCESSO



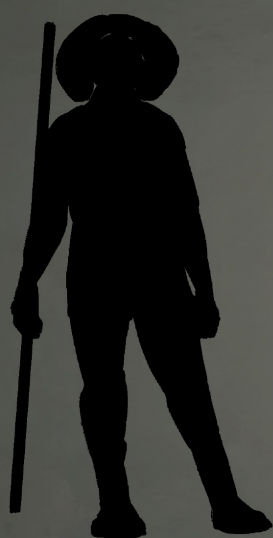
MORTE RUBRA

ENTERTAINER

DANÇARINA



PROCESSO



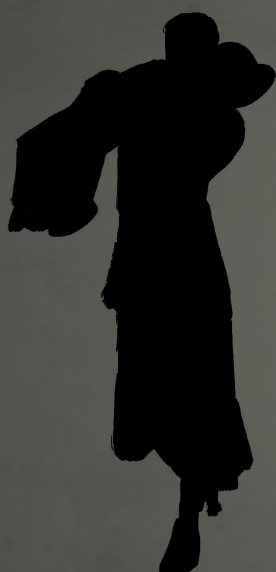
MORTE RUBRA

POVO

HOMEM



PROCESSO



MORTE RUBRA

POVO

MULHER



