

Universidade Federal de Pernambuco
Centro Acadêmico do Agreste
Núcleo de design

XILOTOON:

Desenvolvimento de *concept art* baseado na estética *New Retro Cartoon* com influências da Xilogravura.

Marcelo Meneses
Caruaru | 2013

Marcelo Meneses

XILOTOON:

Desenvolvimento de *concept art* baseado na estética *New Retro Cartoon* com influências da xilogravura.

Monografia apresentada como pré-requisito
para a obtenção do título de graduação do
curso de Design pela Universidade Federal
de Pernambuco, UFPE, sob orientação do
professor Marcos Buccini.
Caruaru, 2013

Caruaru, 2013

M543x	<p>Meneses, Marcelo.</p> <p>Xilotoon: desenvolvimento de Concept art baseado na estética New retro cartoon com influências da xilogravura. / Marcelo Meneses. - Caruaru: O Autor, 2013. 52f.; il.; 30 cm.</p> <p>Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro</p> <p>Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA. Design, 2013.</p> <p>Inclui referências bibliográficas</p> <p>1. Arte conceitual. 2. Xilogravura. 3. Literatura de Cordel. 4. Animação (cinematografia). I. Ribeiro, Marcos Buccini Pio. (Orientador). II. Título.</p>
740 CDD (23. ed.)	UFPE (CAA 2013-78)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE PROJETO DE
GRADUAÇÃO EM DESIGN DE

MARCELO MENESES

***"Da Xilo ao Cartoon: Desenvolvimento de concept art baseado na estética
New Retro Cartoon com influências da xilogravura"***

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência
do primeiro, considera a(o) aluna(o) Marcelo Meneses

APROVADA(O)

Caruaru, 17 de setembro de 2013.

Professor Marcos Buccini Pio Ribeiro

Professor Manoel Guedes Alcofarado Neto

Professora Turta Alquete

AGRADECIMENTOS

Nesse momento, muitos nomes me vêm a cabeça, nomes demais que não caberiam aqui. Os citados não aparecem em ordem de importância, e se a memória me trair me perdoem.

Agradeço primeiramente a dona Maria dos Milagres, minha genitora, pelo apoio, paciência e amor, além das lições sobre o que é importante nessa vida e ao meu pai, Oswaldo Franklin, que no dia a dia me mostrou o verdadeiro valor da integridade e dedicação em tudo que se faz.

A Pomy Kim e família pelo amor incondicional durante toda essa jornada além do abrigo e comida sempre reconfortantes.

A todos os meus amigos de longa data, que ocupam cada um, um grande espaço na minha vida desde que me lembro, independente de onde estejam: Deko, Fabio, Jan, Didi, Baltazar, Cheffe, Felipe, Pedrinho, Eliel, vocês são incríveis.

Aos meus companheiros de jornada em Caruaru, que foram primordiais para me fazer entender que eu estava no lugar certo na hora certa: Thales, Edu, Melo, Ralf, Víni, Rafinha, Mayara, Kaká, Nathália, Cinara, Tatinha. Nossos caminhos se separam agora para um reencontro mais a frente.

Aos meus companheiros de trabalho que ajudaram na minha formação: Obrigado a Valmir Cardoso e Jaílton Andrade pela primeira oportunidade, e para aqueles que contribuem agora para que eu seja um profissional melhor: Bina, Dé, PD, Léo e Danilo.

Por fim, mas não menos importante, agradeço ao meu orientador, Marcos Buccini pelas lições ao longo dos anos, mas principalmente pela amizade e a todo povo pernambucano, que me recebeu tão bem e me faz sentir em casa. Nosso trabalho ainda não acabou.

“Até mais, e obrigado pelos peixes!”
Douglas Adams

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo mesclar de forma coerente as estéticas da Xilogravura e *New Retro Cartoon*, afim de produzir *Concept Arts para uma animação baseada no roteiro “O Vaqueiro e o Dragão”*. O processo para cumprir este propósito baseia-se nas seguintes etapas: Definir o que é Concept Art e sua importância, Pesquisar as estéticas da Xilogravura e *New Retro Cartoon*, Identificar suas origens e seus usos mais comuns, pesquisar referências, gerar alternativas, selecionar as melhores e finalizar os desenhos. Toda a documentação do projeto será feita na forma de um relatório, afim de que seus resultados possam servir como base para futuros trabalhos de estudantes, curiosos e profissionais em geral que se interessem pelo assunto.

Palavras Chave: *Concept Art, Xilogravura, Cordel, New Retro Cartoon, Animação, Criação, Design*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Superman e Batman, atmosferas opostas.	15
Figura 2: Imagem de "Procurando Nemo" (A) e imagem do estúdio UPA (B).	16
Figura 3: As Tartarugas Ninja	16
Figura 4: The Record of Lodoss War (1991) um exemplo de figurino para-realista. O autor usa como referências trajes da idade média, mas de forma estilizada.	17
Figura 5: Mônica (A) e Do contra (B).	18
Figura 6: Obra de Samico, um dos principais artistas do movimento armorial.	19
Figura 7: Grafitti do artista Derlon, baseada na estética da xilogravura	19
Figura 8: Professor Utônio e Samurai Jack, dois personagens icônicos que se utilizam do estilo New Retro Cartoon em seu visual.	21
Figura 9: Personagens geometrizados de Samurai Jack.	23
Figura 10: Dexter e suas formas simples.	23
Figura 11: Quadro de Samico.	24
Figura 12: Obra de J.Borges.	25
Figura 13: Primeiro passo para formulação de caixa morfológica.	26
Figura 14: Segundo passo para formulação de caixa morfológica.	26
Figura 15: Terceiro passo para formulação de caixa morfológica.	26
Figura 16: Caixa morfológica do Personagem Bento.	28
Figura 17: Caixa morfológica da personagem Carlinha.	28
Figura 18: Caixa morfológica do personagem Cavalo.	29
Figura 19: Caixa morfológica do personagem Dragão	29
Figura 20: Caixa morfológica do personagem Rei.	30
Figura 21: Esboços para definir características do personagem Bento.	31
Figura 22: Esboços para definir características da personagem Carlinha	32
Figura 23: Esboços para definir características da personagem Dragão.	32
Figura 24: Esboços para definir características da personagem Cavalo.	33
Figura 25: Esboços para definir características da personagem Rei.	33
Figura 26: Carlinha artline.	35
Figura 27: Carlinha artline e preenchimento.	36
Figura 28: Carlinha com luz e sombra.	36
Figura 29: Carlinha com aplicação de texturas.	37
Figura 30: Concept final Bento.	38
Figura 31: Concept final Carlinha.	38
Figura 32: Concept final Rei.	39
Figura 33: Concept final Cavalo.	39
Figura 34: Concept final Dragão.	39
Figura 35: Cenários de Samurai Jack.	40
Figura 36: Esboço do Cenário Sertão	41
Figura 37: Esboço do Cenário Cidade.	41
Figura 38: Concept final da primeira locação.	42
Figura 39: Concept final da segunda locação.	43

SUMÁRIO

1.0 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVOS	10
1.2 METODOLOGIA PROJETUAL	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	12
2.1 O <i>CONCEPT ART</i>	12
2.1.1 O personagem	13
2.1.2 O cenário	14
2.1.3 Figurino	16
2.2 XILOGRAVURA	18
2.2.1 Análise e definição	18
2.3 <i>NEW RETRO CARTOON</i>	20
2.3.1 Análise e definição	20
3.0 O ROTEIRO	21
3.1 CONSTRUÇÃO	21
4.0 DESENVOLVENDO OS PERSONAGENS	22
4.1 MÉTODO DE PRODUÇÃO	22
4.2 BUSCA POR REFERÊNCIAS	22
4.3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	25
4.4 FORMULAÇÃO DE <i>SKETCHES</i>	30
4.5 SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS	34
4.6 FINALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS	35
3.6.1 Desenhos finais	35
5.0 DESENVOLVENDO OS CENÁRIOS	39
5.1 MÉTODO DE PRODUÇÃO	39
5.2 BUSCA POR REFERÊNCIAS	40
5.3 FORMULAÇÃO DE <i>SKETCHES</i>	41
5.4 SELEÇÃO DE ALTERNATIVA E FINALIZAÇÃO DOS CENÁRIOS	42
5.4.1 Desenhos finais	42
6.0 CONSIDERAÇÕES	44
REFERÊNCIAS	46
ANEXOS	48

1| INTRODUÇÃO

Os meios utilizados para a criação de entretenimento em geral – Jogos eletrônicos, animações, produtos - permitem uma produção cada vez mais rápida e de melhor qualidade. Em um mercado saturado desse tipo de conteúdo, é o visual de um produto ou personagem que muitas vezes prende a atenção do consumidor. É nesse ponto que os *Concept Arts* se mostram como uma ferramenta importante para definir uma estética de sucesso e algarar mais pessoas interessadas em consumir ou produzir conteúdo relevante.

Com o objetivo de transcrever para um meio gráfico uma determinada ideia, os Artistas Conceituais, como são chamados, precisam ser multidisciplinares em suas competências como designer, ilustrador e artista e a cada dia vão ampliando sua importância no mercado.

Por outro lado, um fato que ocorre com frequência entre eles é a reprodução de trabalhos baseados em demasia sobre outros. O resultado disso é uma infinidade de produções nos meios de entretenimento com extrema familiaridade visual entre si, o que acaba tornando o resultado do processo criativo tedioso para o consumidor.

O estilo de desenho *New Retro Cartoon* foi utilizado à exaustão em produções animadas como “Meninas Super Poderosas” e “Jonny Bravo” em canais por assinatura como o Cartoon Network. Na época em que surgiram, esses desenhos foram revolucionários tanto na linguagem visual quanto na forma que eram animados. O que veio depois foi uma enxurrada de produções que reproduziam o estilo, criando uma bolha de trabalhos muito semelhantes e cansativos. Vale ressaltar que o estilo ficou quase que restrito a mídia televisiva e seus desdobramentos.

Já a Xilogravura tem sua origem na China, mas atinge sua popularização nos cordéis nordestinos. Com crescente uso da mesma em diversos setores da cultura como publicidade, moda, ilustração e artes plásticas, é natural que ela chegue até o campo da animação, oferecendo a possibilidade do desenvolvimento de uma nova abordagem estética, quando fundida com outros estilos. Neste caso, a opção adotada foi o *New retro cartoon*.

O fato é que essas duas correntes possuem similaridades estéticas entre si, apesar de encontrarem-se em pólos culturais opostos. Misturar elementos de ambas torna-se um terreno promissor para o surgimento de uma estética diferenciada, servindo não apenas como solução criativa para os mercados inflados que se utilizam das mesmas, mas como meio de tornarem-se ferramentas para os Artistas conceituais abrirem novos leques de produção de dentro de suas habilidades, contribuindo também para o crescimento dessa parcela da cultura nordestina de forma global.

Além disso, a descrição do desenvolvimento do projeto servirá como atalho para futuros estudos na mesma área, ajudando designers e artistas a produzirem trabalhos de qualidade semelhante em menos tempo, moldando uma metodologia dinâmica, aberta a contribuição intelectual dos mesmos. Deve-se ainda destacar o *concept art* como uma poderosa arma para algarar investidores para projetos criativos, já que se trata de algo concreto. Deste modo, é importante analisar essa ferramenta, a fim de demonstrar sua contribuição para a construção de uma rede de incentivo econômico no setor de animação (TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

Nesse sentido, este estudo busca explorar a possibilidade de mescla entre as duas estéticas, construindo uma nova abordagem gráfica, que se tornará parte fundamental para o desenvolvimento de uma série de *Concept Arts baseadas no roteiro da animação “O Vaqueiro e o Dragão”*, e servindo posteriormente como modelo para o desenvolvimento dos personagens e cenários finalizados da trama.

1.1| OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Desenvolver o *Concept Art* de uma animação, mesclando a estética da Xilogravura com o *New Retro Cartoon*.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir *Concept Art* estéticas New retro cartoon e a xilogravura e suas aplicações.
- Desenvolver e descrever o processo de construção de *Concept Arts* que servirão como estudo de caso.
- Demonstrar que é possível criar um visual harmônico, mesclando o *New retro. Cartoon* com a xilogravura.

1.2| METODOLOGIA PROJETUAL

Existem diversas metodologias de pesquisa dentro das ciências e nenhuma delas é infalível. Cabe ao designer procurar, dentro do seu repertório técnico e criativo, a melhor maneira de aplicá-las na construção de artefatos (BOMFIM, 1995).

Neste projeto, o método de pesquisa de Lobach será utilizado como ferramenta para o bom andamento da pesquisa, por se aproximar bastante da forma usual de criação de *concepts*. Segundo Lobach (2001) existem quatro pontos a serem explorados para a resolução de um problema:

1. Fase de Preparação
2. Fase de Geração
3. Fase de Avaliação
4. Fase de Realização

A ordem em que essas etapas são exploradas no decorrer do projeto irão influir diretamente no resultado final. Lobach (2001) reforça que o designer deve ter total liberdade dentro do processo criativo e que o produto nada mais é que uma resposta ao seu problema inicial.

O primeiro passo para iniciar a criação é identificar a problemática dentro do todo. A partir desta fase, o designer pode focar-se nas perguntas que deve responder e nos pontos-chaves para a sua pesquisa e consequente execução do projeto.

A análise de problemas é o momento onde se fazem perguntas sobre os elementos que compõem a animação como personagens, cenário e figurino. O designer deve se perguntar: Como pensa o protagonista? Em que universo está inserido? Como se veste? Ou seja, todos os dados que ajudarão a solucionar o problema final e auxiliar na construção de um *concept* que corresponda as descrições do roteiro.

No caso desta produção, a geração de alternativas terá sua importância destacada para a definição estética do projeto, utilizando o estilo *New Retro Cartoon* em simbiose com os traços marcantes da xilogravura. Serão necessárias muitas referências que, quando cruzadas, devem gerar a melhor opção para a manutenção da coerência entre roteiro e visual da animação.

2| FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1| O *CONCEPT ART*

Para compreender a importância do *concept art* (ou arte conceito, em uma tradução literal) dentro da indústria, mais especificamente no âmbito da animação, é necessário partir de uma definição formal: Segundo Takahashi; Andreo (2011) o *concept design* é uma representação visual de um conceito ideológico dentro da indústria de entretenimento tal qual cinema, jogos e animações. A arte-conceito além de ser complexa, é dotada da capacidade de intrigar excitar o observador, apesar de por vezes, apresentar-se implícita dentro de uma obra (ZUPI, 2010).

Prerrogativamente, a aparência de uma animação deve comunicar uma ou várias mensagens que podem ser condensadas. Apresenta ainda uma grande quantidade de pistas que, quando visualmente percebidas, sugerem um design para o espectador previamente informado, permitindo que o mesmo compreenda como um todo a estética ali proposta. Por ser executado no início do projeto, o período de conceituação é o que permite ao profissional a maior liberdade de criação. Nesse período ainda não existem amarras criativas e experimentações, muitas vezes inadequadas, nesta etapa são permitidas, e até encorajadas, pois não comprometerão diretamente o resultado final (PIPES, 2007).

Assim como o design de produto, a metodologia utilizada no design de personagens ou de cenários apresenta-se como processo iterativo do design. O desenho de conceito acaba sendo um resumo gráfico do que o produto final poderá ser (TAKAHASHI; ANDREO, 2011).

Por se tratar de um projeto gráfico, é imprescindível que o artista de conceito tenha uma boa noção de desenho. O sketch, ou esboço inicial é primordial para tornar uma ideia concreta, ainda que de forma rústica. A partir daí, o designer poderá perceber se aquela abordagem tem potencial para dar origem a um desenho mais elaborado. O mais importante é que esse esboço, ainda que tosco, expresse ideias que poderão ser aproveitadas em *concepts* futuros (PIPES, 2007).

Frederic St-Arnaud, em depoimento dado à Zupi (2010) reforçou que o artista de conceito deve possuir ainda um bom conhecimento de elementos de composição do desenho como cor, dimensão e óptica. Cada um desses fatores deve ser executado criativamente, mas, ainda assim atendendo diversas exigências

advindas do roteiro ou do diretor, que deve buscar a harmonia entre a mensagem a ser transmitida e a aparência da animação. Daí a importância do artista de conceito.

A constituição de um *Concept Art* depende de diversos fatores, que podem atuar isolados ou em conjunto. Elemento como personagens, cenários, texturas e acessórios são os responsáveis pelo regulamento da atmosfera de um determinado projeto.

2.1.1| O personagem

Segundo Didier (2009) Os personagens são os elementos vivos dentro de uma narrativa. São eles que guiarão os espectadores através da história e, posteriormente, os farão entender suas motivações, e parte daquele mundo em que estão inseridos. No caso das animações, personagens bem construídos são essenciais para que a história se desenvolva de forma dinâmica. Por se tratar de um elemento tão importante na confecção de um roteiro, os personagens acabam tendo personalidades diversas, que dependem da habilidade do designer ou artista para serem representadas graficamente. E.M.Foster (1956), cita dois tipo de personagens:

Personagens Planos (lineares): São personagens simplórios, sem grande profundidade comportamental. Geralmente, tornam-se um clichê dentro da história, representando apenas um conceito, qualidade ou defeito. Dentro dessa classe, pode-se identificar dois subgrupo: O primeiro constituído de figuras típicas, mas necessárias para a caracterização da história, como o religioso, a donzela em perigo ou o fofoqueiro. O segundo grupo tem como característica marcante exageros em sua personalidade, visando reforçar um caráter satírico.

Personagens Redondos: Possuem um grande teor de complexidade em sua personalidade. Dentro da trama, geralmente exercem um papel de destaque e gradualmente evoluem. Suas ações não possuem a previsibilidade característica dos personagens lineares.

Dentro da narrativa, os personagens ainda podem ser classificados como protagonistas, antagonistas e figurantes dependendo de seu espaço dentro da trama e da importância de suas ações. O protagonista estará a frente das grandes decisões, enquanto os figurantes agem ao seu redor, mantendo a narrativa

dinâmica. Didier (2009) ainda propõe mais uma divisão hierárquica entre os personagens:

Protagonistas: O personagem principal. Suas ações irão determinar o rumo que a história seguirá, influenciando todos os outros personagens.

Antagonistas: Comumente conhecidos como vilões. Tornam a história mais interessante, dificultando a Jornada do herói. (CAMPBELL 2007)

Os avanços na produção de desenhos animados permitem que os grafismos adotados na construção dos personagens possam ser cada vez mais complexos, permitindo que suas personalidades apareçam dentro da novela sugeridas apenas por pistas em suas aparências.

Com uma audiência cada vez mais exigente, o visual das animações precisa ser cada vez mais marcante, a ponto de incitar o interesse do telespectador a acompanhar a trama até o final. Personagens tradicionais devem se reinventar para atrair a atenção do novo público. Em contraponto, os novos personagens que surgem todos os dias devem ser facilmente reconhecíveis, tendo sua aparência ressaltada pelo *background* em que está inserido.

2.1.2| O cenário

A localização do personagem dentro de um meio é indispensável para a caracterização gráfica da ideia. Personagem e cenário devem complementar-se, comunicando que tipo de atmosfera é necessária naquele momento da trama para que a mesma torne-se crível aos olhos do espectador. Para entender essa informação, basta imaginar, por exemplo, o *Batman* agindo na Metrópolis do *Superman*. Todo o clima sombrio exigido pelo personagem seria perdido porque Metrópolis não possui vielas sombrias, gárgulas suspensas e becos sem saída que um herói como Batman precisa para agir. O mesmo ocorre com a luminosidade: Se o roteiro descreve que o personagem deve explorar uma caverna, o concept que representa essa passagem deverá ser pintado com tons escuros. Se a jornada do herói o leva até um palácio no deserto, os objetos contidos no ambiente deverão tornar a imagem clara (BLOCK, 2010).



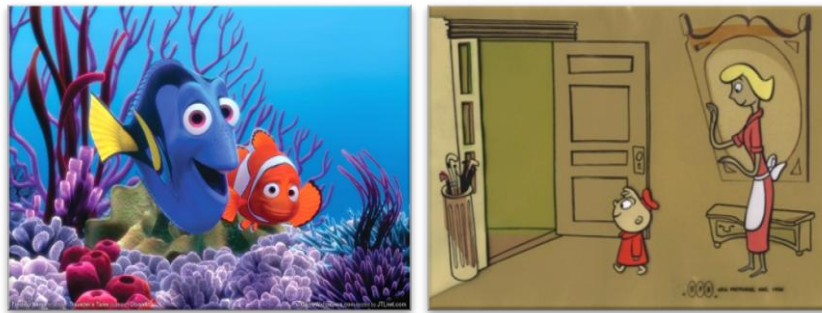
Figura 1: Superman e Batman, atmosferas opostas.

Fonte: <http://hqrock.files.wordpress.com/2011/08/superman-batman-jim-lee.png>

Para que exista coerência entre “personas” e o plano, o designer deve utilizar-se algumas técnicas como a perspectiva. Segundo Lippincott (2007), dominar a perspectiva é fundamental para o trabalho do artista. A capacidade de representar objetos que apresentam-se em dimensões diferentes de acordo com a distância é essencial para se atingir um resultado satisfatório no *concept*. Meyer (2007) explica que todos os elementos de uma composição, desde casas, plantas até postes que são assimilados pelo espectador sofrem o efeito da perspectiva. O fundamento mais básico da perspectiva é o fato que elementos que estão teoricamente mais próximos da visão do expectador, são maiores, e a medida que se afastam tornam-se cada vez menores.

Nota-se que em animações que se utilizam do 3D como Procurando Nemo (Pixar 2003), as perspectivas apresentam-se de forma extremamente realista, não necessariamente, tendo um resultado mais satisfatório esteticamente do que as animações da United Productions of America (UPA), por exemplo, que produzia perspectivas distorcidas de acordo com suas necessidades.

Devemos lembrar que esses princípios não determinam a existências da animação, mas instrumentalizam o artista para sua exploração em toda amplitude expressiva. A aposta dos artistas da UPA era arriscada justamente por limitar esse espectro, embora, por outro lado, tivesse o grande mérito de propiciar experimentações com configurações plásticas até então impensáveis no modelo de figuras rotundas e sólidas, baseadas no naturalismo de Walt Disney.
(JÚNIOR. L, Alberto 2005 p. 129)



(A)

(B)

Figura 2: Imagem de "Procurando Nemo" (A) e imagem do estúdio UPA (B).

Fonte: <http://www.dij.febnet.org.br/familia/files/2012/04/ProcurandoNemo.jpg> (A) e

http://2.bp.blogspot.com/_LJBbmngDCcNg/TNawMESFsil/AAAAAAAAAB2k/rfAcLSsrLKQ/s1600/UPA_gerald+and+mom.jpg (B)

2.1.3| Figurino

O figurino é composto por elementos auxiliares que ajudam a caracterizar um personagem de acordo com as necessidades do roteirista, direção e habilidade do designer. Roupas, armas, jóias, tudo isso pode representar parte da natureza de uma figura dentro da trama. (COSTA, 2002)

Se utilizando dos personagens Tartarugas ninja (*Mirage Comics*, 1984), pode-se exemplificar perfeitamente essa afirmação. Os quatro personagens contam com três elementos básicos no seu visual: São tartarugas humanoides, que usam armas ninja e faixas de cores diferentes, nos olhos e na cintura. Se as faixas e as armas forem retirados distinguir entre um personagem e outro torna-se bem mais difícil. Nas histórias em quadrinhos em que as Tartarugas Ninja foram lançadas a arte era feita em preto branco, forçando o leitor a reparar sempre nas armas ou na personalidade dos mutantes para diferenciá-los.



Figura 3: As Tartarugas Ninja

Fonte: <http://img13.imageshack.us/img13/8711/teenagemutantninjaurl.jpg>

Segundo Gérard Betton (1987) três tipos de figurinos podem ser utilizados dentro do projeto: 1) figurinos realistas: Usados quando se quer representar um lugar ou época com exatidão; 2) Para-realistas, quando o designer utiliza como referências, figurinos de uma época específica, mas faz uso de maneirismos em sua criação e 3) simbólicos, quando a referência histórica perde completamente a importância para dar lugar apenas a função de representar estereótipos, estados de espírito e personalidades.

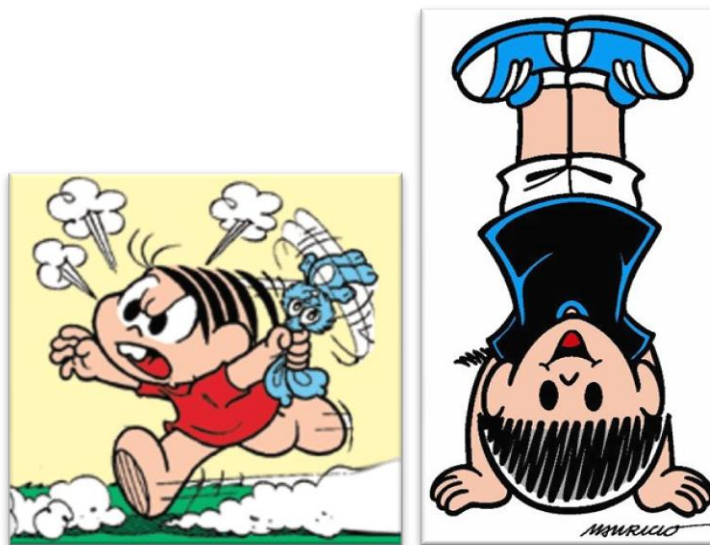


Figura 4: The Record of Lodoss War (1991) um exemplo de figurino para-realista. O autor usa como referências trajes da idade média, mas de forma estilizada.

Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-p-](http://1.bp.blogspot.com/-p-V6tCow83o/T0q9P8L1mal/AAAAAAAAAyaQ/b21XGGygN0s/s1600/Record%2Bof%2BLodoss%2BWar.jpg)

[V6tCow83o/T0q9P8L1mal/AAAAAAAAAyaQ/b21XGGygN0s/s1600/Record%2Bof%2BLodoss%2BWar.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-p-V6tCow83o/T0q9P8L1mal/AAAAAAAAAyaQ/b21XGGygN0s/s1600/Record%2Bof%2BLodoss%2BWar.jpg)

Existem ainda figurinos que mesclam duas dessas categorias em um só. Na Turma da Mônica (1963) a protagonista usa roupas que são comuns a uma menina da atualidade. No entanto, o fato de seu vestido ser vermelho, caracteriza sua personalidade explosiva. Ainda na mesma série de quadrinhos, o figurante Do Contra, que sempre discorda do posicionamento ideológico dos outros personagens da revista, usa camisa preta e bermuda branca, comunicando a dualidade de suas opiniões. Ao mesmo tempo, possui uma aparência semelhante a de um garoto comum.



(A)

(B)

Figura 5: Mônica (A) e Do contra (B).

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/_zXqFPo3mS5s/TSee0M37fjI/AAAAAAACj0/-e5p4HvuhhY/s320/monica5.jpg (A) e <http://2.bp.blogspot.com/-DxRpcQiL2io/TWUOZxDp-jI/AAAAAAAns/1vIoBOW2IhU/s1600/docontra1.jpg> (B)

O figurino pode ainda variar de acordo com o estilo do traço de cada artista. Neste caso, a forma com que os acessórios se comportam graficamente complementa a ambientação do personagem dentro da composição. *Concepts* baseados em um roteiro de terror tendem a possuir muito mais interferências - como hachuras – do que a de histórias infantis por exemplo. Cabe ao designer adaptar seu traço a cada situação, ou trabalhar em projetos que se adequem mais ao seu estilo.

2.2| XILOGRAVURA

2.2.1 Análise e definição

Segundo o Larouse (2001) xilogravura é uma ilustração obtida pelo processo de xilografia, que nada mais é do que uma técnica de impressão onde um pedaço de madeira é talhado, dando forma ao desenho que posteriormente será gravado no papel ou em qualquer outra superfície. Esse tipo de técnica é amplamente usada por artistas que faziam parte do movimento Armorial, que utilizava-se de manifestações da cultura popular como inspiração para trabalhos eruditos.

A Xilogravura tem como principal característica a simplicidade nos traços e cores, usando apenas do preto e branco para definir os contornos das ilustrações. A madeira é ferramenta para criação das gravuras armoriais, quando talhada, dá

origem a desenhos com temáticas que vão desde a fantasia até o cotidiano do homem do campo nordestino. (LIMA;GUEDES, 2005).



Figura 6: Obra de Samico, um dos principais artistas do movimento armorial.

Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-9ASkyCkIJw/T6LLuqoeFel/AAAAAAAAABHM/vAY7ok277Rg/s1600/Samico_Xiloravura.jpg)

[9ASkyCkIJw/T6LLuqoeFel/AAAAAAAAABHM/vAY7ok277Rg/s1600/Samico_Xiloravura.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-9ASkyCkIJw/T6LLuqoeFel/AAAAAAAAABHM/vAY7ok277Rg/s1600/Samico_Xiloravura.jpg)

Foi nos cordéis nordestinos que a xilogravura teve seu uso em destaque. Apesar da literatura de cordel ter origem ibérica, os primeiros livretos produzidos no final do século XIX no Nordeste, com temáticas como adivinhações, poesias e disputas (ABREU, 1999) tinham suas capas estampadas por “xilos” que já possuíam uma unidade estética entre si. Durante os anos quarenta, a “xilo” passa por um momento de repúdio por parte do público nordestino, tendo sua importância resgatada por estrangeiros que levavam a forma de expressão para outros lugares do mundo (QUEIROZ, 1983).



Figura 7: Grafitti do artista Derlon, baseada na estética da xilogravura

Fonte: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-54C6f8BAsMI/TcK4cl0CDal/AAAAAAAAABLI/FNlnGks1auU/s1600/derlon+2.JPG)

[54C6f8BAsMI/TcK4cl0CDal/AAAAAAAAABLI/FNlnGks1auU/s1600/derlon+2.JPG](http://3.bp.blogspot.com/-54C6f8BAsMI/TcK4cl0CDal/AAAAAAAAABLI/FNlnGks1auU/s1600/derlon+2.JPG)

Hoje, a xilogravura apresenta-se inserida em diversos meios, que vão desde a publicidade até *games*, sendo uma alternativa de estilo para diversos artistas contemporâneos como J. Borges, Samico e Derlon, que inserem traços da mesma dentro da sua obra. Os três artistas, apesar de possuírem origem e foco de trabalhos diferentes tem em comum o fato de popularizarem a estética da Xilo.

J.Borges é originário de Bezerros, Zona rural Pernambucana, e tem o estilo mais próximo do que se pode chamar de Xilo nordestina tradicional, muito utilizada em literatura de Cordel. Apesar disso, só teve sua obra popularizada por todo mundo após produzir peças que não tinham associação direta com a literatura de Cordel.

Samico tem como principal característica em suas obras a meticulosidade, chegando a gastar um ano em cada tela das xilogravuras que produz. Foi um dos fundadores do movimento Armorial e atualmente reside em Recife.

Já Derlon, tem como foco o grafite e utiliza-se dos traços da xilogravura pra tornar seu trabalho único em um nicho dominado por desenhos com influências da cultura Pop e estrangeirismos.

2.3| NEW RETRO CARTOON

2.3.1 Análise e definição

Segundo Cristopher Hart (2005) o New Retro Cartoon é um estilo de ilustração derivados dos programas de TV e desenhos animados surgidos entre 1950 e 1960. Ele explica que nessa época a personalidade dos personagens e sua aparência era baseada nos siticons dos anos 60, onde não existia um aprofundamento dos aspectos comportamentais dos mesmos.

Visualmente, o estilo *New Retro* tem raízes nos estúdios Hanna Barbera, tendo o seu uso popularizado nas produções do canal *Cartoon Network*, com personagens como Johnny Bravo, Meninas Super Poderosas e Samurai Jack, tendo o seu apogeu televisivo na década de 90.

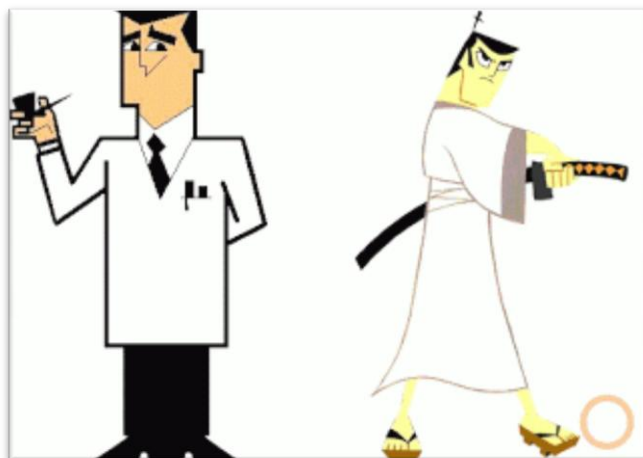


Figura 8: Professor Utônio e Samurai Jack, dois personagens icônicos que se utilizam do estilo New Retro Cartoon em seu visual.

Fonte: <https://i.chzbgr.com/maxW500/1442508544/h318DF058/>

O *New retro* tem como principais características o não compromisso com proporções anatômicas corretas, geometrização dos personagens e simplificação dos traços, o que otimiza o tempo despendido para desenhar os elementos de uma animação. A simplicidade utilizada nos grafismos deste estilo, fizeram com que diversas produções, que antes buscavam realismo em seus traços - como no caso dos desenhos de super heróis - fossem refeitas, tornando a animação mais dinâmica e proporcionando aos animadores o uso de alguns atalhos como estilização de movimento e animação utilizando-se de recorte.

A anatomia dos personagens do *New Retro* comporta-se de maneira peculiar também. Os personagens não lidam com limitações impostas pela anatomia humana, como acontece com os desenhos tradicionais, o que os torna ainda mais dinâmicos. Os poses dos desenhos parecem conservar energia e todos os personagens transparecem exatamente o que são: O vilão irá parecer um vilão, o *Nerd* vai possuir características marcantes que tornarão sua condição facilmente reconhecível (HART, 2005)

3.0|O ROTEIRO

3.1| CONSTRUÇÃO

O roteiro da animação *O Vaqueiro e o Dragão* foi baseado em personagens clássicos de fantasia medieval, tendo sua ambientação adaptada com a introdução

de elementos típicos do nordeste Brasileiro. O protagonista, por exemplo, não usa armadura reluzente, mas sim um traje de couro curtido comum da região, e cavalga pela caatinga, “correndo boi” como é reforçado no próprio conto.

O texto foi escrito em formato de Cordel, utilizando-se da métrica e rima características do estilo, O que implica dizer que na sua construção, são usadas:

- Sextilhas: Estrofes de seis versos e sete sílabas.
- Quadra: Estrofes de quatro versos e sete sílabas.
- Rimas Soantes, que são perfeitas ou quase perfeitas.

4.0| DESENVOLVENDO OS PERSONAGENS

4.1| MÉTODO DE PRODUÇÃO

Para produzir os concepts dos personagens de o Vaqueiro e o Dragão o processo criativo foi dividido em quatro etapas, também seguindo a lógica da metodologia projetual de Lobach. Após identificar o problema, quatro passos foram criados para tornar a produção mais dinâmica:

1. Buscar referências.
2. Gerar alternativas.
3. Formular esboços para avaliação.
4. Finalização da representação dos desenhos.

4.2| BUSCA POR REFERÊNCIAS

Pesquisar por referências é um processo essencial para criação de *concepts*, pois nada mais é que uma análise de similares, onde características positivas e negativas de trabalhos semelhantes são consideradas. Neste projeto, as referências utilizadas deveriam comunicar dois estilos muito específicos: O *New Retro Cartoon* e a xilogravura. Em ambos os casos existe uma quantidade considerável de trabalhos de artistas com de alto nível. Assim as escolhas feitas

neste caso foram baseadas na estética que mais se aproximasse dos exemplos citados por Cristopher Hart no seu livro *Cartoon Cool*, Além de obras no ramo da xilogravura que poderiam dialogar com o este estilo.

Samurai Jack

Série do canal *Cartoon Network*, criada por Genndy Tartakovsky. Os personagens da série possuem um visual geometrizado e sua anatomia característica é do *New Retro Cartoon*. Além disso, possuem roupas e acessório diferenciados, que misturam a cultura pop japonesa com a estética *Steam Punk*.



Figura 9: Personagens geometrizados de Samurai Jack.

Fonte:

http://fc02.deviantart.net/fs48/i/2009/228/1/e/ART_TRADE__Samurai_Jack_by_XJapanRoX.jpg

O Laboratório de Dexter

Série produzida pela Hanna Barbera, também criada por Genndy Tartakovsky. A característica mais relevante do design dos personagens é o seu *art line* marcado pelo contorno preto além da ausência de rebuscamento em suas formas.



Figura 10: Dexter e suas formas simples.

Fonte:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/6/60/Personagens_de_O_Laborat%C3%B3rio_de_Dexter.jpg

Samico , J.Borges e Derlon

Três artistas da Xilogravura com trabalhos bastante significativos. Samico possui um estilo único em sua produção. Seus trabalhos são rebuscados e possuem diversos elementos que funcionam muito bem de forma independente como linhas e hachuras em geral.

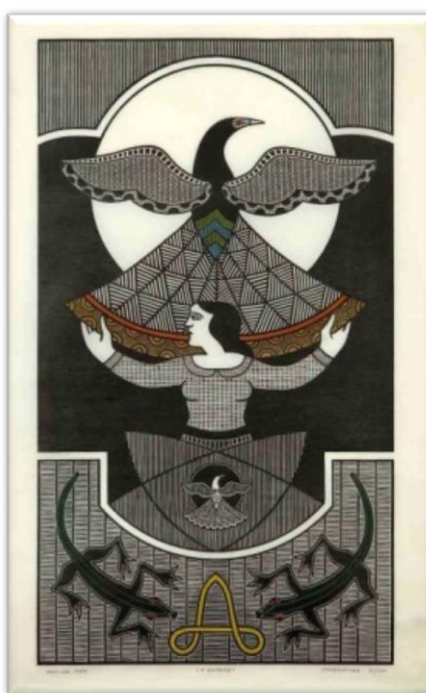


Figura 11: Quadro de Samico.

Fonte: <http://bravonline.abril.com.br/blogs/elemento-estrangeiro/files/2011/10/gilvan-samico.jpg>

J.Borges possui um estilo rústico, mais semelhante a xilogravura tradicional. Seus personagens tem traços soltos e marcantes.



Figura 12: Obra de J.Borges.

Fonte: http://4.bp.blogspot.com/-cRnIA23DDIM/UYxY_oYXhKI/AAAAAAAAIZE/m_sXIFKLNIk/s640/1233680225_j-borges-mo-a-roubada-48x66cm-xilo.jpg

Delon encontra na street art inspiração para o seu trabalho e incorpora elementos mais pops em seu desenhos como cores fortes e temáticas ontemporâneas.

4.3| GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Para esta etapa a ferramenta escolhida para gerar alternativas é chamada de Caixa morfológica. Segundo Zingales (1978), a caixa morfológica é um meio onde são propostas diversas combinações de elementos, sendo esses concretos ou abstratos, afim de gerar alternativas, estimulando assim, o processo criativo.

Para o melhor entendimento do funcionamento do mecanismo um exemplo mais simples será destrinchado a seguir.

Partindo da premissa que o roteiro de uma história descreva um menino que vive em uma caverna escura, e com o tempo, ele sofreu diversas adaptações que o fizeram adquirir algumas características dos animais que lá vivem.

A primeira variável que pode ser considerada é o porte físico do garoto. Ele poderá ser magro, gordo ou forte:

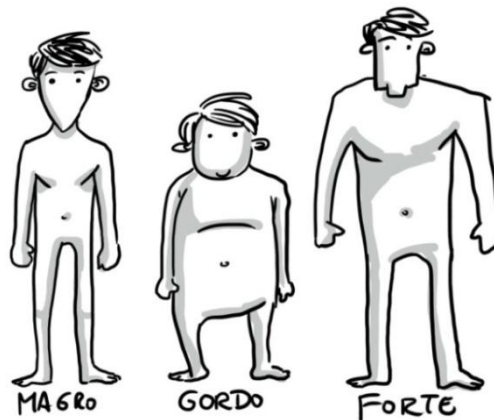


Figura 13: Primeiro passo para formulação de caixa morfológica.
 Fonte: AUTOR, 2013.

O próximo passo é escolher dois bichos notívagos. Neste caso foram o morcego e a coruja:

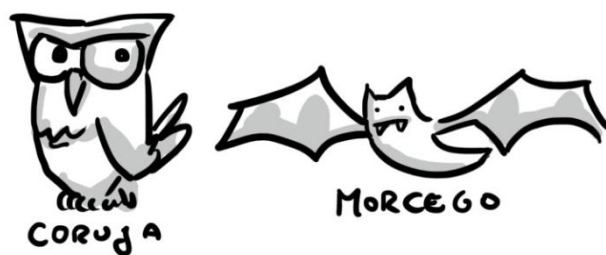


Figura 14: Segundo passo para formulação de caixa morfológica.
 Fonte: AUTOR, 2013.

Agora a caixa morfológica pode ser montada, cruzando as características mais marcantes dos bichos com os meninos:

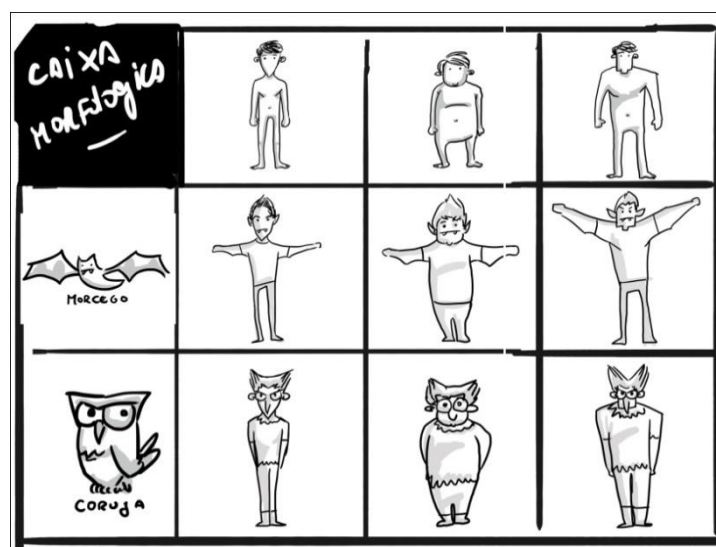


Figura 15: Terceiro passo para formulação de caixa morfológica.
 Fonte: AUTOR, 2013.

Desta forma foram geradas seis opções de personagem. Cabe agora ao artista escolher a versão mais agradável visualmente e a que se encaixa melhor na proposta do roteiro.

No caso da geração de alternativas do Vaqueiro e o Dragão foram três os objetos escolhidos para ocupar lugar nas extremidades da caixa: Forma, cor e textura. As três possibilidades deveriam se entrecruzar e gerar nove pré alternativas de formato coerentes para cada personagem.

Forma: A forma de um objeto é essencial para o processo de comunicação, seja em uma obra de arte, projeto de design ou em um desenho animado. Três figuras bidimensionais básicas foram escolhidas para representar este quesito: Triângulo, quadrado e retângulo. Cada uma dessas formas primárias carrega consigo uma carga comunicacional distinta, ajudando a definir cada um dos personagens e cenários.

Texturas: Foram escolhidas com base nos grafismos utilizados nas obras de Samico e J.Borges, sofrendo pequenas adaptações de acordo com sua aplicação no *concept* para tornarem-se elementos facilmente reconhecíveis na construção de cada personagem.

Cor: A cor, por si só, possui significação. Desta forma, a mesma pode ser reconhecida como símbolo e construir sua própria forma de comunicar, através de um dialeto específico (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006; PEDROSA, 2008).

Foram escolhidas cores que pudessem transmitir o clima, tanto da história, quanto da personalidade e ambiente em que cada personagem está inserido. Cada objeto construído para a animação deveria possuir.

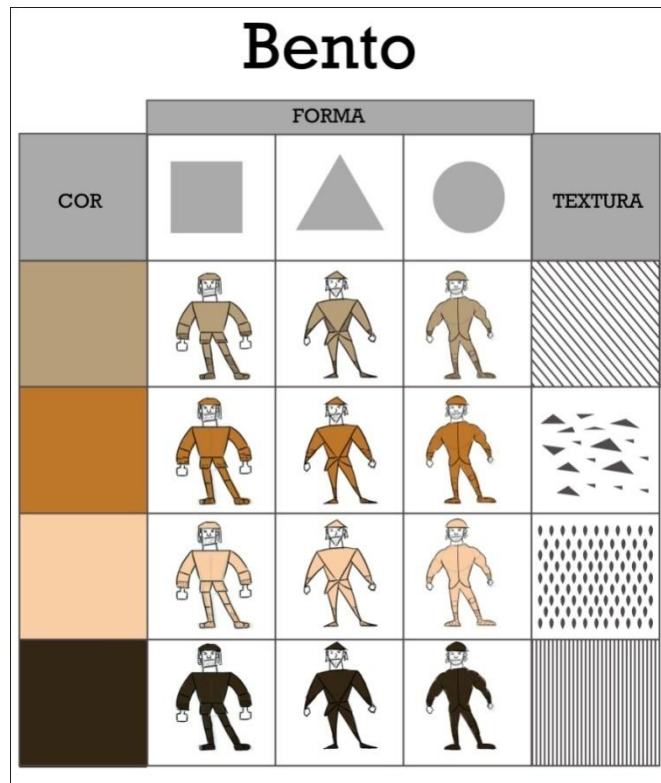


Figura 16: Caixa morfológica do Personagem Bento.
 Fonte: AUTOR, 2013.

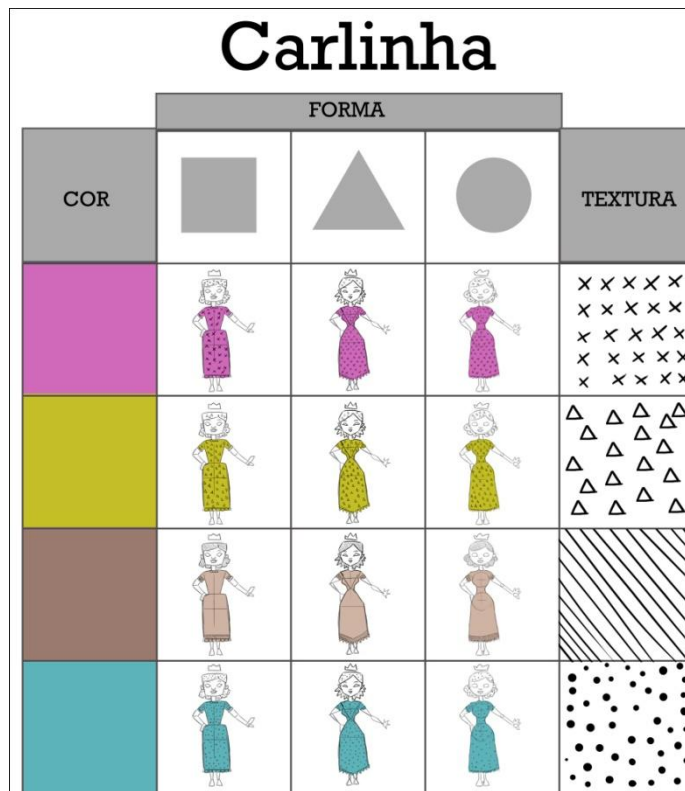


Figura 17: Caixa morfológica da personagem Carlinha.
 Fonte: AUTOR, 2013.

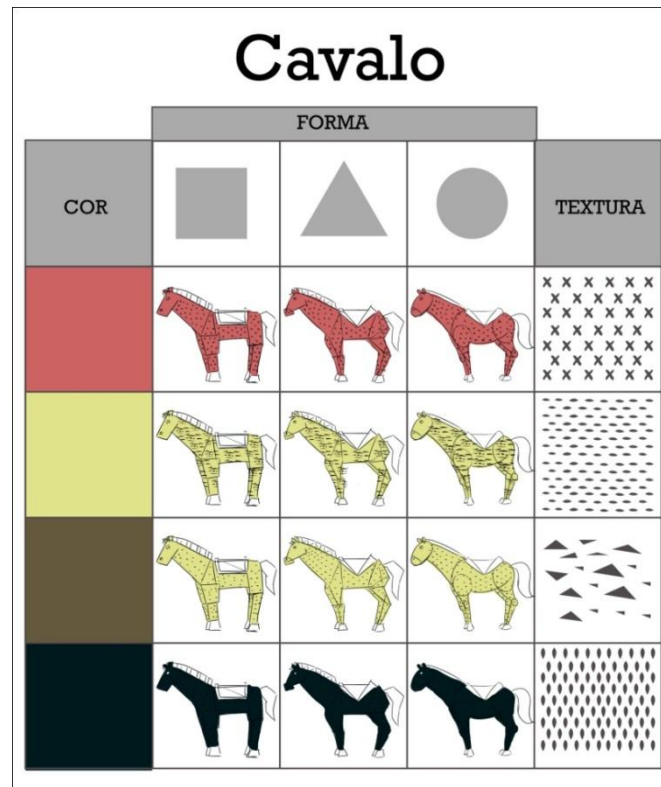


Figura 18: Caixa morfológica do personagem Cavalo.
 Fonte: AUTOR, 2013.

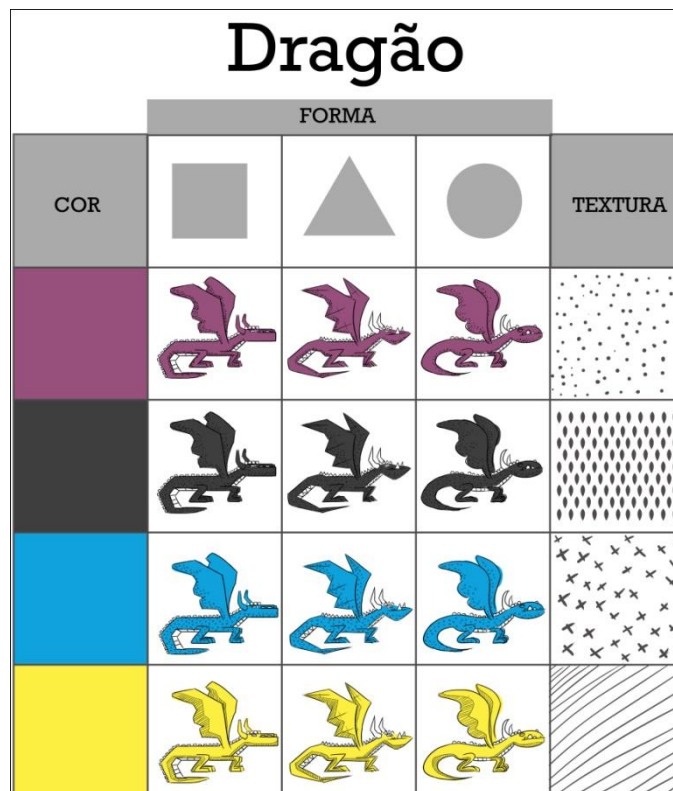


Figura 19: Caixa morfológica do personagem Dragão
 Fonte: AUTOR, 2013.

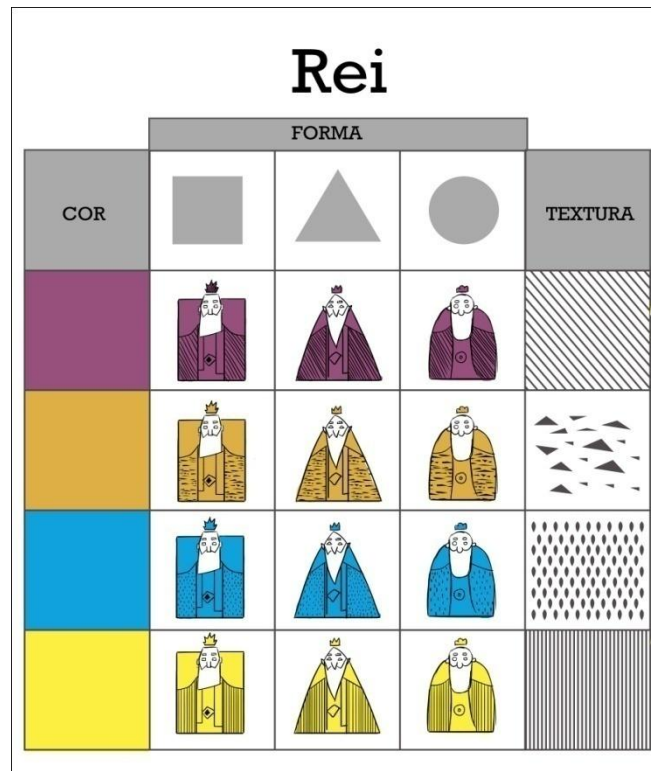


Figura 20: Caixa morfológica do personagem Rei.
Fonte: AUTOR, 2013.

4.4| FORMULAÇÃO DE *SKETCHES*

Lippincott (2007) explica que os *sketches* permitem que o ilustrador gere diversas versões de um personagem ou cenário considerando visões alternativas de um mesmo objeto, possibilitando observar a composição (Personagem, cenário, acessórios) de maneira global. Desta forma os projetos assumem uma ideia de conjunto de rapidamente, evitando desperdício de tempo no processo de finalização de desenhos que ainda não satisfazem as necessidades do projeto em questão, ajudando na percepção de pontos como equilíbrio e composição de quadros em cada cena da animação.

Após a construção das caixas morfológicas, onde foram definidas silhuetas pré-definidas pelas formas bidimensionais, faz-se necessário a formulação de esboços, que busquem adicionar características marcantes em cada personagem. Expressões faciais, postura e poses dinâmicas são estudadas neste momento, para que, posteriormente, possam receber um acabamento mais refinado.

Cada um dos esboços formulados recebe observações e pequenas notas,

que deverão servir como guia para a execução dos desenhos finais, de maneira a tornar os personagens facilmente reconhecíveis dentro da trama, além de destacar os traços do estilo *New Retro Cartoon* e da Xilogravura no projeto. Todos os esboços foram executados utilizando exclusivamente o software *Photoshop CS5* com um *brush* médio de opacidade que variava de acordo com a pressão feita sobre a mesa digitalizadora *Intous 5*.

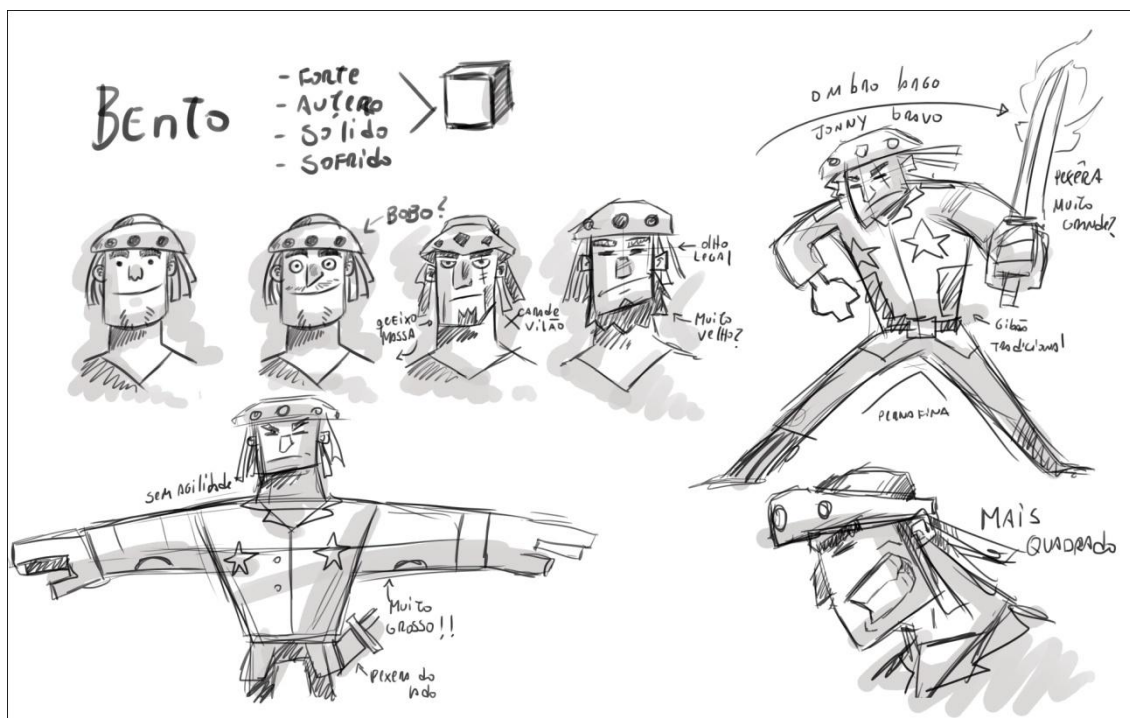


Figura 21: Esboços para definir características do personagem Bento.
Fonte: AUTOR, 2013.

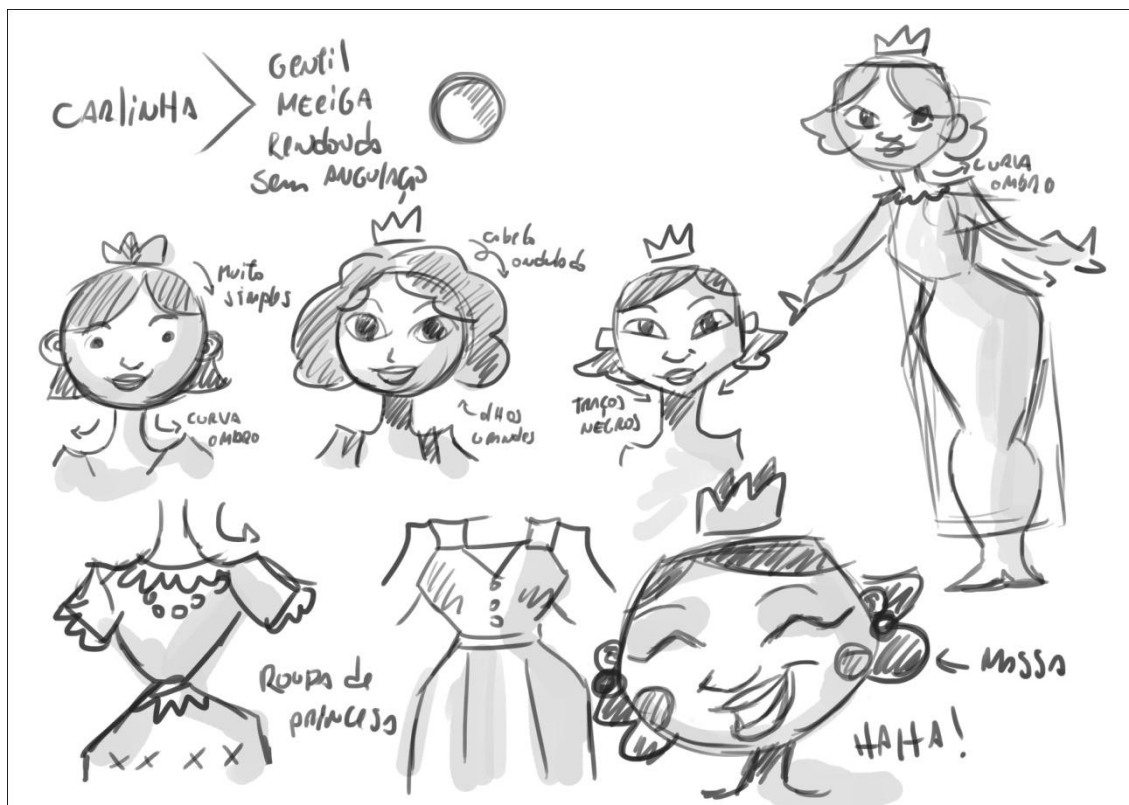


Figura 22: Esboços para definir características da personagem Carlinha
Fonte: AUTOR, 2013.

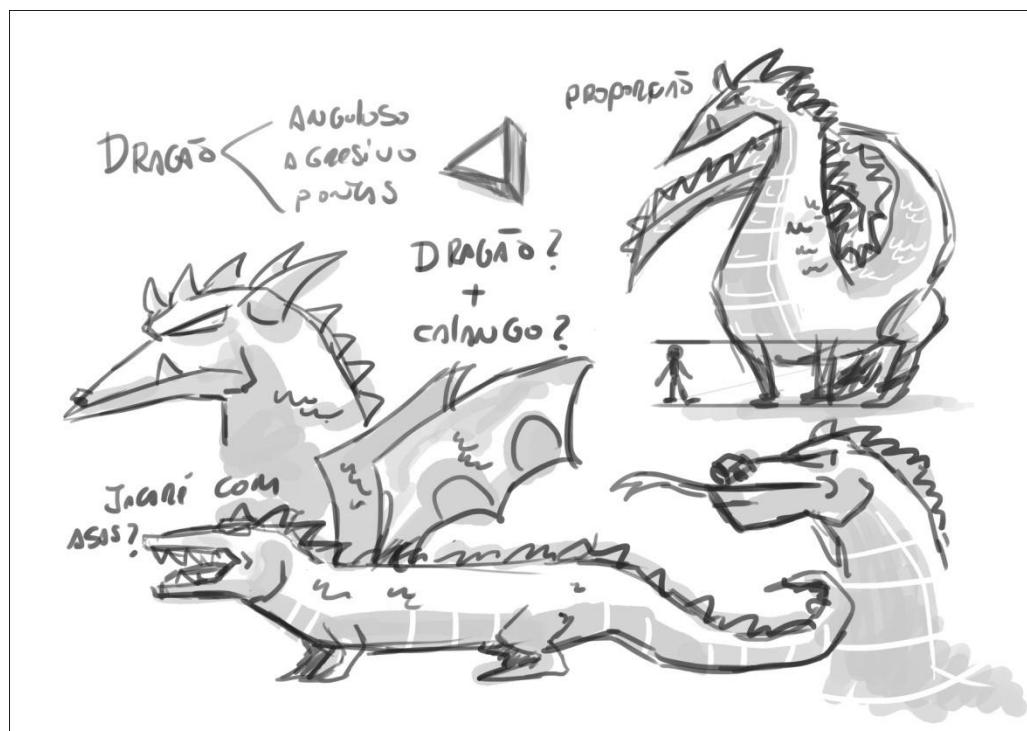


Figura 23: Esboços para definir características da personagem Dragão.
Fonte: AUTOR, 2013.

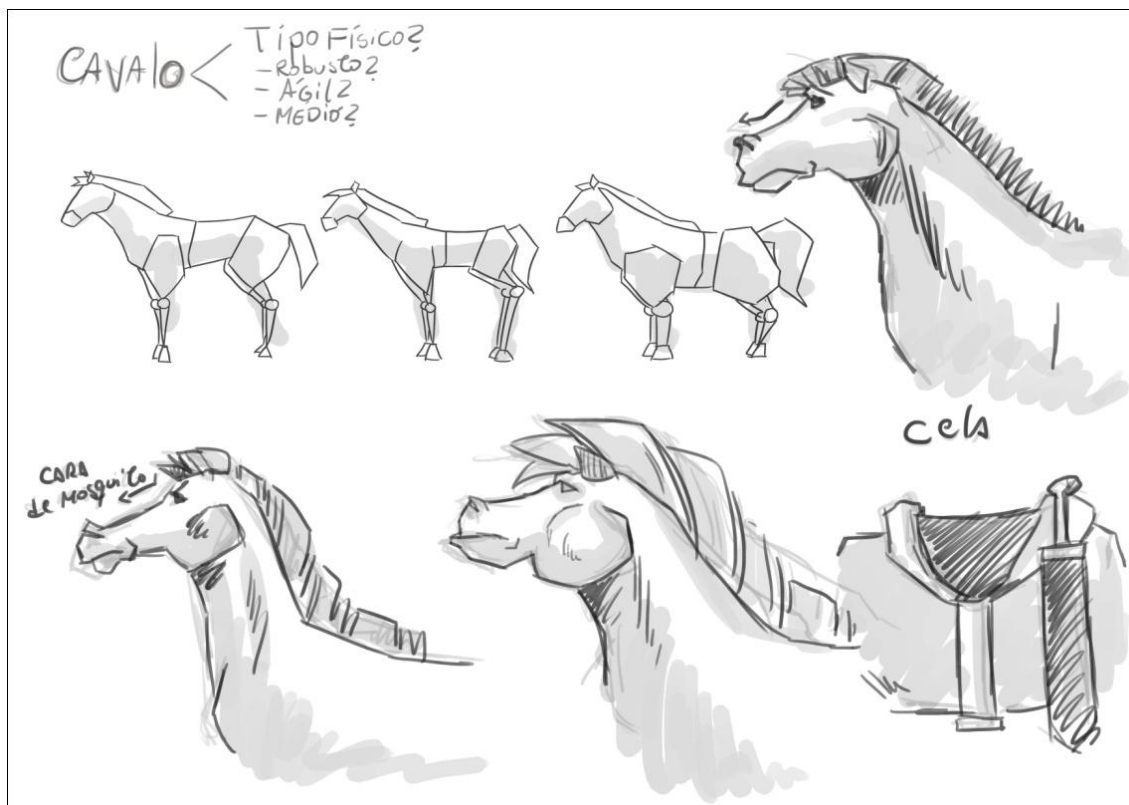


Figura 24: Esboços para definir características da personagem Cavalo.

Fonte: AUTOR, 2013.

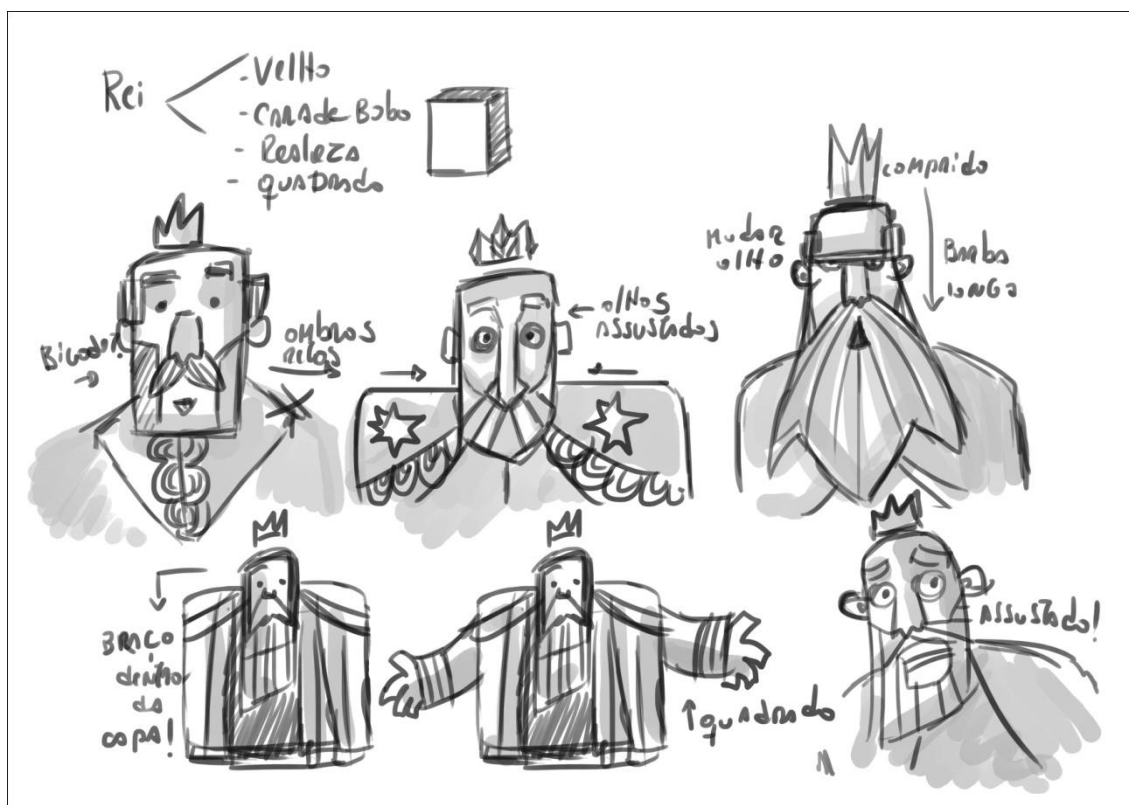


Figura 25: Esboços para definir características da personagem Rei.

Fonte: AUTOR, 2013.

4.5| SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Considerando as etapas criativas anteriores, foram selecionadas alternativas que atendem as necessidades da personalidade de cada personagem além de basearem-se nas teorias apresentadas anteriormente referentes a linguagem das cores, significação das formas, além das referências de texturas encontradas na peças de xilogravura. Os elementos inseridos nos esboços que melhor se comportaram na composição também foram isolados para seu uso nos desenhos finalizados de cada personagem.

Bento e Cavalo: Tiveram como forma básica escolhida o quadrado. Segundo Block (2010), a forma é associadas com honestidade, altivez, e ordem, características notáveis na personalidade do herói e sua montaria. A cor predominante de ambos foi o marrom, por se referir aos tons arenosos do terreno em que os personagens vivem, o sertão. As texturas e arabescos que compõem o gibão de Bento foram isoladas de alguns dos artifícios gráficos utilizados por Samico em suas obras. Já Cavalo tem texturas, em sua maioria, influenciadas por J.Borges.

Carlinha: Teve seu desenho constituído por formas circulares e linhas curvas, que são facilmente associadas com natureza infantil, romântica, segura e personalidade flexível (BLOCK 2010). Suas vestimentas possuem um tom de cor que mescla o rosa, denotando feminilidade, com o roxo demonstrando sua origem real. As texturas utilizadas em seu desenho misturam hachuras influenciadas pelas obras de Samico e J.Borges.

Dragão: Traços angulosos e triangulares. Essa é a forma predominante do personagem em questão e comunicam instantaneamente ferocidade e ousadia típica da figura mitológica. A Cor predominante da sua pele foi o cinza escuro, para que o traço sombrio e maldoso da sua personalidade fosse destacado. As texturas usadas para a construção de suas escamas foram as de J.Borges.

Rei: A forma básica escolhida para construção do o Rei também acabou sendo o quadrado a diferença entre os dois (Bento e o Rei) é a dimensão de suas formas: O primeiro maior acaba agregando a idéia adulta e rígida a sua figura, enquanto o regente, devido a sua estatura menor, transparece fragilidade. Seu manto é inteiramente púrpura, denotando realeza e as texturas usadas em sua

roupa são desdobramentos dos arabescos de Samico.

4.6| FINALIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

4.6.1 Desenhos finais

Partindo da premissa de que as ideias para personagens mais coerentes foram escolhidas, os desenhos começam a ser finalizados de maneira mais cuidadosa para que os detalhes mais importantes na composição se destaquem e os erros e detalhes indesejados sejam excluídos.

O primeiro passo é finalizar o artline de cada personagem. Neste caso, o contorno utilizado é preto, e de uma espessura considerável para que os personagens não se confundam com o *background* da animação.

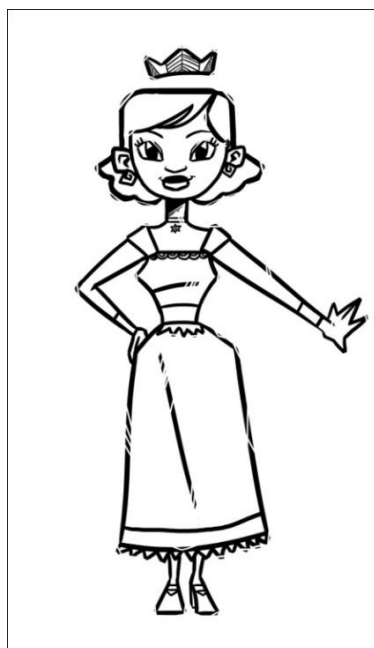


Figura 26: Carlinha artline.

Fonte: AUTOR, 2013.

Posteriormente são aplicadas cores chapadas para o preenchimento entrelinhas. Neste ponto, ainda não há ideia alguma de profundidade na ilustração. Todos os personagens humanos possuem tons de pele mais carregados para que fique explicitado que os mesmos estão expostos a um ambiente ensolarado. Olhos pretos e cabelos escuros também estão presentes, com exceção do Rei, já que o mesmo tem uma barba branca, usada simbolicamente como demonstrativo de sua idade avançada.



Figura 27: Carlinha artline e preenchimento.
Fonte: AUTOR, 2013.

Para expressar uma ideia de volume moderadas foram aplicadas novas camadas de cores: Uma de luz e uma de sombra, mas de maneira bem sutil já que os personagens são para animação onde sombras e luzes muitas vezes dificultam o processo. Além disso, se esse artifício fosse utilizado em demasia, as características da xilo e do *New retro* se perderiam.



Figura 28: Carlinha com luz e sombra.
Fonte: AUTOR, 2013.

Por fim, foram acrescentadas as texturas características da xilogravura. O objetivo era tentar emular nos desenhos a mesma impressão que se tem das xilos de que aquela impressão foi feita de forma rústica, com uma placa de madeira talhada.



Figura 29: Carlinha com aplicação de texturas.
Fonte: AUTOR, 2013.

Todos os personagens foram desdobrados em três vistas: Frontal, lateral e posterior, a fim de servir como modelo em futuras reproduções dentro da animação e para que mantivessem a coerência entre todos os elementos ali contidos.

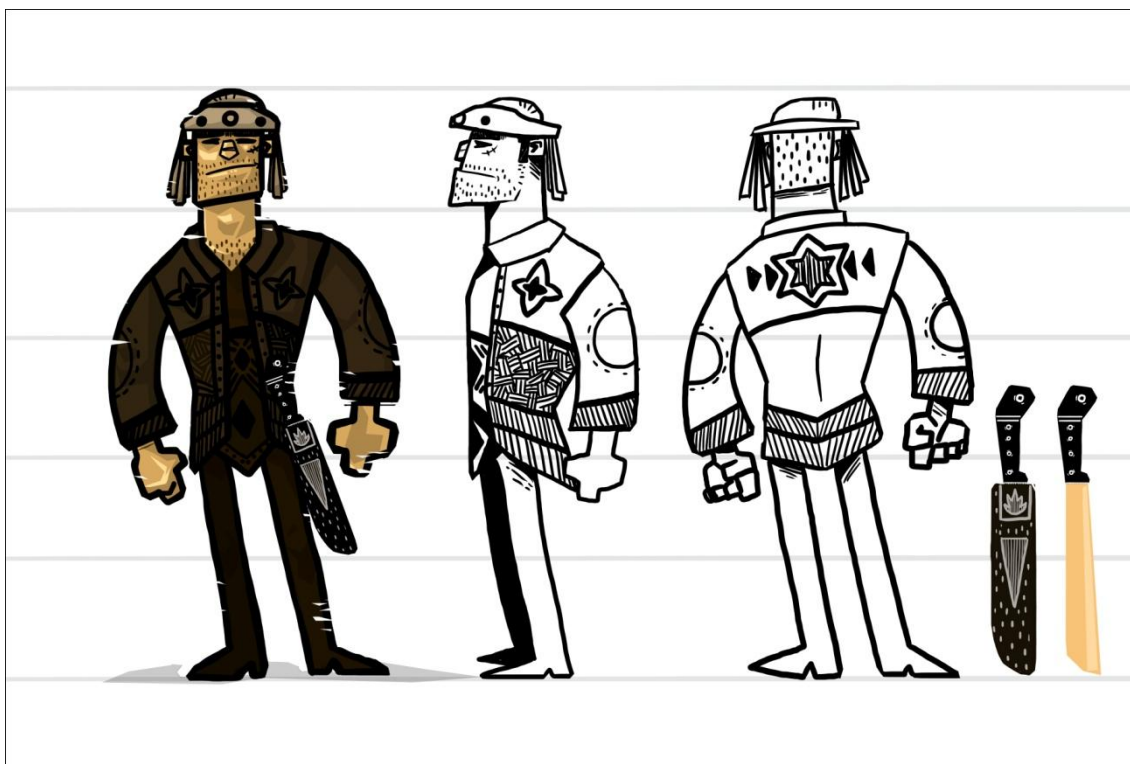


Figura 30: Concept final Bento.
Fonte: AUTOR, 2013.

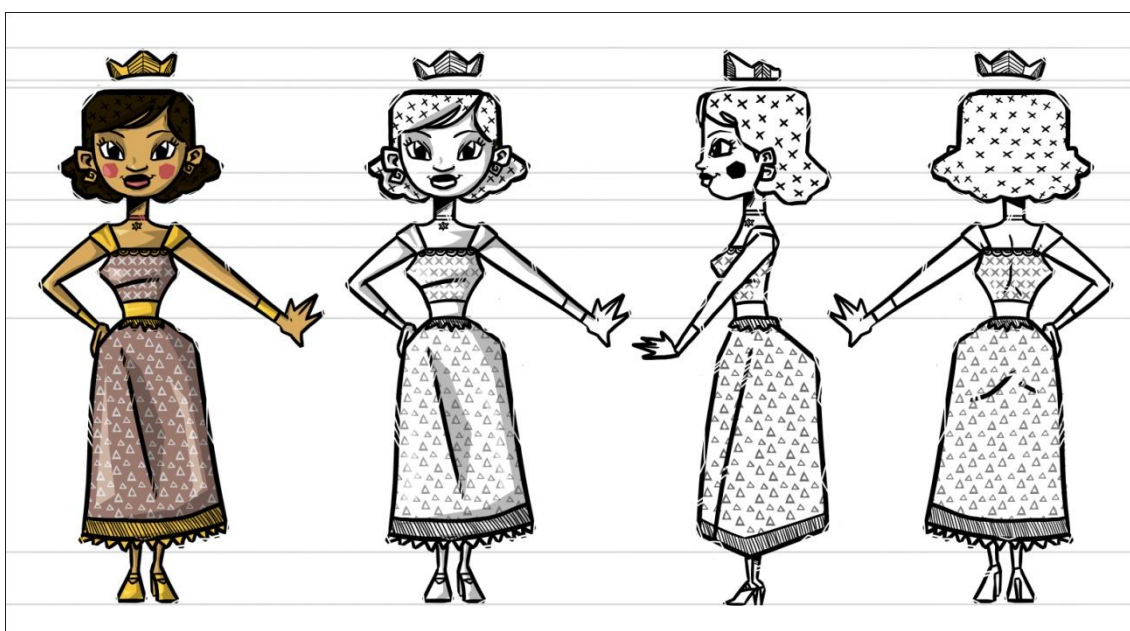


Figura 31: Concept final Carlinha.
Figura 35: AUTOR, 2013.

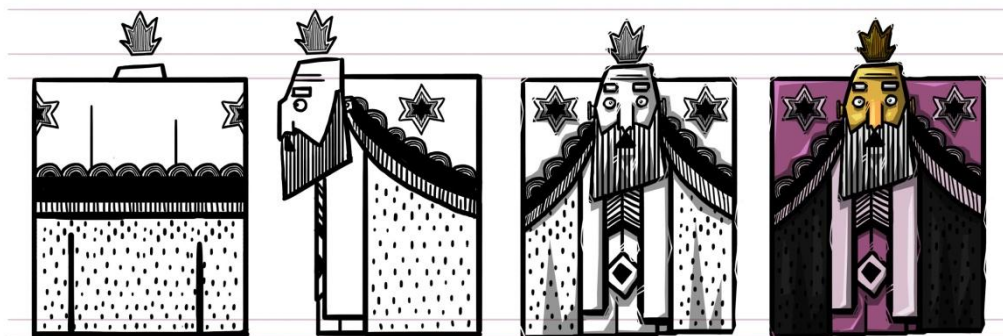


Figura 32: Concept final Rei.
Fonte: AUTOR, 2013.

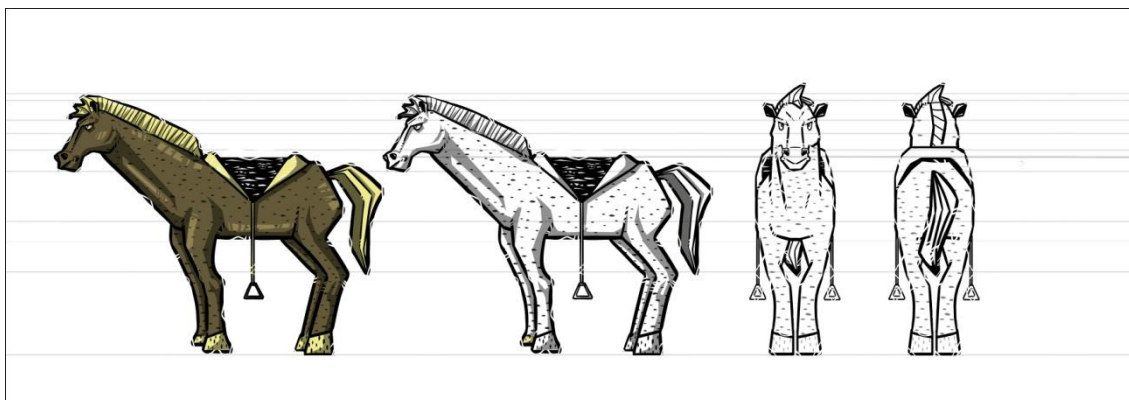


Figura 33: Concept final Cavalo.
Fonte: AUTOR, 2013.

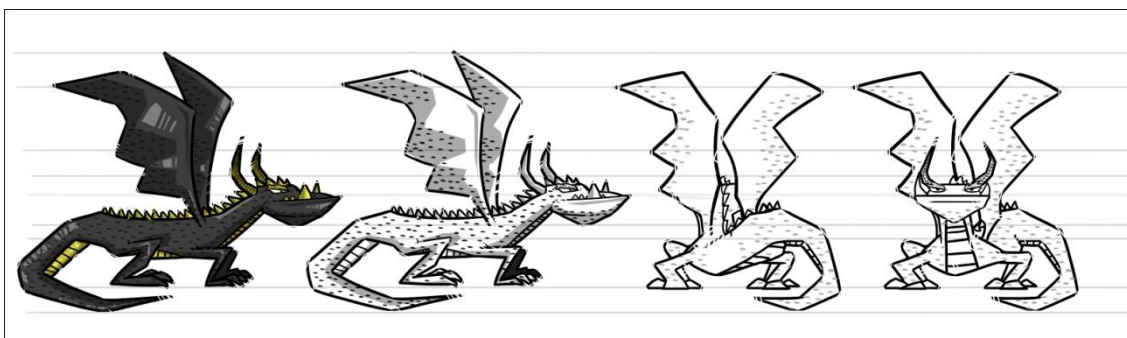


Figura 34: Concept final Dragão.
Fonte: AUTOR, 2013.

5.0| DESENVOLVENDO OS CENÁRIOS

5.1| MÉTODO DE PRODUÇÃO

O único diferencial entre as metodologias para criação de personagens e cenários foi a ausência da etapa de geração de alternativas composta por caixas morfológicas. Isso se deve pelo fato dos *concepts* das locações da animação servirem meramente de plano de fundo para os personagens. Desta forma, foi

necessário que todos os intérpretes principais da trama fossem definidos para que, posteriormente, os cenários fossem adequados, de forma que não se confundissem quando sobrepostos. Cores e formas são elementos dos *concepts* de cenários que devem comunicar o clima da história, mas sem ofuscar o impacto dos protagonistas da história.

5.2| BUSCA POR REFERÊNCIAS

Samurai Jack

Os cenários tem sua profundidade reforçada através da variação de tonalidade de cada plano, com cores mais ou menos saturadas dependendo do efeito desejado. A pintura transparece organicidade nas suas pinceladas, reforçando as texturas em cada cenário.

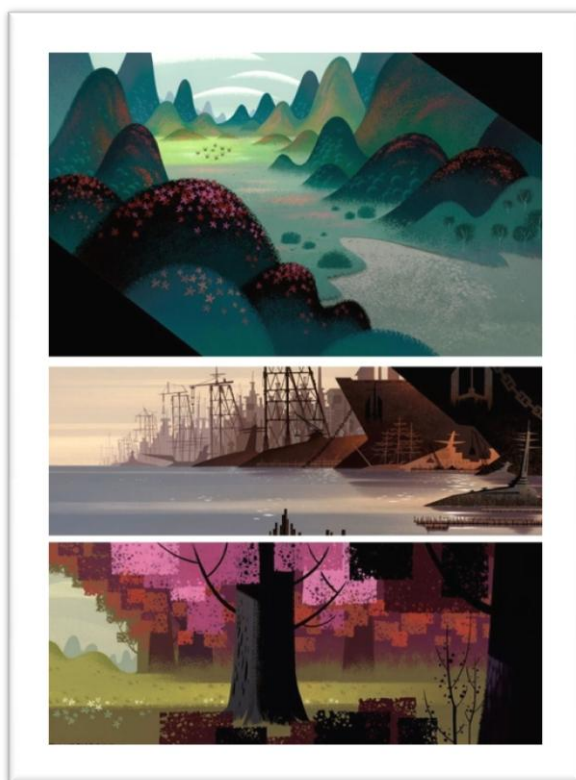


Figura 35: Cenários de Samurai Jack.

Fonte: <http://theconceptartblog.com/wp-content/uploads/2012/02/SamuraiJack-backgrounds-01.jpg>

5.3| FORMULAÇÃO DE SKETCHES

Esta etapa teve sua importância reforçada nos cenários por foi a primeira, neste caso, a produzir possibilidades do que poderiam ser os cenários. Além disso, os esboços serviram para testar a composição geral dos desenhos já que os cenários tendem a ter maior complexidade na quantidade de objetos que os compõem. Grande parte do equilíbrio das cenas foram desenvolvidos nessa fase.

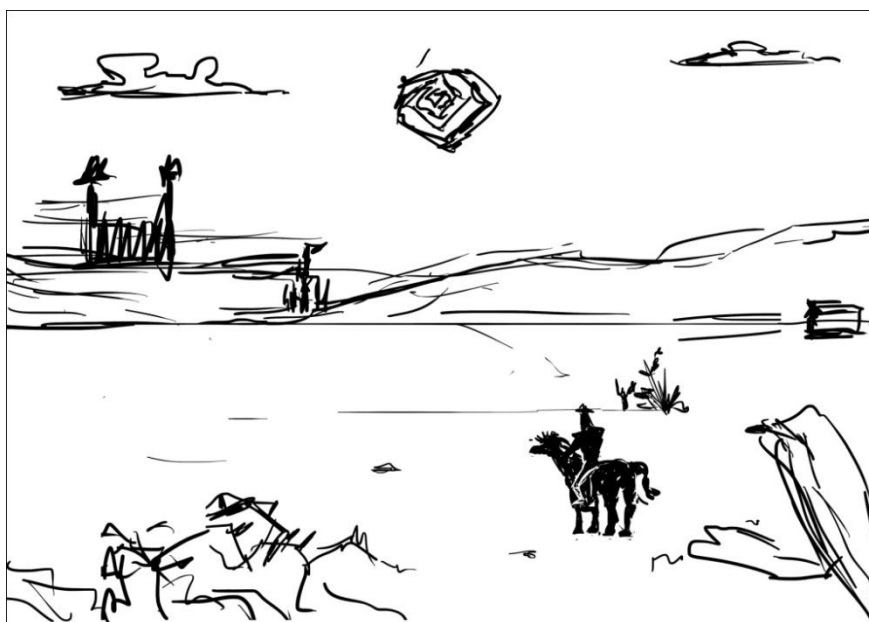


Figura 36: Esboço do Cenário Sertão
Fonte: AUTOR, 2013.

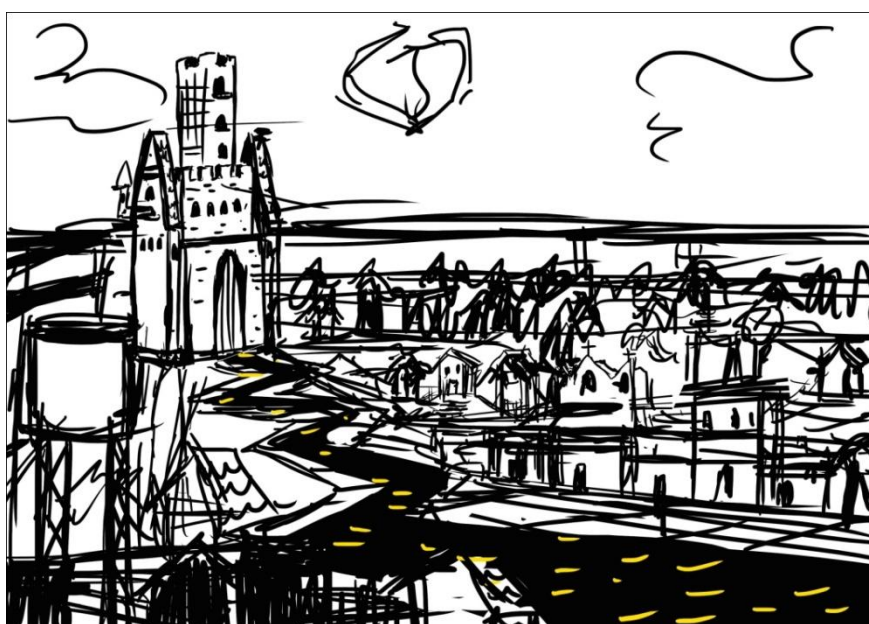


Figura 37: Esboço do Cenário Cidade.
Fonte: AUTOR, 2013.

5.4| SELEÇÃO DE ALTERNATIVA E FINALIZAÇÃO DOS CENÁRIOS

5.4.1 Desenhos finais

Toda a trama de “O Vaqueiro e o Dragão” acontece em apenas dois cenários distintos, que deveriam possuir climas bastante característicos, de acordo com as exigências do roteiro. Após selecionar os esboços mais harmoniosos, foi hora de partir para a finalização propriamente dita.

Sertão: Optou-se pela ausência de contornos em toda a extensão do desenho, afim de evitar conflitos com a imagem dos personagens. Este *concept* deveria transparecer toda a aridez do ambiente em que Bento está inserido e as cores foram de extrema importância nesse quesito. Tons de amarelo vermelho e laranja foram mesclados para que todo o potencial da luz do sol fosse destacada. Os pincéis virtuais escolhidos para fazer o preenchimento do cenário também possuíam um aspecto arenoso e irregular denotando a secura do solo e dos grande montes de areia.

A ideia de infinitude e grandiosidade foi expressa com a inserção do pequeno perfil de Bento e do cavalo no canto direito da ilustração. Foram inseridas ainda silhuetas de plantas características da Caatinga como Palma e Caroá afim de enriquecer a caracterização do ambiente. No fundo do céu, algumas texturas de xilogravura foram encaixadas para que a aparência regionalista não se perdesse.

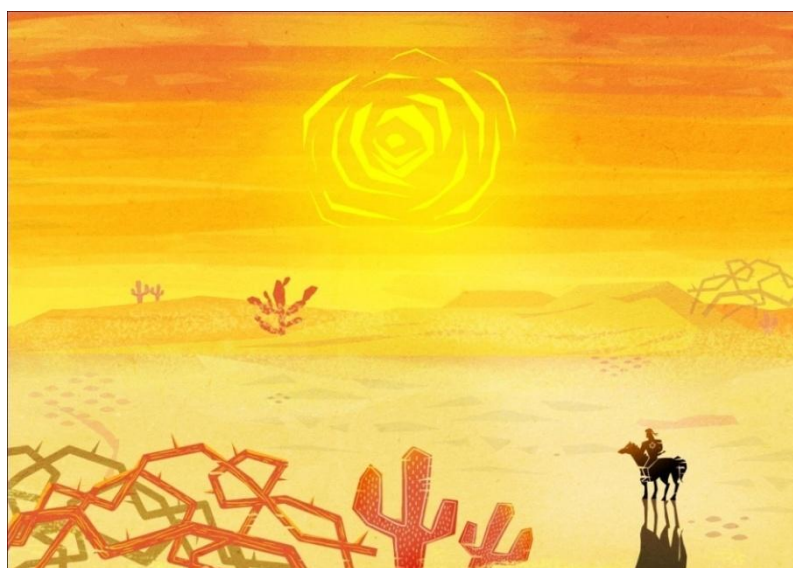


Figura 38: Concept final da primeira locação.

Fonte: AUTOR, 2013.

Cidade: Assim como no *concept* do sertão, os *artlines* aqui foram dispensados. Todo o volume das construções da cidade é baseado em efeitos de luz e sombra além de texturas como na torre do castelo, por exemplo.

As cores escolhidas para ocuparem a maior parte da composição foram o azul – que se encontra na parte superior da ilustração caracterizando o céu - O vermelho alaranjado para toda a superfície terrenas como dunas, chão, o cinza das paredes do castelo e do morro abaixo dele. Todas as cores utilizadas são menos intensas que a do *concept* anterior. Isso se deve ao fato da cidade ser um ambiente isolado do deserto e, conseqüentemente, possuir um clima mais ameno.

As casas localizadas na base do morro onde o castelo se encontra foram utilizadas como artifício para destacar vários planos dentro do desenho. As mesmas são pintadas com tonalidades variadas da mesma cor e sobrepostas em escalas diferentes, reforçando a ideia de que algumas delas estão mais próximas e outras mais distantes. Para adicionar detalhes foram utilizadas texturas baseadas na xilogravura por toda composição além de uma sombra ao fundo, sugerindo a ameaça do Dragão que se aproxima.



Figura 39: Concept final da segunda locação.
Fonte: AUTOR, 2013.

6.0| CONSIDERAÇÕES

Neste trabalho, abordamos a importância do desenvolvimento de *concepts* como etapa primordial no desenvolvimento visual prévio de uma animação, além de promover a mescla entre Xilogravura e *New Retro Cartoon*.

Todos os objetivos propostos foram cumpridos com êxito uma vez que, depois de definidas e analisadas, as estéticas aqui utilizadas para a construção do projeto mostraram que, apesar de surgidas em um contexto completamente distante culturalmente, dialogam entre si e conseguem promover uma simbiose coerente. Componentes como contorno, geometrização e estilização, comportam-se bem em ambas as vertentes, o que demonstra uma infinidade de possibilidades de experimentações gráficas utilizando-se dessa mistura como foi feito no trabalho em questão. Assim, deu-se origem a um almanaque gráfico de *concepts*, que servirão de referências para outros estudantes e profissionais, além de constituírem a base para o desenvolvimento da animação “O Vaqueiro e o Dragão”.

O projeto foi de grande importância para o meu desenvolvimento como estudante de design e ilustração visto que me permitiu aprofundar pesquisas sobre *concept art*, xilogravura e *New Retro Cartoon*, que já eram assuntos que me interessavam, mas nunca haviam sido explorados simultaneamente, o que torna semelhanças e diferenças entre eles mais explícitas. Além disso, a etapa de desenvolvimento projetual mostrou-se extremamente rica para a minha formação como ilustrador, já que me foi permitido construir um universo de estética peculiar com total liberdade.

Enquanto misturava dois estilos tão diferentes e buscava referências de outras produções, percebi que é possível conseguir o resultado desejado mesclando qualquer tipo de estética, desde que haja bom senso para perceber até que ponto um estilo se sobressai ao outro, destacando características positivas e reduzindo as negativas de cada um.

Seguir uma metodologia projetual mostrou-se de grande valia durante a jornada. Considerar os parâmetros limitantes criados por Lobach faz com que o momento de “criar” torne-se muito mais dinâmico, pois o artista já possui uma ideia

do que fazer em cada fase da construção do projeto. Assim, dificilmente haverá a necessidade de retorno a etapa anterior já que os quatro passos explorados são complementares.

Ainda assim, o desenvolvimento do projeto muitas vezes mostrou-se complicado. Criar caixas morfológicas gera alternativas válidas de forma rápida, mas ao mesmo tempo, gera uma quantidade tamanha que fica difícil escolher qual a melhor alternativa. Limitar os itens que se entrecruzam nesse ponto é necessário, pois itens demais complicariam o processo de seleção de desenhos que poderiam ser aproveitados. Na etapa seguinte, a dos esboços, o desenhista corre o risco de ser redundante naquilo que tenta representar graficamente, já que o mesmo já tem uma ideia pré pronta na cabeça, determinada pela caixa.

Gerar diversos esboços descompromissados pode ser cansativo para o criativo também. Por se tratar de um desenho não finalizado, pode acontecer do ilustrador nunca ficar satisfeito com o resultado alcançado por ele nesta etapa, tornando-a extremamente frustrante. É necessário saber dosar o nível de detalhes desejado nesse ponto para que não se perca muito tempo.

A bagagem referencial que cada um possui também pode ser prejudicial ao projeto. Durante o desenvolvimento do personagem Carlinha, o fato de grande parte das minhas influências como ilustrador terem origem nos desenhos dos estúdios Disney, gerou estudos e até mesmo uma versão finalizada da protagonista que fugiam completamente do visual determinado pelo roteiro da animação. É preciso haja uma sensibilidade por parte do artista para notar que aquele desenho, apesar de bonito, não atende os requisitos básicos de integração com o restante dos personagens e cenários daquela história.

Não é possível prever o impacto que o estilo gráfico aqui desenvolvido mesclando dois já existentes, pode exercer sobre profissionais da área, sejam eles designers, ilustradores ou animadores. O que vale destacar é a importância de buscar em caminhos que não parecem conectar-se, formas de gerar novas soluções criativas e estender o alcance dessas obras a mídias diferentes do que se espera.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Márcia. **Histórias de Cordel e Folhetos**. Campinas: Mercado de Letras, 1999
- BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007
- CHEESEMAM-MEYER. **Vanishing Point: Perspective for Comics From the Ground Up**. Ohio: Impact Books, 2005
- COSTA, F.A. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Sessões do Imaginário • Porto Alegre • nº 8 • agosto 2002 • semestral • FAMECOS / PUCRS
- DANNER, A.; WITHROW, S. **Diseño de personajes para novela gráfica**. Barcelona: Gustavo Gili, 2009
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- FIALHO, Antônio. **Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial**. Minas Gerais, 2005. 195 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE, Universidade Federal de Minas Gerais, 2005.
- HART, Christopher. Cool **Cartoon- How to draw New Retro-Style Characters**. New York: Watson-Guption Publications, 2005.
- JUNIOR, Alberto Lucena Barbosa. **Arte da animação: Técnica e Estética Através da História**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005
- LAROUSSE, Ática. **Dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Ática, 2001.
- LIMA, Claudilaine.; GUEDES, Sandra. **O Reino mágico da xilo (gravura)**. Unicap, 2005
- LIPPINCOTT, G. **The Fantasy Illustrator's technique book**. London: Barron's, 2007.
- LOBACH, Bernd. **Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Editora Blucher, 2011.
- TAKAHASHI, Patrícia .K.; ANDREO, Marcelo C. 2011, **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil
- PERRY, D; DEMARIA, R. **Game Design: A Brainstorming ToolBox**. Boston: Course Technology, 2009.

PIPES, A. **Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2010.

QUEIROZ, Jeová Franklin. **A xilogravura nordestina**. Revista Educação e Cultura do Estado da Paraíba. João Pessoa: ano III, nº 11, out/nov/dez/1983.

SOLOMON Charles. **The History Of animation**. Nova York : Wings Books, 1994

ZEEGEN, L; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ZINGALES, M. A. **A Organização da Criatividade**. SãoPaulo: EPU, 1978.

ZUPI, 2010. **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, n. 01.

ANEXOS

Roteiro: O Vaqueiro e o Dragão.

O VAQUEIRO E O DRAGÃO

Em uma terra muito distante
No meio do vasto sertão
Existia um Reino mágico
Com castelo floresta e lago
Cavaleiro, princesa e dragão.

Dentre todos os guerreiros
Combatentes do calor
O mais bravo era Bento
O vaqueiro sem temor

Bento vestia um gibão
De couro curtido preto
Sua armadura real
Contra os perigos e o medo
A peixeira, sua arma
Se chamava Fogo-Vivo
E Bento amolava ela
Afiada igual corisco

Dentro do castelo, o rei
com sua filha Carlinha
Que dentre as moças do reino
Era a donzela mais linda.

Carlinha era bela e pura
E Bento a cortejava
O crime mais sério da moça
Era que ela não se dava

Tudo ia muito bem
Alegria pra todo lado
Mas veio a terrível sombra
Trazendo um calor arretado
Todo mundo olhou pro céu
Prestando muita atenção

Não era pássaro ou morcego
Era o diabo de um dragão

O tinroso tocou terror
Com labareda pela fuça
Os homens apagaram o fogo
Mas a luta era injusta
Casa, escola, casebre
Tudo queimou na peleja
Mas o bicho pedia mais
Como tesouro queria a princesa

Na frente de rei e nobreza
O dragão esbravejou
“Entreguem logo a princesa
Que eu não estou de bom humor
Ou me dão esse tesouro
Ou não respondo por mim
Ponho abaixo, com fogo
Esse castelo chinfrim”

Bento vinha da mata
Onde tinha corrido boi
Viu o fogo de longe
Sem saber como é que foi
Esporou seu cavalo
Saindo em disparada
Por entre mulungu e palma
Não fez nenhuma parada.

Ao chegar no destino
Bento não fez de rogado
“Peste maldita, arrefece
Ou eu te mato, diabo
Não sou de falar besteira
E não vou começar hoje
Vou lhe cortar de peixeira
E servir de tira gosto.”

A batalha teve início,
E o povo assistia ao jogo.
Bento, de um lado, cortava o bicho
O bicho, do outro, soltava fogo

O dragão cortou o ar
Quis morder o cavaleiro
A solução foi esquivar
E quase perder os dedos
Pôs na boca Fogo-Vivo
E na asa do monstro subiu
Escalou pelo espinhaço
Até que o topo atingiu

O Dragão esbravejou
“Desce daí cabra de pêia
Vou te derrubar agora
E a coisa vai ficar feia”

Bento engoliu em seco
Respirou fundo e gritou
“Reza agora, arremedo
Que a peixera tá no teu quengo
E a tua hora chegou.”

Bento cravou sua espada
Na moleira do dragão
O bicho gemeu bem alto
E se espatifou no chão
O vaqueiro acostumado
A conter muito boi brabo
deu um pulo, foi pro alto
quase que caiu no chão.
Mas com força e gingado
Caiu com os dois pé fincado
Na poeira do sertão

Depois de todo ocorrido
Bento agora é famoso
Casou com sua Carlinha
Num casamento pomposo

Quando sai pra correr boi
E se embrenha lá na mata
Nunca pode voltar tarde
Pois Carlinha fica braba
Hoje Bento se pergunta

Quem é a mais perigosa
A fera que matou antes

Ou a que ele vive agora.

FIM

Texto: Marcelo Meneses

Revisão: Leandro Durazzo