

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN

JOÃO PAULO VILELA DE ARAÚJO

**CONCEPT-ART DA OBRA LITERÁRIA:  
A PURIFICAÇÃO**

Caruaru

2020

JOÃO PAULO VILELA DE ARAÚJO

**CONCEPT-ART DA OBRA LITERÁRIA:  
A PURIFICAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial  
para obtenção do título de bacharel  
em Design.

**Orientador:** Prof. Dr. Ricardo Cunha Lima.

**Caruaru**

**2020**

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

A663c Araújo, João Paulo Vilela de.  
Concept-Art da obra literária: a purificação. / João Paulo Vilela de Araújo. - 2020.  
88 f. ; il.: 30 cm.

Orientador: Ricardo Cunha Lima.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de  
Pernambuco, CAA, Design, 2020.  
Inclui Referências.

1. Ilustração. 2. Design. 3. Desenho. 4. Personagens. 5. Arte conceitual. I. Lima,  
Ricardo Cunha (Orientador). II. Título.

CDD 740 (23. ed.) UFPE (CAA 2020-002)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE  
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DESIGN**

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

**João Paulo Vilela De Araújo.**

**“CONCEPT-ART DA OBRA LITERÁRIA: A PURIFICAÇÃO”**

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **João Paulo Vilela de Araújo.**

**APROVADO(A)**

Caruaru-PE, 27 de janeiro de 2020.

Prof. Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Prof. Doutor Lucas José Garcia

Prof. MSc. Eduardo Antonio Barbosa de Moura Souza

Dedico este trabalho primeiramente a meu irmão Artur Vilela, que em nossa infância foi meu companheiro de brincadeiras, com o qual partilhei incontáveis horas e absolutamente memoráveis momentos de diversão, indispensáveis para meu o desenvolvimento criativo e artístico. Este trabalho é de muitas formas, uma maneira de homenagear nossa relação, e presenteá-lo com minha visão de elementos de sua primeira obra literária.

A minha família, meus pais e avós, que por mais que nossas visões de mundo sejam diferentes, nunca me fizeram desistir de perseguir minhas ambições e sonhos. Estes que como vocação, para um jovem de cidade do interior, sempre foram muito fora do convencional, mas que por mais alienígena que a ideia fosse a primeiro momento, nunca houve falta de apoio e amor por parte deles e, por isso, serei eternamente grato.

Aos meus grandes amigos e confidentes. Todo o suporte me forneceram foi de grande ajuda e alento para continuar no meu caminho.

A Natalie D. Fagundes, grande amiga com quem ao longo de anos e anos aprendi muito, não só sobre desenho, pintura e ilustração, mas sobre a vida. Minha primeira mentora, uma das minhas maiores influências e uma favorita dentre artistas.

Muito obrigado a todos vocês.

## **AGRADECIMENTOS**

Meus profundos agradecimentos ao Professor Marcos Buccini, primeiramente pela sua paciência em ter como o orientador, por propiciar tamanha liberdade para eu realizar este trabalho sobre assuntos que são de meu profundo interesse.

Também destinados a ele estão meus agradecimentos pelo tempo em que fiz parte da equipe do Laboratório de Animação Maquinário, do Campus Acadêmico do Agreste, onde pude aprender muito sobre animação e contribuir com projetos como ilustrador, além de conhecer ótimas pessoas.

Muitos agradecimentos ao Professor Ricardo Cunha Lima, que me orientou na fase final deste trabalho, compartilhando de sua experiência para o desenvolvimento do projeto e indicando bons materiais para pesquisa e oferecendo grande suporte.

Ao curso de design, sua grande flexibilidade me permitiu perseguir e aprofundar em específicas áreas do conhecimento dentro do campo do design.

Ao Centro Acadêmico do Agreste, e a todos que lá trabalharam dos técnicos aos diversos professores com os quais interagi ao longo desses anos. A grande importância que é a existência de uma faculdade de qualidade que não faz parte de uma capital, a qual oferece mais oportunidades de ensino superior a tantos estudantes.

## RESUMO

Este trabalho teve como objetivo criar o *concept art* de personagens do livro *A Purificação, Livro Um: Fardos de Batalha*. O tema de *concept art* foi estudado desde suas origens, nomenclaturas, aplicações nas indústrias de entretenimento, fundamentos como desenho e pintura e características mais peculiares. E com esta pesquisa foi dado início ao desenvolvimento de peças de *concept* seguindo uma metodologia híbrida. Detalhada durante as etapas mais práticas deste trabalho, baseada em outros escritos acadêmicos e livros sobre o tema, como *The Skillful Huntsman*, de Scott Robertson e no trabalho *Concept art e Design - Metodologia na Criação de Personagens para o Jogo Eletrônico A Jornada de Koa*. Os resultados foram peças de *concept art* dos três personagens principais do primeiro capítulo da obra. Durante o processo foram explorados e justificados os motivos por trás das escolhas de design resultantes nas peças finais e por fim, criado um diagrama que ilustra de maneira sintetizada o processo metodológico utilizado.

**Palavras chave:** Ilustração Digital. Design. Desenho. Design de Personagem.

## **ABSTRACT**

This work aimed to create the concept art of characters from the book: *The Cleanse, Book One: Battle Burdens*. The subject of concept art was studied from its origins, nomenclatures, applications in the entertainment industries, fundamentals such as drawing and painting and more peculiar characteristics. And with this research, the development of concept pieces began, following a hybrid methodology. Detailed during the most practical stages of this work, based on other academic writings and books on the topic, such as *The Skillful Huntsman*, by Scott Robertson and the work *Concept art and Design - Methodology in Character Creation for the Electronic Game The Journey of Koa*. The results were pieces of *concept art* from the three main characters of the first chapter of the book. During the process, the reasons behind the design choices resulting on the final pieces were explored and justified, and finally, a diagram was created that illustrates in a summarized manner the methodological process used.

**Keywords:** Digital Illustration. Design. Drawing. Character Design.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	<i>Concept art de Branca de Neve de 1936</i> .....	19
Figura 2 –	Dr. Strange: Concept do figurino vs versão final .....	20
Figura 3 –	Capitão América: Guerra Civil. Estação médica .....	21
Figura 4 –	Doutor Estranho: Conceito do Figurino Principal .....	22
Figura 5 –	Concept art do jogo Mass Effect 2(2010) .....	23
Figura 6 –	Figura Humana, por Andrew Loomis .....	25
Figura 7 –	Corpo Humano em Planos, por Andrew Loomis .....	26
Figura 8 –	Processo de ilustração de Dinotopia .....	27
Figura 9 –	Placa do Mc Donald's, por James Gurney .....	28
Figura 10 –	Esboços do Caçador .....	30
Figura 11 –	Silhuetas do Caçador .....	31
Figura 12 –	Thor Ragnarok: Thor Gladiador, por Vários artistas .....	32
Figura 13 –	Iterações do personagem Thor ao longo dos filmes .....	33
Quadro 1 –	Sinopse de A Purificação .....	35
Figura 14 –	Mapa Mundi de A Purificação .....	36
Figura 15 –	Artoges, versão 2013 .....	44
Figura 16 –	Artoges, versão 2015 .....	45
Figura 17 –	Lista de Atributos 01: Artoges .....	46
Figura 18 –	Painel Semântico 01: Artoges .....	48
Figura 19 –	Silhuetas do Personagem: Artoges .....	49
Figura 20 –	Concept: Artoges - Retrato .....	50
Figura 21 –	Silhuetas da Arma: Artoges. ....	51
Figura 22 –	Variações do Design da Arma: Artoges .....	52
Figura 23 –	Execução do Concept Final da Arma: Artoges .....	53
Figura 24 –	Concept da Insígnia da Ordem da Cruz Azul .....	54
Figura 25 –	Rascunho do Personagem - Artoges .....	55
Figura 26 –	Concept final do Personagem - Artoges .....	57
Figura 27 –	Lista de Atributos 02: Arstan .....	58
Figura 28 –	Painel Semântico 02: Arstan .....	59
Figura 29 –	Rascunhos em 3 vistas: Arstan .....	60
Figura 30 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Arstan .....	61

Figura 31 –	Silhuetas da Arma: Arstan .....	62
Figura 32 –	Variações do Design da Arma: Arstan .....	63
Figura 33 –	Execução do Concept Final da Arma: Arstan .....	64
Figura 34 –	Silhuetas do Personagem: Arstan .....	65
Figura 35 –	Rascunho do Personagem - Arstan .....	66
Figura 36 –	Concept final do Personagem - Arstan .....	67
Figura 37 –	Lista de Atributos 03: Amaldiçoado .....	69
Figura 38 –	Painel Semântico 03: Amaldiçoado .....	70
Figura 39 –	Rascunhos em 3 vistas: Amaldiçoado. ....	71
Figura 40 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado .....	72
Figura 41 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado 2. ...	73
Figura 42 –	Concept final do Personagem - Amaldiçoado .....	74
Figura 43 –	Relação de altura entre os personagens .....	75
Figura 44 –	Diagrama da Metodologia Híbrida .....	76

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	<i>Concept art de Branca de Neve de 1936</i> .....	19
Figura 2 –	Dr. Strange: Concept do figurino vs versão final .....	20
Figura 3 –	Capitão América: Guerra Civil. Estação médica .....	21
Figura 4 –	Doutor Estranho: Conceito do Figurino Principal .....	22
Figura 5 –	Concept art do jogo Mass Effect 2(2010) .....	23
Figura 6 –	Figura Humana, por Andrew Loomis .....	25
Figura 7 –	Corpo Humano em Planos, por Andrew Loomis .....	26
Figura 8 –	Processo de ilustração de Dinotopia .....	27
Figura 9 –	Placa do Mc Donald's, por James Gurney .....	28
Figura 10 –	Esboços do Caçador .....	30
Figura 11 –	Silhuetas do Caçador .....	31
Figura 12 –	Thor Ragnarok: Thor Gladiador, por Vários artistas .....	32
Figura 13 –	Iterações do personagem Thor ao longo dos filmes .....	33
Figura 14 –	Mapa Mundi de A Purificação .....	36
Figura 15 –	Artoges, versão 2013 .....	44
Figura 16 –	Artoges, versão 2015 .....	45
Figura 17 –	Lista de Atributos 01: Artoges .....	46
Figura 18 –	Painel Semântico 01: Artoges .....	48
Figura 19 –	Silhuetas do Personagem: Artoges .....	49
Figura 20 –	Concept: Artoges - Retrato .....	50
Figura 21 –	Silhuetas da Arma: Artoges. ....	51
Figura 22 –	Variações do Design da Arma: Artoges .....	52
Figura 23 –	Execução do Concept Final da Arma: Artoges .....	53
Figura 24 –	Concept da Insígnia da Ordem da Cruz Azul .....	54
Figura 25 –	Rascunho do Personagem - Artoges .....	55
Figura 26 –	Concept final do Personagem - Artoges .....	57
Figura 27 –	Lista de Atributos 02: Arstan .....	58
Figura 28 –	Painel Semântico 02: Arstan .....	59
Figura 29 –	Rascunhos em 3 vistas: Arstan .....	60
Figura 30 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Arstan .....	61
Figura 31 –	Silhuetas da Arma: Arstan .....	62

Figura 32 –	Variações do Design da Arma: Arstan .....	63
Figura 33 –	Execução do Concept Final da Arma: Arstan .....	64
Figura 34 –	Silhuetas do Personagem: Arstan .....	65
Figura 35 –	Rascunho do Personagem - Arstan .....	66
Figura 36 –	Concept final do Personagem - Arstan .....	67
Figura 37 –	Lista de Atributos 03: Amaldiçoado .....	69
Figura 38 –	Painel Semântico 03: Amaldiçoado .....	70
Figura 39 –	Rascunhos em 3 vistas: Amaldiçoado. ....	71
Figura 40 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado .....	72
Figura 41 –	Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado 2. ...	73
Figura 42 –	Concept final do Personagem - Amaldiçoado .....	74
Figura 43 –	Relação de altura entre os personagens .....	75
Figura 44 –	Diagrama da Metodologia Híbrida .....	76

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –	Sinopse de A Purificação .....	35
------------	--------------------------------	----

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
1.1	OBJETIVO GERAL .....	15
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	15
1.3	JUSTIFICATIVA .....	16
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>17</b>
2.1	CONCEPT ART .....	17
<b>2.1.1</b>	<b>Definições e Noções Gerais</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1.2</b>	<b>Histórico</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1.3</b>	<b>Concept art e Cinema</b> .....	<b>19</b>
<b>2.1.4</b>	<b>Concept art e Jogos</b> .....	<b>23</b>
2.2	DESENHO, ILUSTRAÇÃO E CONHECIMENTOS RELACIONADOS .....	24
<b>2.2.1</b>	<b>Desenho e Figura humana.</b> .....	<b>24</b>
<b>2.2.2</b>	<b>Pintura e Ilustração</b> .....	<b>26</b>
<b>2.2.3</b>	<b>Desenvolvimento de Alternativas e Iteração</b> .....	<b>29</b>
<b>3</b>	<b>CONCEPÇÃO</b> .....	<b>34</b>
3.1	PROCESSO E APLICAÇÃO .....	34
3.2	BRIEFING .....	34
<b>3.2.1</b>	<b>Sinopse da Obra</b> .....	<b>35</b>
<b>3.2.2</b>	<b>O Mundo de A Purificação</b> .....	<b>35</b>
<b>3.2.3</b>	<b>Resumo do Primeiro Capítulo</b> .....	<b>37</b>
3.3	PERSONAGENS (CHARACTER CONCEPTS) .....	39
<b>3.3.1</b>	<b>General Artoges Halvaskar</b> .....	<b>40</b>
<b>3.3.2</b>	<b>Marechal Arstan Swan</b> .....	<b>40</b>
<b>3.3.3</b>	<b>O “Amaldiçoado”</b> .....	<b>41</b>
<b>4</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E PROCESSO CRIATIVO</b>	<b>43</b>
4.1	ETAPAS METODOLÓGICAS .....	43

4.2	GENERAL ARTOGES HALVASKAR .....	44
4.3	MARECHAL ARSTAN SWAN .....	57
4.4	O “AMALDIÇOADO” .....	68
<b>5</b>	<b>APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS .....</b>	<b>75</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>78</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>80</b>
	<b>ANEXO A – PRIMEIRO CAPÍTULO DE A PURIFICAÇÃO:</b>	
	<b>LIVRO UM - FARDOS DE BATALHA .....</b>	<b>81</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema central *concept art* e suas técnicas e aplicações na criação de representações visuais de personagens e objetos pertencentes especificamente ao primeiro capítulo de um livro de fantasia. A obra de autoria de ARAÚJO (2019), intitulada *A Purificação, Livro Um: Fardos de Batalha*. Traduzindo diversos elementos, presentes nas passagens literárias.

Pretende-se aplicar conhecimentos de design, no campo da *concept art* e design de personagens para o desenvolvimento de representações pictóricas do mundo de fantasia criado pelo autor, sejam essas ilustrações finalizadas ou esboços. Fazendo uso do modelo criado por RODRIGUES (2015) como base para uma metodologia híbrida para este projeto. Este conjunto de estudos pictóricos deve estar fundamentado não apenas por meio de pesquisas pertinentes ao processo de criação de uma monografia, mas também imbuído com uma qualidade que seja competitiva no mercado.

### 1.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver peças de *concept art* baseadas em personagens do livro *A Purificação, Livro Um: Fardos de Batalha*, para uma hipotética adaptação para cinema.

### 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Colocar em prática** conhecimentos de disciplinas aprendidas ao longo do curso de Design, criando esboços e *character concepts*.
- **Pesquisar** o termo *concept art* em artigos, teses, livros e demais documentos que abordam conceitos por trás da *concept art*.
- **Fazer uso** de uma pesquisa de elementos visuais relevantes aos estudos e *concepts* da obra trabalhada, remetendo ao material pictórico atrelado romances *high fantasy*.
- **Criar** um conjunto de estudos e *concept art* como resultado final que representem de maneira adequada o conteúdo descrito no primeiro capítulo do romance de ARAUJO (2019). Resultados que tornem pictórico os personagens do mundo proposto no romance.

- **Relatar** o desenvolvimento das peças de *concept*, demonstrando onde cada característica pesquisada foi aplicada ao processo e no design final, tanto dos personagens quanto dos objetos atrelados a estes.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho foi realizado a fim de estudar os conhecimentos por trás do processo de design durante a criação de *concept art* para produtos de mídia visual como filmes e jogos. Sua relevância é a documentação do processo criativo e o desenvolvimento de uma metodologia de design para este projeto. Metodologia esta que pode servir de referência para outros estudantes de *concept art* ou profissionais.

*Concept art* é uma atividade muito relevante no processo de criação de produtos de entretenimento como filmes e jogos. Até o momento em que este trabalho foi redigido, Pernambuco ainda é periferia em se tratando deste tipo específico de produção, em relação a outros estados brasileiros. E ainda está na sua infância quanto a aplicação dos conhecimentos envolvidos na área. Embora já existam pólos de desenvolvimento nesta área, não há grandes escolas que foquem neste campo. É escasso o material didático em língua portuguesa sobre o assunto e ainda há pouco interesse pela área por parte de instituições acadêmicas, estas focam em vertentes mais tradicionais do design, como design de produto, gráfico e moda. É esperado, com a conclusão deste trabalho contribuir com material acadêmico a esta área, fornecendo o processo utilizado ao longo da pesquisa e das etapas práticas, assim como as referências coletadas.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para o desenvolvimento deste referencial os assuntos serão divididos em diferentes capítulos. Primeiramente serão explicados os conhecimentos relevantes a teoria por trás dos temas principais: *concept art* e a tradução de conteúdos presentes em mídias escritas para obras visuais. Em seguida serão explorados alguns assuntos relevantes à pesquisa estética, que servirão de referência no processo de desenvolvimento dos estudos visuais e na finalização dos mesmos. Em suma, a apresentação de conhecimentos técnicos necessários para a execução do projeto.

Para a realização deste trabalho foram usados conceitos dos seguintes autores, respectivamente Takahashi e Andreo (2011), Pereira (2014), Loomis (2011), Gurney (2010), Robertson (2004) e Rodrigues (2015).

### 2.1 CONCEPT ART

Para dar início a este referencial iremos explorar o significado do que é *concept art*, sua origem e principais características.

#### 2.1.1 Definições e Noções Gerais

*Concept art* é o termo utilizado para as representações visuais, sejam desenhos ou pinturas, de uma determinada ideia. Sendo estas representações de elementos de uma narrativa, como personagens, cenários, objetos e demais itens específicos. É algo presente nas fases iniciais de projetos na indústria do entretenimento, em etapas como a pré-produção.

O tema vem sendo mais explorado a partir da última década no campo acadêmico, isto devido ao sempre crescente interesse no estudo aprofundado de aspectos do entretenimento visual e eletrônico. Como colocado por Takahashi e Andreo:

“O *concept art*, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos)(...) Acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. Sua utilização, além de definir e estabelecer os primeiros passos do projeto, possui grande potencial para enriquecer a apresentação do projeto para

possíveis investidores, por se tratar de algo concreto e que torna as ideias mais palpáveis e convincentes.)” (TAKAHASHI e ANDREO, 2011)

Tratando da terminologia empregada para descrever essa área de produção na língua portuguesa, pode-se ser usado a tradução “arte-conceito”, como colocado por Takahashi e Andreo(2011). Mas por questões de praticidade será utilizado neste trabalho a versão da língua inglesa. Como argumentado por Rodrigues (2015), o termo traduzido seria “arte conceitual”, porém esta tradução é problemática, podendo o termo ser confundido com o movimento artístico de mesmo nome, cunhado pelo artista e filósofo estadunidense Henry Flint<sup>1</sup>. Ainda falando sobre sua terminologia, existe uma incerteza sobre quem primeiro cunhou o termo *concept art*, como apontado por Takahashi e Andreo (2011), pode ter surgido como parte do design automotivo para carros-conceito, ou como parte da indústria de animação.

A principal característica resultante da aplicação de *concept art* nos processos iniciais da produção de uma obra de entretenimento é o enriquecimento proveniente da visão inovativa, vasta biblioteca visual, e trabalho árduo dos profissionais envolvidos: Tornar as ideias presentes em roteiros e *briefings* em representações visuais, dando cara a personagens e vida a mundos inteiros. Para as modernas produções de entretenimento, sejam estas jogos eletrônicos, séries ou cinema, principalmente em produções com alto orçamento, projetos ambiciosos em escopo e visualmente impressionantes, se faz necessário boas visões artísticas na produção de tais obras. Por questões de consistência, será utilizado neste trabalho o termo *concept artist* para denominar o profissional que desempenha o trabalho de criar *concepts*. Sobre isso, Rodrigues (2015) sugere que a função do *concept artist* apresenta similaridades com o *production designer*, profissional responsável pelo departamento de arte de uma produção cinematográfica.

### 2.1.2 Histórico

Um dos primeiros momentos onde o termo foi utilizado foi pela indústria de animação nos estúdios Disney, durante a produção do longa de animação *Branca de Neve* em 1936 (Figura 01) (PEREIRA, 2014). Desde aquele período, se faz

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.henryflynt.org/> Acessado em 02/11/2019

presente a necessidade de bons estudos e *concepts* em produções. Tanto nas linhas automotivas quanto em estúdios de animação. É interessante para este trabalho citar em especial o caso da Branca de Neve, uma vez que o tema de converter histórias e personagens de uma mídia em outra é o tema em foco, além de ser algo muito comum na indústria do cinema.

Figura 1: *Concept art* de *Branca de Neve* de 1936.



FONTE: ConceptartWorld (2019)<sup>2</sup>

### 2.1.3 *Concept art* e Cinema

*Concept art*, além de ser uma aspecto essencial ao cinema, pode ser um diferencial na produção. São elementos visuais que prendem a atenção do público, não apenas pela narrativa proposta, mas também pelo espetáculo visual, distanciando-se tanto de seus competidores diretos, quanto de demais obras análogas. Como exemplo de uma pequena parcela do processo de *concept* utilizado nesse tipo de produção, podemos observar o filme *Doutor Estranho* (2017), da Marvel Studios, onde há a estreia de Stephen Strange no universo cinematográfico

---

<sup>2</sup> Disponível em: <http://conceptartworld.com/news/oz-the-great-and-powerful-character-and-creature-concept-art-by-michael-kutsche/> Acessado em 20/04/2019

compartilhado, um personagem de histórias em quadrinhos criado por Stan Lee e Jack Kirby<sup>3</sup>. Neste exemplo pode vemos que o trabalho da *concept artists* Karla Ortiz. Sabendo da fisionomia do ator, Benedict Cumberbatch<sup>4</sup>, que iria interpretar o personagem protagonista, Ortiz criou estudos para o figurino do personagem (Figura 2). Tentando melhor caracterizar não apenas o ator ao personagem dos quadrinhos, mas também aproximá-lo ao estilo de adaptação proposto pelos filmes da série Marvel, para transpor o personagem do desenho à mão dos quadrinhos para o “realismo” fotográfico do formato *live action*(Figura 2).

Figura 2: *Dr. Strange*: *Concept art* do figurino vs versão final para o filme.



FONTE: Karla Ortiz (2017).

Para ilustrar o uso de *concept art* na pré produção de obras cinematográficas, desta vez focando no cenário em vez de personagens, pode ser apontado outro exemplo: Temos a seguinte imagem (Figura 03), trata-se de um quadro de *concept* do filme *Capitão América: Guerra Civil* (2016), desenvolvido pelo ilustrador polonês

<sup>3</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor\\_Strange](https://en.wikipedia.org/wiki/Doctor_Strange) Acessado em 05/11/2017

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm1212722/> Acessado em 05/11/2017

Marek Okon<sup>5</sup>. Onde é esquematizada uma das cenas de encerramento no filme em um ambiente ficcional. Antes apenas presentes no roteiro, descrevendo personagens em uma sala médica com tecnologia futurista, agora com visuais que servirão de guia para o resto da equipe de produção representar a estação médica da cidade de Wakanda.

Figura 3: Capitão América: Guerra Civil. Estação médica de Wakanda.



FONTE: Marek Okon (2017)<sup>6</sup>

Um grande ponto no processo de criação de arte para tais produções é achar maneiras de representar os mais fantásticos elementos de uma narrativa ficcional de maneira que possuam uma qualidade verossímil adequada ao público alvo. Isso demanda bastante pesquisa, testes e um gosto apurado.

Voltando ao exemplo dos *concepts* do filme *Doutor Estranho*, a artista *Karla Ortiz* traz como solução ao figurino do protagonista certos elementos comuns a algumas culturas esotéricas orientais (Figura 4), as quais o personagem está intrinsecamente ligado em suas origens nos quadrinhos, mas ancorado na realidade com elementos de figurino do mundo real, com figurino que se assemelham a kimonos de monges.

Figura 4: Doutor Estranho: Conceito do Figurino Principal, por Karla Ortiz.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.okonart.com/> Acessado em 28/11/2019

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/bdNgE> Acessado em 05/11/2017



FONTE: Karla Ortiz (2017).

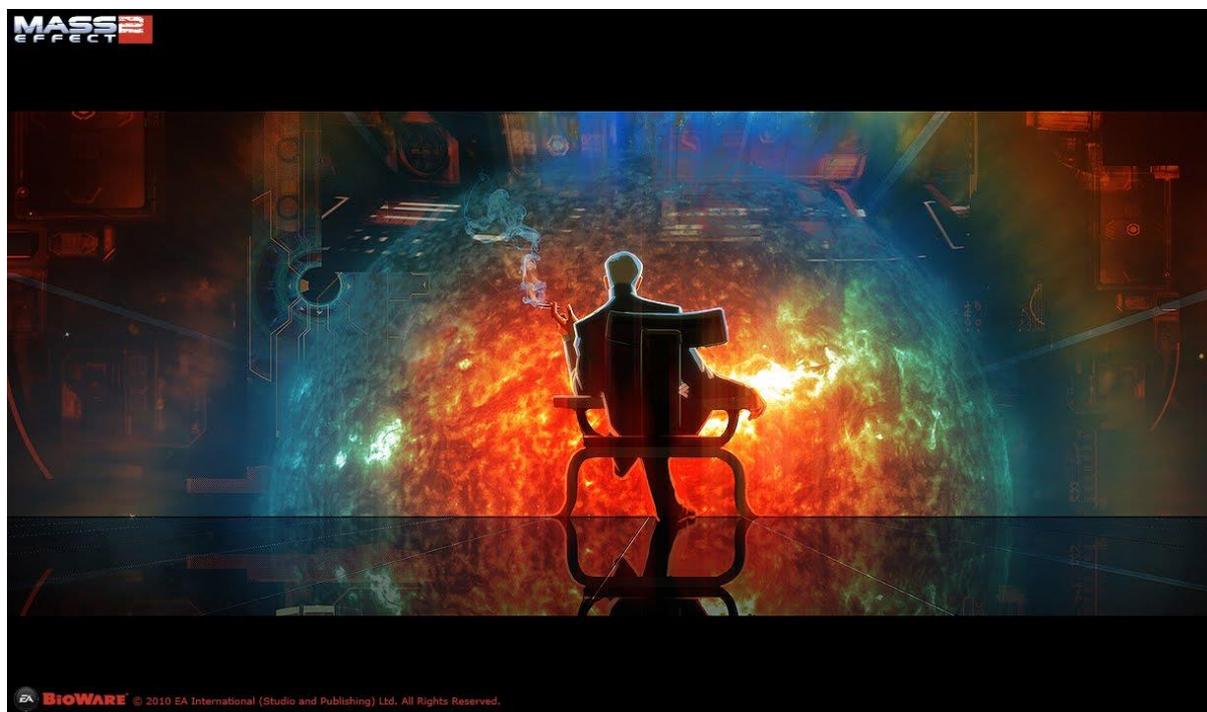
#### 2.1.4 *Concept art* e Jogos

Em jogos eletrônicos, a importância de *concept art* é análoga a da sétima arte. Pode ser argumentado que é até mais dependente, uma vez que personagens e mundos são criados do zero, e o processo de captação deles vai muito além da captura de um ambiente ou atores interpretando em um set. Muitas vezes, personagens e locações não chegam a ser baseados em locais e atores reais. Takahashi e Andreo (2011) dizem que o *concept art* agrupa o desenvolvimento de diferentes elementos como personagens, cenários, acessórios, climatização, entre outros, os quais tendem a influenciar e interagir mutuamente .

Para exemplificar isto, é possível citar o jogo *Mass Effect 2*, no qual o cenário proposto pela narrativa é de ficção científica espacial e futurista. Tal proposta pede paisagens que reflitam seus temas e aprofundem o envolvimento com a experiência

do jogo. Como exemplo, o escritório do personagem *Illusive Man*<sup>7</sup> (Figura 5), que tem uma vista direta para uma estrela próxima ao fim de sua existência, criando um dos cenários mais memoráveis do jogo.

Figura 5: Concept art do jogo Mass Effect 2 (2010). Por Matt Rhodes.



FONTE: videogamesartwork<sup>8</sup>

Demonstrando como é sempre presente a necessidade criatividade e refinado senso estético, capazes de fazer a obra destacar-se de uma imensidade de outros títulos pertencentes ao mesmo gênero, em um mercado competitivo crescente. O exemplo acima serve para reforçar que embora tecnologias modernas, de captura de movimento e captura de modelos tridimensionais e texturas a partir de fotogrametria<sup>9</sup> para construção de cenários e texturas cada vez mais realistas, a

<sup>7</sup> "Council Space / Mass Effect 2 Antagonists And Npcs - TV Tropes." <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/MassEffect2AntagonistsAndNpcs/CouncilSpace>. Acessado em 29/10/2019.

<sup>8</sup> "Mass Effect 2 | Video Games Artwork." <https://www.videogamesartwork.com/games/mass-effect-2>. Acessado em 6/11/ 2017.

<sup>9</sup> "Fotogrametria: O que é?" Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/biologia/fotogrametria-o-que-e/46298> Acessado em 28/11/2019

presença de uma inspirada direção de arte faz grande diferença na versão final da obra.

## 2.2 DESENHO, ILUSTRAÇÃO E CONHECIMENTOS RELACIONADOS.

Esta parte da fundamentação é destinada a comentar sobre aspectos técnicos importantes para a produção de *concept art*. Voltado para a boa execução técnica de desenho e pintura, importante para entrar no mercado da área. Como Takahashi e Andreo (2011) colocam, o *concept artist* “deve ter como parte de sua constituição o domínio dos fundamentos da representação de figuras, já que na maioria dos projetos, ocorre o envolvimento da figura humana”.

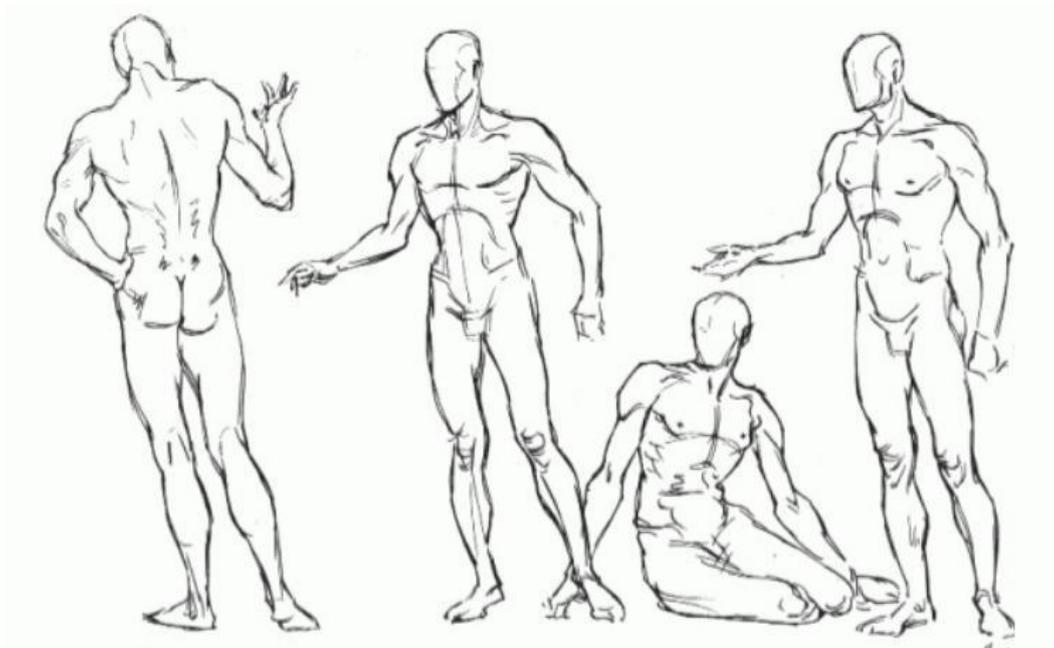
### 2.2.1. Desenho e Figura humana.

Figura humana e anatomia são áreas de estudo fundamentais na maioria dos cursos de desenho, não é por coincidência, uma vez que representação de seres humanos sempre esteve presente na produção artística. A capacidade de criar boas representações, sejam estilizadas ou hiper-realistas, é uma habilidade primária para *concept artists*. Em seu texto, Takahashi e Andreo (2011) nos lembram que “a falta do conhecimento da figura humana irá transparecer nos trabalhos do artista, embora esta mesma falta de conhecimento possa também conferir um estilo visual diferenciado, no entanto certamente é capaz de desenvolver um estilo com mais qualidade e propriedade se este obtiver conhecimento, tornando-se livre para manipular e distorcer de maneira consciente a figura”.

Isso é um problema bem comum enfrentado por diversas pessoas que começam a trabalhar com desenho ou pintura durante seus primeiros anos de prática, principalmente quando não aliados a materiais de estudo sobre fundamentos, resultando em peças onde o amadorismo e a falta de técnica são perceptíveis. Nestes casos, um conhecimento sólido de figura humana poderia acrescentar à obra, mesmo este sendo adaptado e sobreposto por preferências estilísticas do indivíduo, criando assim uma identidade mais pessoal ao mesmo tempo que usufruindo de conhecimentos e soluções extras para sua produção. Um bom exemplo de técnica esta pode ser observado nos esboços da Figura 6, do

ilustrador americano Andrew Loomis<sup>10</sup>, onde ele procura utilizar um estilo mais “neutro” cuja função é didática.

Figura 6: Figura Humana, por Andrew Loomis.



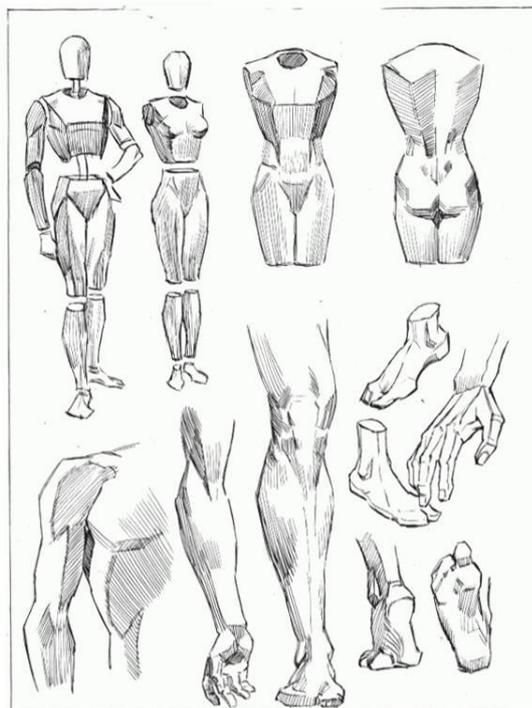
FONTE: Andrew Loomis (2011)

Muitos jovens que iniciam o estudo do desenho e pintura o fazem replicando o estilo de artistas favoritos, frequentemente de histórias em quadrinhos ou desenhos animados, acabam por encontrar certa dificuldade quando desejam refinar a técnica e resultados. Isto ocorre porque investir em uma estética já estilizada como ponto de partida priva iniciantes de fundamentos aprendidos com estudos de fundamentos, como nas obras didáticas de Loomis (2011), entre outros. Takahashi e Andreo (2011) ainda falam como é facilitada a habilidade de desenhar figuras aprendendo os sistemas de estruturação do corpo humano, como demonstrado nos esboços a seguir (Figura 7) de Loomis (2011).

FIGURA 7: Corpo Humano em Planos, por Andrew Loomis.

---

<sup>10</sup> Biografia de Andrew Loomis, Disponível em <http://www.bpib.com/illustrat/loomis.htm> Acessado em 20/10/2019



FONTE: Andrew Loomis, *Figure Drawing for All it's Worth* (2011)

Loomis (*idem*) comenta que mestres do desenho, com os mais diferentes estilos, só exploram seus maneirismos gráficos depois que possuem um domínio sólido dos fundamentos. Práticas como desenho por observação são muito úteis para treinar os olhos e a mente a captarem e compreenderem as imagens e como manipular a figura humana. Fórmulas e métricas também são úteis para solidificar noções básicas de anatomia.

### 2.2.2. Pintura e Ilustração.

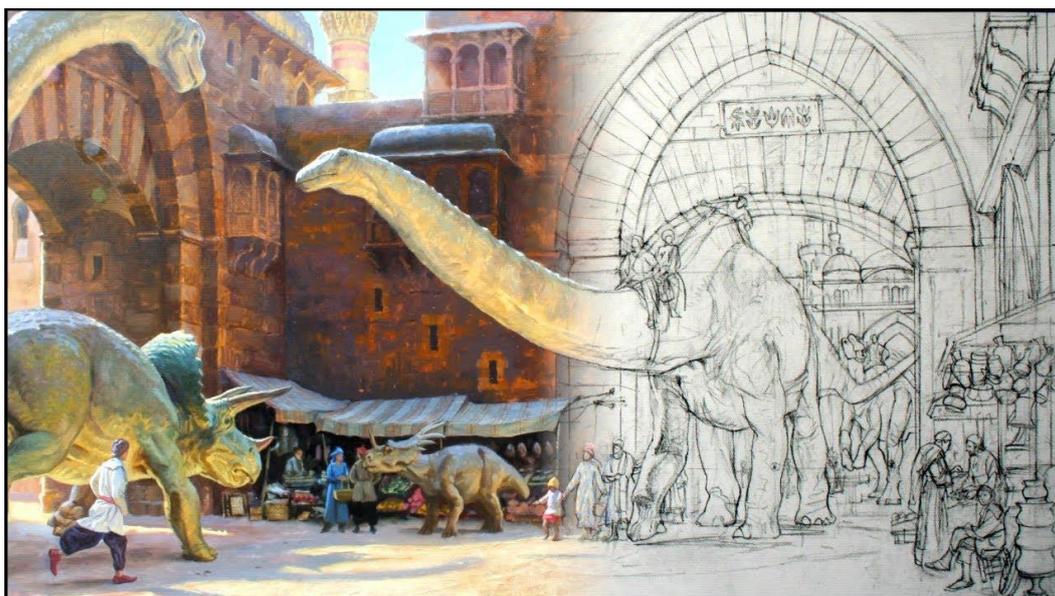
Como mencionamos anteriormente, um conhecimento sólido de desenho é a base para a representação bidimensional adequada, seja uma ilustração, ou peça de *concept art*. Mas um desenho feito apenas com outline possui apenas uma característica de esboço. Para trazer ainda mais vida este tipo de criação, entra então a aplicação de teorias de pintura, como de cores, sombras e texturas. Takahashi e Andreo(2011) colocam que:

“As ferramentas para a confecção da ilustração podem ser tradicionais, digitais ou mistas. A escolha da ferramenta depende da escolha do designer e também do tempo concedido para a execução. Na indústria de entretenimento a ferramenta mais utilizada atualmente seria a

digital, devido à sua praticidade, rapidez e possibilidade de edição com maior flexibilidade.”(TAKAHASHI e ANDREO, 2011)

Independentemente da mídia utilizada para se criar *concept art*, conhecimentos teóricos de pintura se aplicam a ilustração, seja esta analógica ou digital. Entender a simbologia das cores e como luz e sombra e outros efeitos óticos são interpretados são conhecimentos indispensáveis. Tais características podem ser apreciadas no célebre trabalho, de James Gurney, sobre o mundo imaginário de *Dinotopia* (Figura 8).

Figura 8: Processo de ilustração de Dinotopia: Journey to Chandara



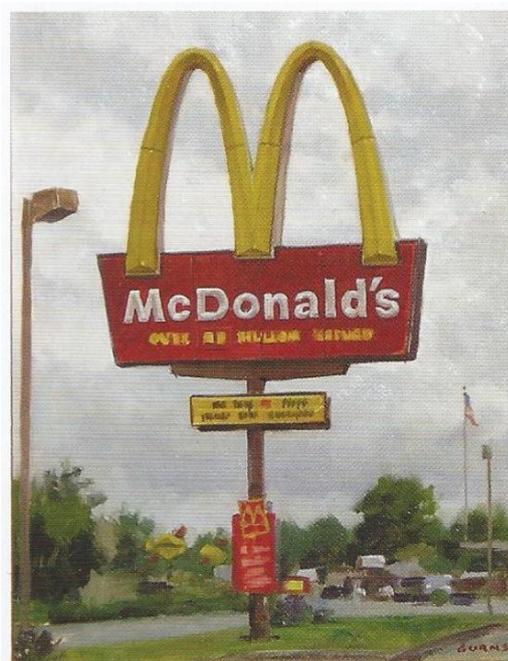
FONTE: James Gurney (2017)<sup>11</sup>

Em seu livro, *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*, Gurney (2009) fala como uma parte do estudo em escolas clássicas de arte consistia nos estudantes criando esboços, copiando obras de grandes mestres, em seguida pintando reproduções destas para apreciarem a atenção ao detalhe presente em tais obras. Em *Color and Light: A Guide for the Realist Painter* (2010) o autor detalha como, em diferentes fases do dia e ambientes, a luz afeta a cena, e como o bom entendimento destes diferentes tipos de iluminação resultam na execução de uma representação realista.

<sup>11</sup> "New expanded edition of Dinotopia: Journey ... - Gurney Journey." 18 set. 2017, <http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/09/new-expanded-edition-of-dinotopia.html>. Acessado em 31/10/ 2019.

Cores possuem toda uma gama de significados, Gurney (2010,pag. 148) fala que nem todos os sistemas de semântica das cores concordam com as associações do que cada cor pode proporcionar. No entanto a maioria concorda que vermelho pode remeter ao sangue, portanto é a cor mais básica para sentimentos fortes e passionais, como raiva, amor e luxúria. Tons chamados de “quentes”, como vermelho, laranja e amarelo, podem sugerir calor apetite e energia. O emprego de cores em um nível conceitual pode ser observado no exemplo a seguir (Figura 9), onde o autor cita a paleta adotada pela rede Mcdonald's, onde a combinação de vermelhos e amarelos é empregada para despertar fome no observador.

Figura 9: Placa do Mc Donald's, por James Gurney.



FONTE: James Gurney (2010)

Existem, porém, algumas questões culturais que interferem em como o ser humano interpreta e se relaciona com cores e estímulos visuais. Diferentes povos e culturas possuem atribuições variadas para o significado das cores. Como coloca Pereira (2016) "apesar de algumas culturas associarem o branco à pureza e à vida e o vermelho à energia e vitalidade, noutras culturas as mesmas cores poderão ter funcionamentos simbólicos totalmente diferentes". Não podemos ignorar que diferentes contextos geográficos, religiosos e sociais sugerem diferentes simbologias visuais. Portanto, é importante ressaltar que culturas diferentes definem

variações próprias de semânticas das cores. Cabe ao concept artist pesquisar a relevância cultural de elementos de uma paleta para uma escolha mais consciente e embasada.

### 2.2.3. Desenvolvimento de Alternativas e Iteração.

É uma característica intrínseca à natureza da criação de *concept art*, como já comentado anteriormente, por estar presente na etapa de pré-produção de um projeto, torna-se algo importante à criação de diversas alternativas de solução para um mesmo problema de design. Dentro destas alternativas e variantes geradas, são então selecionadas as mais adequadas para então serem combinadas e melhorá-las em um processo dinâmico e quase cíclico para obtenção de um resultado.

Em *The Skillful Huntsman*, processos de criação de alternativas são explorados nas etapas primárias do projeto. No livro, três estudantes do *Art Center College of Design*, Khang Le, Felix Yoon, and Mike Yamada, instruídos pelo professor e diretor de arte Scott Robertson, buscam desenvolver *concepts* de um conto dos Irmãos Grimm, que dá o nome do livro. Todo o processo é relatado de uma maneira didática, com ideias dos alunos sendo contrapostas e dialogando com críticas e comentários de Robertson (2004) a cada passo do projeto, sobre a geração de alternativas, é colocado que:

“Geralmente, quando alguém começa a projetar um objeto a partir de sua imaginação, se desenha o que já foi visto e é familiar. Todos vivemos no mesmo planeta e, com a ampla disponibilidade da Internet e filmes, estamos todos olhando para as mesmas coisas na maioria das vezes. Um designer pode rumar no caminho da criação de algo mais original, esvaziando sua biblioteca visual através da produção de um alto volume de esboços rápidos em miniatura. Durante esse processo, o designer provavelmente desenha as mesmas coisas repetidamente e se sente bastante entediado. Mas trabalhar com o tédio frequentemente pode permitir momentos de inspiração e a exploração de idéias e estilos verdadeiramente originais.”(ROBERTSON, 2004, traduzido e adaptado pelo autor)

Cada um dos três estudantes teve sua maneira de abordar a geração de alternativas no início do projeto. Félix Yoon, relata como foi seu desenvolvimento do protagonista do conto, dizendo que para este tipo de atividade, preferia começar

com pequenos esboços (Figura 10), tentando explorar diferentes abordagens, tentando não se limitar, porém, sua única ideia fixa era que queria dar um estilo asiático ao figurino do personagem.

Figura 10: Esboços do Caçador, Por Felix Yoon.



FONTE: Scott Robertson(2004)

Em seu texto, Rodrigues (2015) compara os processos apresentados em *The Skillful Huntsman* em relação aos autores de sua própria fundamentação teórica e com a produção de *concepts* na indústria dos jogos eletrônicos, sobre este processo mostrado acima, ele comenta que:

“*Thumbnail sketches*, ou esboços em miniaturas, são desenhos rápidos e de tamanho reduzido. Seu intuito é, segundo Robertson (2005), a criação veloz de um grande número de designs e o esvaziamento da “biblioteca visual” do artista. Através de uma série de pequenos esboços, o artista livra-se de clichês e ideias óbvias, forçando-se a buscar originalidade daquele ponto em diante.” (RODRIGUES, 2015)

Este intuito pode ser observado no trabalho subsequente dos outros estudantes, Mike Yamada escolhe abordar os esboços iniciais trabalhando apenas com silhuetas (Figura 11), criando um número igualmente variado de versões para a proposta do protagonista do conto. Os detalhes do interior são omitidos e o *concept artist* foca a atenção nos elementos simbólicos característicos dos personagens, como escala para sugerir força ou fraqueza, etc.

Figura 11: Silhuetas do Caçador, por Mike Yamada.

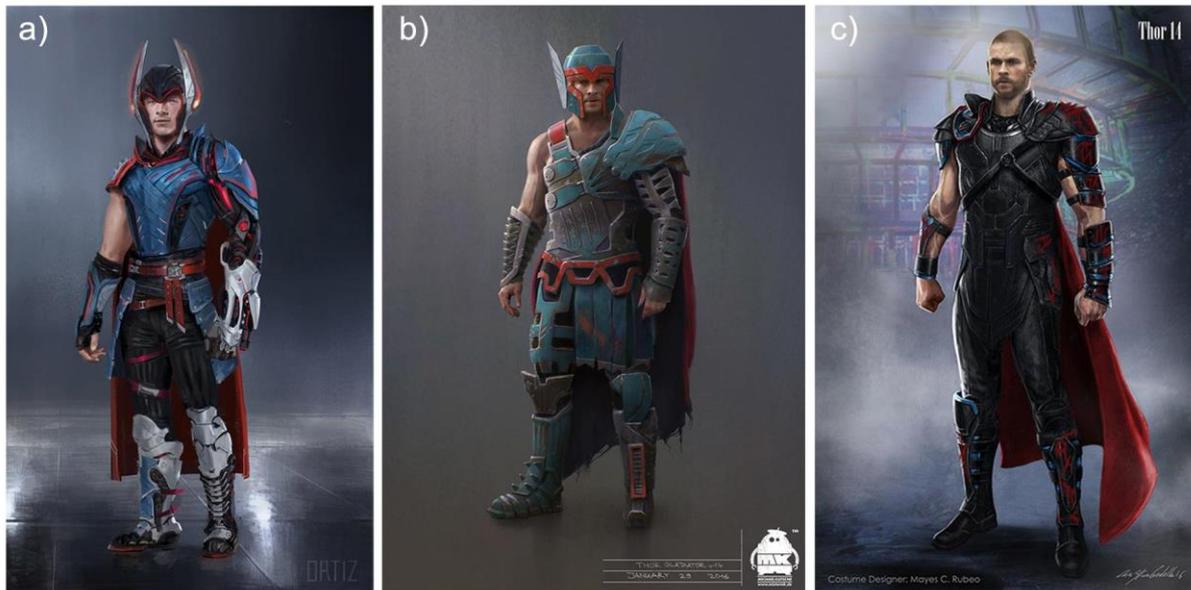


FONTE: Scott Robertson (2004)

Por fim, é relevante falar sobre a geração de alternativas, algo que faz parte do processo de iteração. Nas palavras de Rodrigues (2015), iteração é “um termo que vem da Matemática e cuja definição é (o emprego de) sequência finita de operações em que o objeto de cada uma é o resultado da que a precede”. Este caráter cíclico é uma das características fundamentais da criação do *concept*.

É um processo interessante para qualquer escopo de produção, seja com um único *concept artist*, ou em colaboração com vários outros. Para ilustrar o processo de iteração em um projeto, temos o exemplo do visual do personagem Thor no filme *Thor Ragnarok*<sup>1</sup>. A seguir, estão três *concepts* criados respectivamente por Karla Ortiz, Michael Kutsche e Christian Cordella em busca do melhor visual para o figurino do protagonista em determinado momento do filme (Figura 12), nenhum destes foi adotado, mas colaboraram para a criação do design final do “Thor Gladiador”:

Figura 12: Thor Ragnarok: Thor Gladiador, por Vários artistas.



FONTE: Elaborado pelo Autor<sup>12</sup>

Está é a essência do processo iterativo, a criação faz parte de um processo em que o resultado de cada fase é influenciada pela fase anterior. Sendo este tipo de processo observado também em muitas partes do *The Skillful Huntsman* (2004). Rodrigues (idem) continua falando sobre a importância deste processo:

“(...) para uma indústria que investe quantias exorbitantes na criação de jogos eletrônicos, é imperativo que os mesmos sejam prototipados e testados desde o início de seu desenvolvimento. Isto pode minimizar prejuízos e conferir tempo hábil para a resolução de problemas.” (RODRIGUES, idem)

Como apontado por Rodrigues (idem), esse processo é muito bem empregado no desenvolvimento de jogos, mas não se limita a esta mídia, como apontado na última coleção de imagens. É possível, inclusive, afirmar que o visual de personagens já mencionados, Thor e Doutor Estranho, são construídos sobre novas iterações a cada filme. Como é possível observar na seguinte sequência de imagens (Figura 12), criadas respectivamente pelos artistas Charlie Wen, Andy Park

<sup>12</sup> Imagem a) <http://www.karlaortizart.com/thor>; Imagem b) <https://www.artstation.com/artwork/90OBO>, Imagem c) <https://www.artstation.com/artwork/wGXg9>, Acessado em 01/11/2019

e Ryan Meinerding. Em cada iteração um *concept* influencia o outro, criando um figurino coerente entre cada filme:

Figura 13: Iterações do personagem Thor ao longo dos filmes, por Vários artistas.



FONTE: Elaborado pelo Autor.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Imagem a)

[https://www.reddit.com/r/marvelstudios/comments/b7fmq5/thor\\_2011\\_concept\\_art\\_by\\_charlie\\_wen/](https://www.reddit.com/r/marvelstudios/comments/b7fmq5/thor_2011_concept_art_by_charlie_wen/);

Imagem b) <https://i.ibb.co/TYJ73Fh/49135334-573048746474652-6833905782459727872-n.jpg>;

Imagem c)

<https://www.facebook.com/HiddlesPage/photos/a.1271854112909961/1350350638393641/?type=3&theater>;

Imagem d) <http://www.fanpop.com/clubs/avengers-infinity-war-1-and-2/images/42912971/title/thor-avengers-infinity-war-concept-art-ryan-meinerding-photo>.

Acessado em 01/11/2019

### 3. CONCEPÇÃO

Trataremos agora da parte mais prática deste trabalho. Estes próximos capítulos mostraremos a aplicação dos conhecimentos abordados até então, em busca de resultados adequados baseados no material base, o livro *A Purificação, Livro Um: Fardos de Batalha*, de ARAÚJO (2019).

#### 3.1 PROCESSO E APLICAÇÃO

A fim de atender aos objetivos previamente apresentados, escolheu-se estudar e desenvolver o *concept art* dos personagens através de uma metodologia híbrida, tendo como base o modelo criado por Rodrigues (2015). Não apenas por ser um método desenvolvido por um brasileiro, mas por estar fundamentado em um dos livros mais seminais sobre *concept art*, *The Skillful Huntsman*. Este método híbrido também é influenciado pelos materiais divulgados por profissionais que trabalham na indústria do entretenimento, como Karla Ortiz e Marek Okon. Tais metodologias serão utilizadas como pontos de partida e guias para organizar ideias e maneiras de executar o trabalho necessário.

A metodologia híbrida, que será sintetizada no capítulo 4.1 deste trabalho, utilizada na criação das representações visuais dos personagens presentes no primeiro capítulo do romance, como que nos primeiros estágios de pré produção de um hipotético filme, como adições para o portfólio de quem está desenvolvendo este trabalho. Os três personagens principais deste capítulo serão criados a partir de suas descrições presentes no livro. O livro em si será especificado com sua sinopse e materiais adicionais divulgados pelo autor em seu website.

#### 3.2 BRIEFING

Este projeto tem como objetivo criar o *concept art* de três personagens presentes no primeiro capítulo de um livro de fantasia, para uma hipotética adaptação para cinema. O livro em questão tem como título “A Purificação - Livro Um: Fardos de Batalha”, do gênero de *romance high fantasy*. A proposta do trabalho é adaptar os personagens presentes no primeiro capítulo da obra em questão, capítulo este, que em linhas gerais dá o tom do restante da narrativa e portanto, foi o escolhido para ser o foco dentre todos os outros presentes na obra, devido ao escopo deste trabalho. O autor do livro, ARAÚJO (2019), descreve como influências, para sua narrativa, grandes nomes do gênero, sendo estes a trilogia O

*Senhor dos Anéis*, do inglês John Ronald Reuel Tolkien, e a série *As Crônicas de Gelo e Fogo* de George Raymond Richard Martin. Como em obras deste gênero literário, os eventos descritos em *A Purificação* se passam em um país ficcional, em um período histórico ficcional de um mundo oriundo da imaginação do próprio autor, baseado períodos históricos medievais. Neste mundo existem criaturas fantásticas, e pessoas com habilidades igualmente fantásticas, intituladas por alguns povos como magos, e por outros como seres “amaldiçoados”.

### 3.2.1 Sinopse da Obra

Em seguida, estão alguns materiais divulgados, para maior contexto sobre a obra:

Quadro 01: Sinopse de *A Purificação*.

A jornada contida neste escrito se passa em Eingsfyre, o país que detém para si o poderio militar dos reinos do ocidente. Embora ainda sendo um reino, o domínio deste não está contido nas mãos de seu monarca, mas sim nas da Igreja, pois foi esta que em outrora se ergueu para motivar o homem a expurgar da terra uma de suas maiores mazelas, a magia. Por credibilidade a este fato, foi concedido ao clero o poder necessário para construir e manipular o exército mais disciplinado do mundo conhecido, a Ordem da Cruz Azul.

Acompanhe a travessia de Artoges Halvascar, um General veterano desta Ordem Sagrada, através de uma terra mergulhada em um passado sangrento, passado este que acaba por fazer o protagonista questionar os dogmas sobre os quais ele foi criado, uma descrença que acaba por colocar-lhe em perigos que nunca pensara um dia enfrentar. Mistérios, inimigos, grandes amizades, grandes pesares e a busca por preservar um amor inviável pavimentam o passado e o presente deste soldado, levado a travar uma cruel luta pela sobrevivência.

FONTE: ARAÚJO (2019)

### 3.2.2 O Mundo de *A Purificação*

*Eingsfyre* é o país onde transcorrem os eventos do romance, uma grande massa de terra repleta de florestas, montanhas, pastagens, vilarejos, cidades e castelos. É apenas uma das locações criadas pelo autor que, como em outros romances do gênero, tomou o cuidado de se ter uma construção de mundo onde

existem diferentes nações, idiomas, povos e religiões. Criando a sensação de um mundo vivo, com muitas outras histórias não contadas e oferecendo uma variedade de contextos para os personagens. A ciência e tecnologia presentes nesse mundo tem como inspiração o que existia durante na idade média, porém o autor não se baseou em nenhum recorte de tempo mais específico dentro de tal período.

Figura 14: Mapa Mundi de A Purificação.



FONTE: ARAÚJO (2019)<sup>14</sup>

O romance tem como protagonista Artoges Halvaskar, um dos generais da *Ordem da Cruz Azul*, uma ordem militar religiosa, também conhecida como “a mão de ferro da Igreja”, são servos de uma religião de nome *Fyrense*. Esta ordem é uma força de elite, mais disciplinados que meros soldados, uma das maiores forças em *Eingsfyre*, perdendo apenas para o exército da monarquia que rege a nação.

A religião *Fyrense*, pela *Ordem* existente a cerca de oitocentos anos, é venerada pela grande maioria dos povos do presentes nesta parte do mundo, porém sua sede, assim como a da *Ordem da Cruz Azul* estão situadas fora do país. Esta ordem tem como símbolo uma cruz, a qual dá seu nome e a religião tem como símbolo uma haste em chamas.

<sup>14</sup>"A Purificação. - Wix.com." <http://arturvilela1015.wixsite.com/apurificacao/mundo-explorado>. Acessado em 14/11/ 2019.

Esta religião prega a condenação da magia e a erradicação de quaisquer cultos a divindades consideradas pagãs pela Igreja. O objetivo da Ordem da Cruz Azul é conter o poder da magia, uma vez que, em tempos passados, os poucos que tinham o domínio das forças sobrenaturais reinavam sobre o resto. Sendo assim, os membros da Cruz Azul caçam os portadores de tais habilidades, os chamando de hereges ou “amaldiçoados”.

A Purificação, evento que dá o título ao romance, foi o momento histórico onde, séculos antes, as diretrizes contra a magia foram determinadas, tornando todos os praticantes de tais artes inimigos da Igreja, resultando em um grande massacre cujas consequências reverberam pelo mundo desde então.

### **3.2.3 Resumo do Primeiro Capítulo**

Por fim, é necessário apresentar aqui um resumo do primeiro capítulo da obra. Para completa contextualização, é possível conferir o capítulo em sua totalidade nos anexos deste trabalho. Capítulo este que será utilizado como referência primária no processo de *concept art* dos personagens. Segue:

Em uma fria tarde nublada, com uma tempestade pairando no horizonte, um velho aldeão da vila implorava para o Marechal Arstan que a Ordem deixasse aquele lugar em paz. O Marechal respondeu que, se a população cooperasse, os soldados não iriam se utilizar de violência para completarem a sua missão. Contrariado, mas também bastante intimidado pela força militar reunida nos portões da vila, o velho porteiro cede aos soldados e abre as altas portas de madeira. Arstan e seu General, Artoges, adentram a vila, montados a cavalo, seguidos por cinquenta soldados munidos com espadas e escudos, portando as cores e o símbolo da Ordem da Cruz Azul nas vestimentas.

Chegando ao centro da vila, se deparam com uma multidão de moradores apreensivos. O Marechal subiu em um palanque de madeira, que existia no meio da praça da vila, assegurando a população local que se todos cooperassem, não irão sofrer nenhum tipo de problema. O discurso foi cortado por um repentino surto de tosse do militar de meia idade. Concluindo o que tinha a anunciar, não demorou muito para que um dos aldeões dentre a multidão se pronunciasse, informando que sabia o que os soldados da

Ordem procuravam. O sujeito era magro e mal vestido, reportando ao homem de meia idade que comandava os soldados, em contraste esse tinha roupas finas e vestia uma armadura brilhante. O aldeão denuncia uma casa no topo da colina, e é recompensado pelo Marechal com ouro.

Arstan chamou o General para irem pessoalmente a casa, mas Artoges relutava brevemente, dizendo não se achar preparado para combater um “amaldiçoado”. Seu superior lhe assegurou de que ele estava sim, juntos seguiram para a frente da casa, que tinha um andar de altura. Artoges admitiu que depois de anos fora de combate direto, nos confortos proporcionados pela sua patente como General, estava um tanto enferrujado. O homem mais velho lhe lembrou que no trabalho deles, esse momento chegaria mais cedo ou mais tarde. Amaldiçoados são algo raro devido a grande perseguição da Ordem. Artoges desembainhou sua grande espada que chamava a atenção por ser feita de um metal vermelho, em adição ao seu tamanho e forte porte físico se destacavam no meio de qualquer multidão. Usando sua força, o soldado mais novo destruiu a porta de madeira da edificação sem muitos problemas.

O local estava escuro e quieto. Com armas em punho a dupla adentrou, cautelosamente subindo as escadas e entrando em um dos quartos, ainda mais mal iluminado que o nível abaixo. Os olhos atentos de Arstan identificaram alguém que parecia partir em direção da dupla, os atacando. Alertado do perigo, o General sem dificuldades despachou o inimigo envolto na escuridão, logo mais, o vislumbre de outro se movimentando, Artoges o cortou facilmente embora todos ali estivessem com a visibilidade limitada.

A ação foi interrompida pelo grito de uma criança que adentrou o quarto segurando uma lanterna, para revelar a horrenda cena, sangue para todos os lados causado pelo grande homem que bradava a espada de duas mãos vermelha. A cena da criança em prantos se prostrando sobre os cadáveres mutilados de seus pais trouxe calafrios e revirou o estômago do General de uma maneira que ele nunca sentiu antes. A criança era o “amaldiçoado” que estavam a procura: Uma menina com não mais de cinco anos de idade, implorando para que os dois estranhos ali trouxessem seus pais de volta à vida. Em choque, Artoges não sabia como reagir a situação

rindo nervoso. Perguntou a seu superior se era isso mesmo, se iriam abater uma criança indefesa depois dele ter esquartejado seus pais.

O Marechal estava também perplexo com a situação, porém sua lealdade com a ordem se provou maior do que a o instantâneo arrependimento e indignação de seu general, com isso assentiu lembrando-lhe das regras da Ordem. O Alto homem ao seu lado não tinha estômago para concluir o que estavam para fazer ali, e deixou Arstan a sós com o alvo daquela missão. O General montou em seu cavalo e partiu em disparada daquele lugar, se perguntando que tipo de monstro havia se tornado ao longo dos anos.

### 3.3 PERSONAGENS (CHARACTER CONCEPTS)

No primeiro capítulo de *A Purificação*, três personagens principais são: O protagonista do romance, o General Artoges Halvaskar. Seu superior, o Marechal Arstan Swan. E por fim, o motivo pelo qual estes dois e seus soldados da Ordem da Cruz Azul foram até a vila, o ser “amaldiçoado” que lá habita, que por fim é revelado ser apenas uma criança com poderes mágicos inofensivos. Estes serão os três personagens a serem estudados mais a fundo neste trabalho.

Foi levado em conta, na criação dos concepts, atributos físicos dos personagens presentes nos textos descritivos do romance, assim como as personalidades demonstradas por estes indivíduos. Tanto para o General, quanto para o Marechal, não só foram utilizadas descrições presentes no primeiro capítulo, mas também no restante da obra, com o intuito de obter-se uma representação mais rica e profunda de cada um. O amaldiçoado é exclusivo deste capítulo e aparece bem menos que a dupla de soldados, mas sua participação tem um grande peso para a trama, sendo o responsável pelas motivações do protagonista em futuros capítulos.

#### 3.3.1 General Artoges Halvaskar

Artoges é um dos generais da Ordem da Cruz Azul em *Eingsfyre*. Aparece ter por volta de quarenta anos de idade. Possui olhos e cabelos negros. Seu queixo largo é coberto por uma rala barba. Seus braços são envoltos por músculos e cicatrizes. Sua face é marcada por uma grande cicatriz que vai da orelha direita até debaixo do olho.

Sua arma é uma espada feita com um metal especial chamado *Aço Carmesim*. Criada a partir da grande lâmina de um soldado de elite de uma nação rival, nas *Terras do Leste*. Artoges sobreviveu o encontro com ajuda de Arstan e trouxe para casa este espólio da campanha na qual participou. Desde então retém o respeito e admiração dos soldados que comanda.

Sua origem porém é humilde, ele e o irmão na infância tiveram de roubar nas ruas para poder se alimentar até serem acolhidos como aprendizes de um capitão da guarda. Nesse período treinou incansavelmente até se tornar um prodígio no combate, atraindo a atenção da Ordem.

### **Artoges: Conceito Amplo (características importantes em negrito)**

Artoges é um **General** da Ordem, um **homem muito alto e forte**, tem em torno de **quarenta anos de idade**. Seus **cabelos e olhos são negros**, com um bronzeado na pele. Veste um conjunto de **armadura** feito sob medida, e carrega uma **grande espada** com uma lâmina feita com um **metal vermelho**. Demonstra **empatia** pelo “Amaldiçoado” quando o encontra, não conseguindo terminar a missão.

### **3.3.2 Marechal Arstan Swan**

Arstan é o Marechal da Ordem da Cruz Azul. Um homem considerado por muitos como o maior guerreiro de *Eingsfyre*, não pela sua força bruta, mas pela vasta experiência, grande agilidade e técnica impecável. É alto e atlético, com uma excelente postura, porém, já passou de seu auge e entrou na meia idade. Possui cabelos negros, grisalhos em alguns pontos. Detém o respeito de seus soldados por ser considerado imbatível no campo de batalha, mas também por ser sábio, experiente, astuto e um dos soldados mais dedicados a causa da Ordem.

Arstan possui porém, um ponto fraco: um ferimento mal cicatrizado em seu peito que lhe causam regulares crises de tosse. Ferimento esse que o marechal encobre por precaução com uma resistente peça de armadura em seu peito, sendo uma das poucas peças metálicas que compõem seu vestuário de ofício. Além disso, veste uma túnica militar de lã cinza escura com detalhes bordados em alto-relevo, ombreiras de metal prateado, as mãos cobertas por longas luvas de couro. E nas costas uma capa branca que quase encosta no chão. Como um guerreiro que se

baseia em destreza e agilidade através do sabre, arma diferente da pesada espada do Artoges.

### **Arstan: Conceito Amplo (características importantes em negrito)**

Arstan é o **Marechal** da Ordem da Cruz Azul, ele é um **homem de meia idade**, alto, com um **porte físico atlético**. Possui cabelos negros com áreas grisalhas. Tem **o respeito** de seus subalternos e uma presença **imponente**. **Intimida** os moradores da vila, e perante a situação do Amaldiçoado, se demonstra mais **leal aos ideais da Ordem** que simpático.

### **3.3.3 O “Amaldiçoado”**

O Amaldiçoado da vila é que uma pequena garota, com poderes sobrenaturais inofensivos, cuja existência foi conhecida pela Ordem. Foi então despachada uma comissão de soldados para capturá-la. Loira, com cinco anos de idade, trajando roupas simples de aldeão, esconde-se dos soldados da ordem na casa de seus pais, que deram suas vidas tentando impedir o inevitável. Antes disso tudo, era apenas o que uma criança desta idade tipicamente costuma ser, despreocupada, feliz, que ajudava seus pais no que conseguia. Brincava com outras crianças da vila quando podia, mas logo que estas testemunharam seus poderes foram se afastando como se a jovem fosse algum tipo de monstro. Não demorou muito para que rumores começassem a se espalhar até chegarem na inteligência da Ordem.

Já temerosa pelo simples fato de estar tentando ocultar-se das pessoas que vieram lhe tirar de sua casa e família, encontra-se em um estado totalmente fragilizado, antes mesmo de se deparar com a macabra cena protagonizada por Artoges e Arstan.

### **Amaldiçoado: Conceito amplo (características importantes em negrito)**

O Amaldiçoado é uma **pequena menina loira** com cerca de **cinco anos** de idade, trajando um **vestido simples** de **camponês**, que possui um poder **mágico inofensivo** que se manifesta como um brilho dourado na

palma de suas mãos. Está **assustada** e completamente **chocada** ao presenciar o que fizeram com sua família.

## 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E PROCESSO CRIATIVO

Para a criação dos *concept* e quaisquer outros estudos e esboços, será utilizada uma metodologia híbrida, desenvolvida com base em um misto de preferências pessoais e influência de recursos utilizados no trabalho acadêmico de RODRIGUES (2015), que por sua parte foi fortemente influenciado pelos estudos visuais demonstrados no livro *The Skillful Huntsman* (ROBERTSON, 2005).

É importante apontar que para este projeto, *concepts* e esboços estão mirando em uma estética realista, tanto para proporções humanas, quanto estética dos figurinos e adereços dos personagens, noções de iluminação e representação de diferentes materiais. É uma escolha deliberada pela proposta deste trabalho e também pela preferência pessoal do aluno que está desenvolvendo. Está é apenas uma forma de se desenvolver peças de *concept*. Existe uma vasta gama de estéticas e estilos, e diferentes projetos pedem por abordagens apropriadas, assim como cada profissional possui características particulares ao seu estilo fruto de suas jornadas de aprendizado e vivências.

### 4.1 ETAPAS METODOLÓGICAS

As etapas adotadas para o desenvolvimento das peças de *concept* deste projeto são as seguintes:

1. As descrições dos personagens são sintetizadas em um *conceito amplo para cada*: Um texto que lista de maneira sucinta características físicas e psicológicas;
2. A partir do conceito amplo, é possível desenvolver uma *lista de atributos* para melhor organizar as peculiaridades de cada personagem, listando palavras que complementam as características dos personagens;
3. Uma pesquisa por referências visuais, obtendo uma variedade de imagens para compor um *painel semântico*;
4. O processo de desenvolvimento visual propriamente dito, aqui, foram utilizadas preferências pessoais para os subsequentes passos adotados;
5. Esboços em Miniatura e/ou Desenho de Silhuetas, trabalhando diferentes formas de resolver o mesmo problema, escolhendo ou combinando resultados para uma solução adequada;

6. Com uma solução definida, resta apenas dedicar tempo para o refinamento e finalização desta: Aplicando os conhecimentos de desenho e pintura para uma peça final;

#### 4.2 GENERAL ARTOGES HALVASKAR

Antes deste trabalho começar a ser desenvolvido, já era conhecida a existência deste personagem, em meados de 2012, antes mesmo do livro de ARAÚJO (2019) estar concluído e publicado. Então já foram desenvolvidas algumas versões do personagem.

Figura 15: Artoges - Versão 2013.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Este foi o primeiro esboço do personagem (Figura 15), desenvolvido em 2013. A falta de conhecimentos técnicos e teóricos de pintura tradicional e familiaridade com as ferramentas digitais são aparentes. Foi a época também dos primeiros contatos com softwares de pintura digital como o *Adobe Photoshop*, programa que foi utilizado no desenvolvimento de todos os esboços e peças

finalizadas deste trabalho. Assim como periféricos que facilitam a pintura, no caso uma mesa digitalizadora *Wacom*.

Em linhas gerais, já estavam presentes as características principais do personagem, que se mantiveram ao longo dos anos de desenvolvimento do livro: Um soldado de alta estatura, muito forte, com cabelos e olhos negros, uma grande cicatriz que vai do ouvido direito até abaixo do olho, dentre muitas outras cortes, que revelam que o personagem já travou várias batalhas. Vestindo uma armadura completa com o símbolo da ordem, que na época era uma cruz vermelha, remetendo aos cavaleiros templários e as cruzadas. Possui também uma espada de duas mãos feita com um metal especial. Outra versão do personagem foi criada em 2015 (Figura 16):

Figura 16: Artoges - Versão 2015.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Nesta versão foi explorado um visual diferente do personagem, com o visual que ele teria alguns capítulos a frente na narrativa: Ele guarda sua armadura, fugindo de seus ex-colegas da Ordem da Cruz Azul, vestindo apenas uma túnica cinzenta e botas de couro, sem utilizar sua armadura para chamar menos atenção. Desta vez, também foi incluído um estudo de sua arma, de um metal especial de cor avermelhada.

Com estes dois estudos já comentados, dá-se continuidade ao processo de design do *concept* deste personagem:

Figura 17: *Lista de Atributos 01: Artoges.*

<b>Artoges</b>	
<b>General, Guerreiro</b>	
<b>Características Psicológicas:</b>	
Altruísta	
Corajoso	
Parcialmente Introverso	
Resiliente	
Rancoroso	
Relutante	
<b>Características Físicas:</b>	
Cabelos Negros	
Cicatrizes	
Forte	
Muito Alto	
Pele parda	
<b>Características Especiais:</b>	
Grande Guerreiro	
<b>Vestuário:</b>	
Armadura de Cavaleiro Medieval	
Capa	
Espada de Duas Mãos	
Túnica	
Botas de Cano Longo	
<b>Povos e Culturas:</b>	
Europa Medieval.	
Inglaterra e Espanha	
<b>Lugares:</b>	
Campos de Treinamento	
<b>Arquitetura:</b>	
Cidadelas	
Fortes	
<b>Fauna:</b>	<b>Flora:</b>
Urso	Carvalho
Bisão	

Fonte: Elaborado pelo Autor

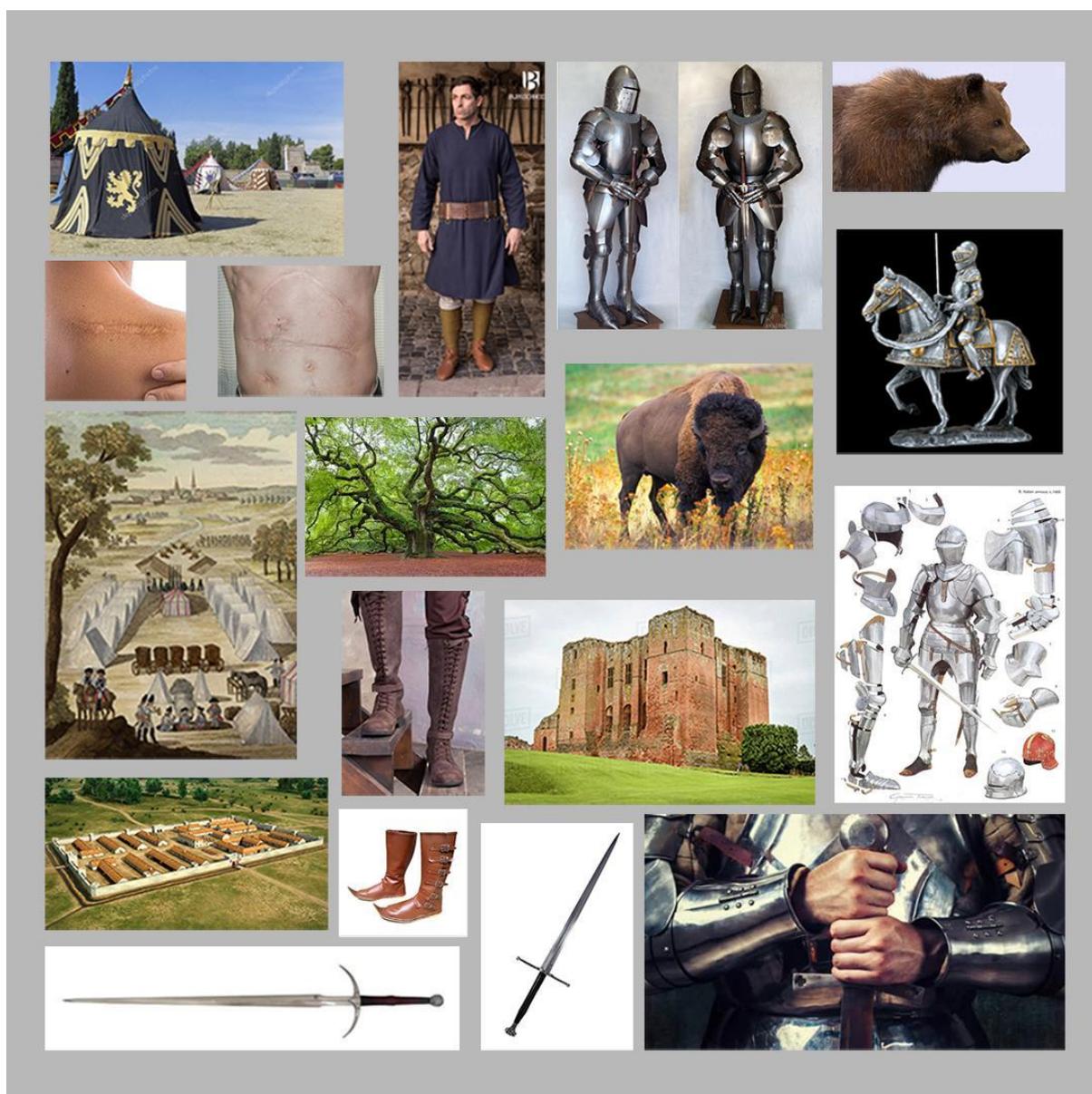
Artoges é um personagem dos quarenta anos de idade, um dos Generais da Ordem. É um altruísta: assim que descobriu as distâncias que a Ordem ia para cumprir seus objetivos, derramando sangue inocente, ele imediatamente procurou se desconectar da organização. Para realizar tal feito, foi necessário coragem, que é provada em muitas situações ao longo da narrativa.

É um personagem que passa muito tempo em campos de treinamento, tanto em sua juventude, como um promissor soldado, quanto como general, instruindo novos soldados.

Propostas pela metodologia de RODRIGUES (2015) algumas associações com diversos elementos como arquitetura, fauna e flora que podem ser

interessantes para um repertório expandido tanto de visuais quanto ideias. Foi considerado algo relevante tais elementos utilizados na lista de atributos dos personagens trabalhados neste projeto: Sempre descrito como um homem alto e muito forte, foram escolhidos como inspiração uma dupla de animais que partilham destas características, que podem refletir no design do personagem: Urso e Bisão. Em questão de flora, foi escolhido o carvalho, uma grande árvore com uma casca dura, capaz de produzir frutos. Estas são características refletidas tanto em aspectos físicos quanto psicológicos do personagem. Com todas estas características listadas, foi montado um painel semântico (Figura 18).

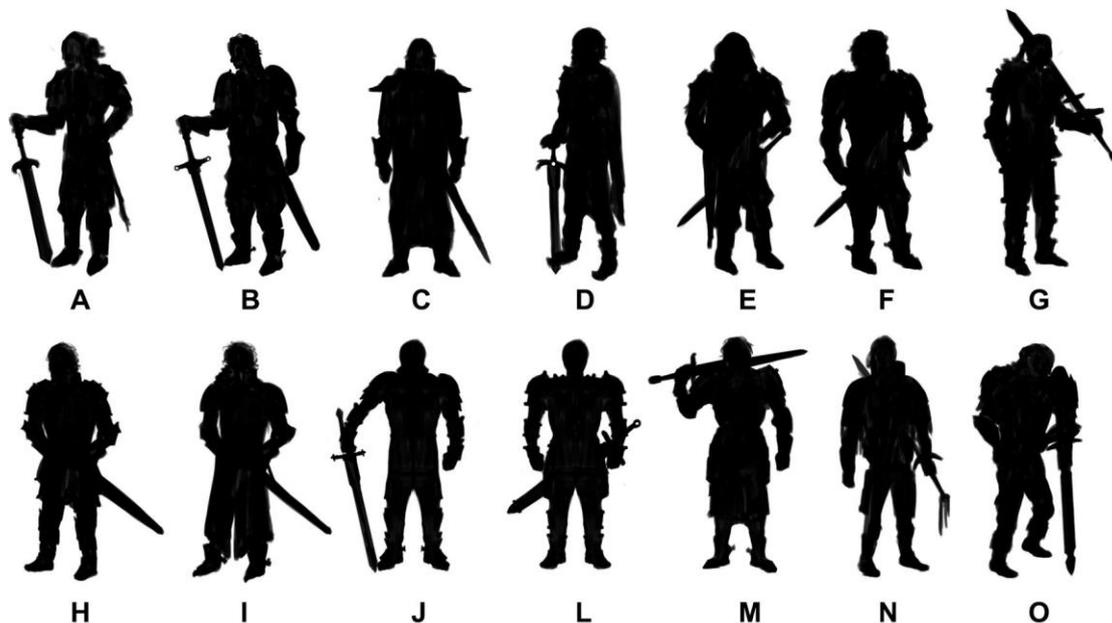
Figura 18: Painel Semântico - Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Com as referências coletadas, os rascunhos foram iniciados. Para este personagem, foram desenvolvidas algumas silhuetas, influenciadas pelo processo escolhido por Mike Yamada, em *The Skillful Huntsman* (2004), e Rodrigues (2015). Foi encontrado certo desafio em desenvolver diferentes contornos para um guerreiro em armadura com uma espada de duas mãos. Mesmo assim foi explorado um número de possibilidades, focando em diferentes formatos para ombreiras, espada, botas e demais detalhes presentes no formato geral da armadura. Reunindo as características apontadas no *conceito amplo*, *lista de atributos* e *painel semântico* foram desenvolvidas dezesseis variações (Figura 19):

Figura 19: Silhuetas do Personagem: Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi feito um esforço para que todas as silhuetas apresentassem proporções realistas e ideia de armaduras que funcionassem com uma estética realista, que foi a escolhida para trabalhar todos os concepts deste trabalho. Dentre estes, foi escolhida a alternativa M, apresentando características listadas nas etapas anteriores: A silhueta passa a ideia de uma corpulência no personagem, com ombros largos carregando a grande espada apoiada em seu ombro como se não fosse um esforço muito grande, denotando a força do personagem. Curiosamente, a

forma como as camadas de armadura se amontoam sobre outras partes de sua indumentária fazem a silhueta mostrar pouco das pernas do personagem, tornando o design ainda mais corpulento e transmitindo a ideia que talvez esse cavaleiro seja muito forte, mas não tão ágil, o que ficou bem apropriado para uma primeira impressão deste personagem a partir de uma forma geral sem muitos detalhes.

Com a silhueta definida, foram desenvolvido então alguns estudos e dentre eles um focado em alguns detalhes de como seriam as feições do personagem (Figura 20), como protagonista trabalhado um retrato, explorando a face e personalidade deste personagem, que possui algumas descrições no livro de como carrega diversas cicatrizes de batalhas ao longo de sua vida, sendo a mais chamativa uma que começa abaixo de seu olho direito e vai até seu ouvido atravessando a bochecha, foi dado ao personagem um penteado não muito arrumado, refletindo sua personalidade mais leve e desprovida da austeridade que seu líder, Arstan, possui. Sendo Artoges, descrito no livro, uma figura muito querida pelos seus soldados subalternos os quais foram treinados e instruídos pessoalmente pelo general.

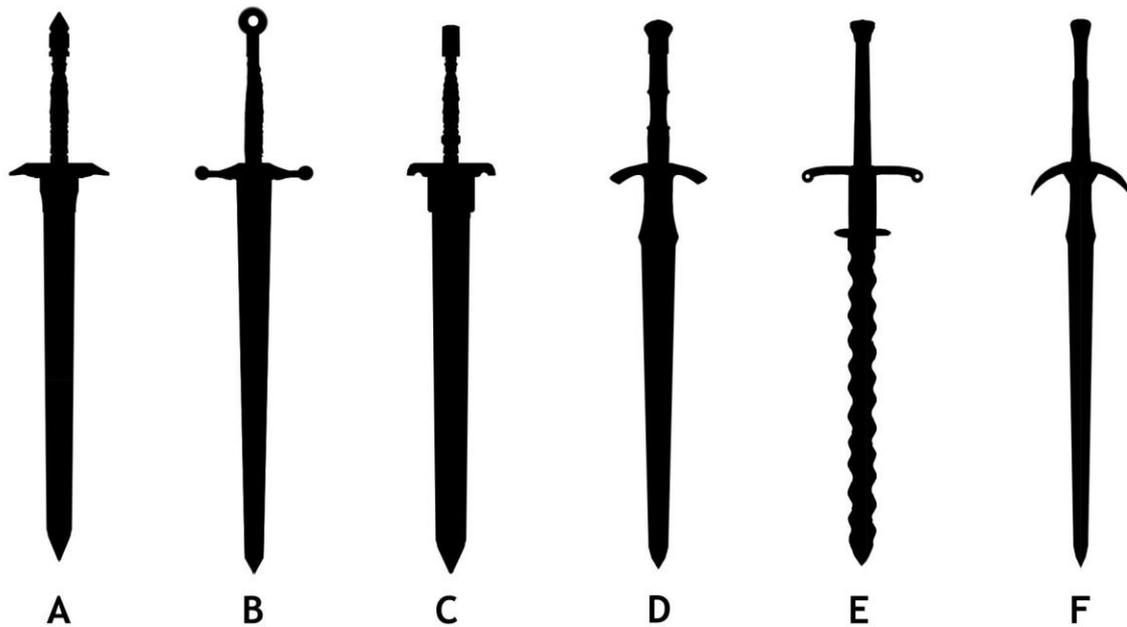
Figura 20: Concept: Artoges - Retrato.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi decidido também dedicar um tempo extra para desenvolver concepts para as armas dos personagens Artoges e Arstan. Dando a devida importância e atenção ao detalhe para essa espada que pode ser considerada uma companheira do personagem ao longo de sua jornada, no livro ela possui um histórico de como foi criada, devido a eventos relacionados a carreira do General, e seu envolvimento em conflitos contra outras nações. Foi resolvido utilizar a mesma abordagem para as silhuetas (Figura 21), como foi feito com as do próprio personagem protagonista.

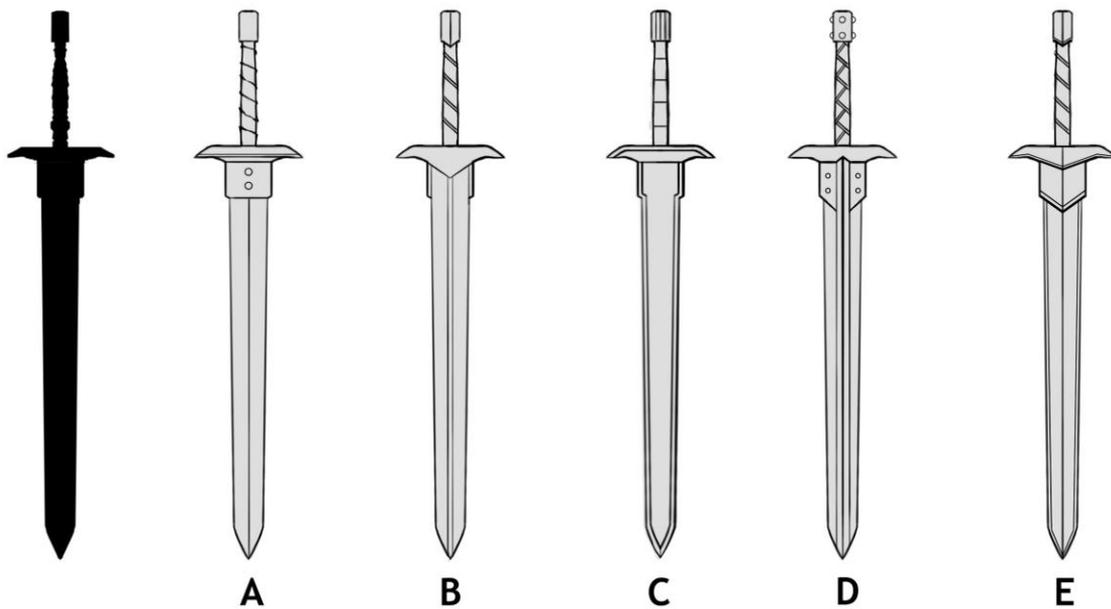
Figura 21: Silhuetas da Arma: Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Para dar início a busca por um design evocativo para a grande lâmina, foram utilizadas como base algumas referências de armas da mesma classe, espadas de duas mãos, tanto baseadas em modelos históricos reais, quanto em formatos baseados em fantasia. O formato escolhido é um híbrido entre a silhueta A e a silhueta C, onde o formato geral com ângulos retos da C simbolizam essa noção de força, impacto e corpulência, e a guarda presente em A parece um formato mais eficiente, sem partilhar da elegância das guardas presentes nas demais silhuetas.

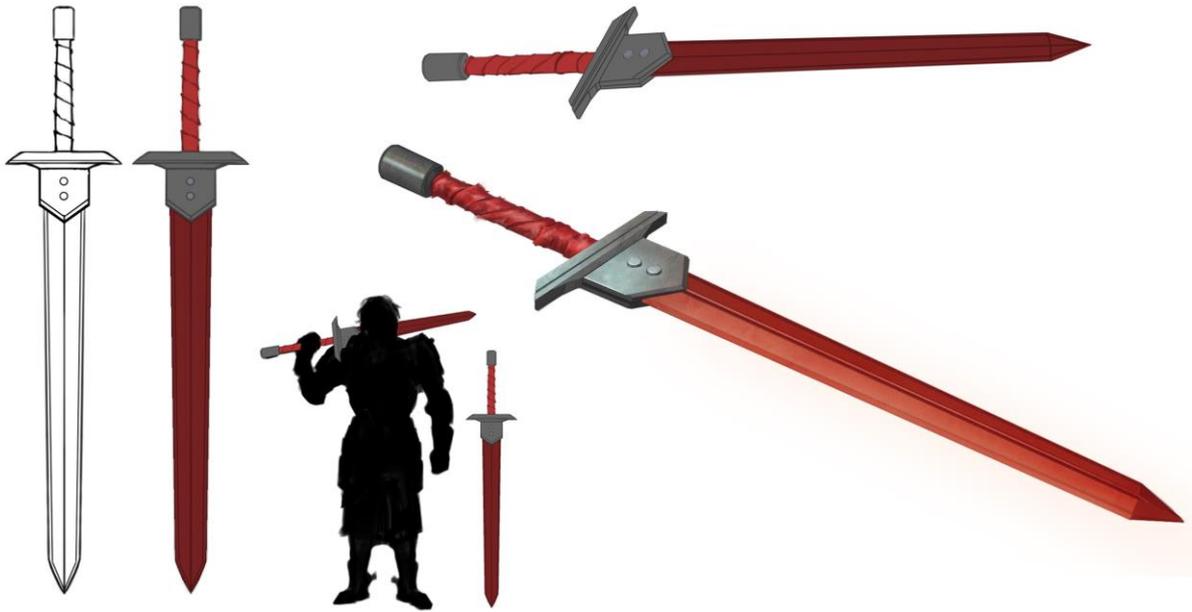
Figura 22: Variações do Design da Arma: Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Com o formato geral definido, foi então dado início aos esboços dos detalhes do design da arma (Figura 22). Foi escolhido então mais uma combinação de ideias presentes em dois esboços, o A e o E. Onde a ideia da espada ser uma grande placa de metal presa a guarda de uma maneira, presente no esboço A, torna o design como um todo rudimentar, com dois grandes pinos segurando todas as peças no lugar, detalhe que reflete a noção de força física e um tanto de falta de refino. O cabo envolto por um tecido esfarrapado sugere que este objeto não é novo, e possui uma longa e desgastada história. É um detalhe que foi mantido de versões antigas do personagem, pois sempre pareceu bem interessante trazendo mais personalidade ao objeto. O formato triangular na peça que une a guarda ao restante da lâmina presente no esboço E foi escolhido para combinar com a ponta da espada, fechando o design geral, o tornando mais conciso.

Figura 23: Execução do Concept Final da Arma: Artoges.

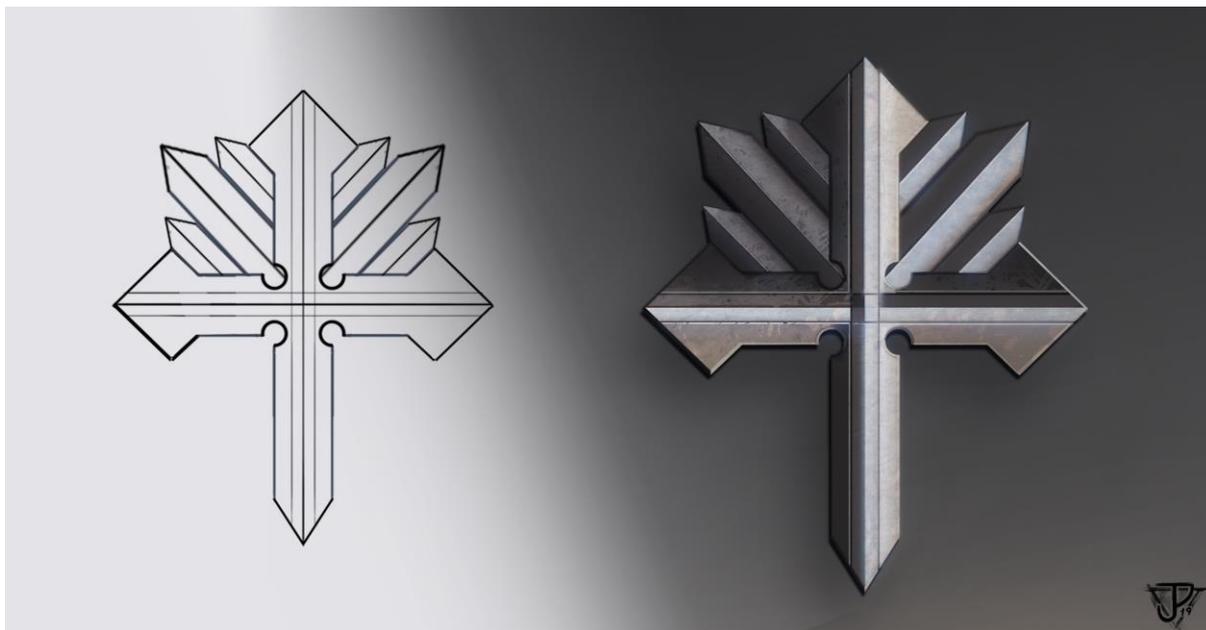


Fonte: Elaborado pelo Autor

Por fim, foi dado cor e volume a espada, criando a imagem de seu *concept* final (Figura 23). Como já explicado anteriormente, esta arma possui uma característica muito especial na história por ter sua lâmina feita com um tipo de metal rubro além de chamar atenção por sua peculiar coloração, é muito mais resistente e raro que os demais materiais utilizados para armamentos neste mundo. Um vermelho pulsante foi escolhido para representar tais atributos a lâmina, assim como para o tecido que reveste seu cabo, mantendo o esquema uniforme, além de que o vermelho reflete emoções fortes como raiva, remetendo a ideia de conflitos, fechando o design desse objeto sendo visualmente simples em seu design, porém sendo ao mesmo tempo uma impressionante arma de guerra.

Antes de dar início a esboços mais elaborados, tanto de Artoges quanto de Arstan, algo importante para a narrativa, a qual os dois pertencem, precisaria ser definido.

Figura 24: Concept da Insignia da Ordem da Cruz Azul.



Fonte: Elaborado pelo Autor

A ideia de ambos os personagens terem algum tipo de símbolo que representasse a facção presente em seus figurinos parecia bem interessante e agregaria ao concept art final de ambos. Então foi elaborado um *design* para esta insígnia (Figura 24). Como a *Ordem da Cruz Azul* é o braço bélico da Igreja dominante no país de *Engisfyre*, foi apropriado buscar inspiração na imagética de em grupos históricos com atributos similares, como os Cruzados ou a Ordem Militar de Malta. O nome da facção presente na história já dá dicas bem óbvias de como poderia ser ser símbolo, a começar pelo seu próprio nome. Foi resolvido utilizar uma cruz, diferente de símbolos históricos dos movimentos citados acima, foi decidido deliberadamente torná-la assimétrica verticalmente para melhor a distinguir destes, adotando também formas pontiagudas que lembram instrumentos bélicos como lanças e espadas, melhor contextualizando tematicamente como o ícone de um grupo militar.

Com o *design* deste elemento definido, assim como o da arma, voltemos a silhueta escolhida para o personagem e o desenvolvimento dos detalhes internos, como segue no exemplo da imagem a seguir (Figura 25).

Figura 25: Rascunho do Personagem - Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

O rascunho (Figura 25) foi criado após uma pesquisa por referências visuais sobre armaduras, que foram de fato utilizadas na idade média, como no exemplo dos diagramas presentes no painel semântico deste personagem (Figura 18). Optou-se por um visual mais realista e prático para as peças, em comparação com o primeiro design criado em 2013 (Figura 15) que foi criado apenas com a imaginação. Diferente da da ilustração-retrato (Figura 20), foi decidido adicionar mais curvas as linhas que compõem as peças da armadura, o motivo para esta decisão é que o figurino deveria representar a posição do sujeito como um dos

gerais da Ordem. Tornando o design mais intrincado e mais rico em detalhes, o figurino transmite com maior eficiência a alta patente do personagem.

Com as adições desta iteração, foi então dado início ao processo de pintura deste esboço para finalização do concept. O design final (Figura 26) mantém a face repleta de cicatrizes do herói de guerra presente no retrato (Figura 20), com as adições de ângulos mais curvos e uma maior riqueza de detalhes em sua armadura. Luvas e botas de couro denotam uma maior proteção às intempéries da viagem a remota vila, aliadas à flexibilidade que estes acessórios provém em relação peças mais rígidas e pesadas como grevas e manoplas metálicas. A insígnia da Ordem decora o peitoral da armadura, e foi utilizado o novo design de sua grande espada de *Aço Carmesim*. Tons de azul foram utilizados na coloração do revestimento que o protege sob as peças metálicas, cor que também representa a facção a qual ele pertence.

Figura 26: Concept final do Personagem - Artoges.



Fonte: Elaborado pelo Autor

#### 4.3 MARECHAL ARSTAN SWAN

No conceito amplo, o Marechal é caracterizado como um líder com presença imponente, envolto em uma aura de austeridade, que cativa o respeito das pessoas que o seguem e intimida aqueles que estão em seu caminho. Não só isso como um

condicionamento físico exemplar para sua idade, se mantendo com o título de melhor guerreiro do país.

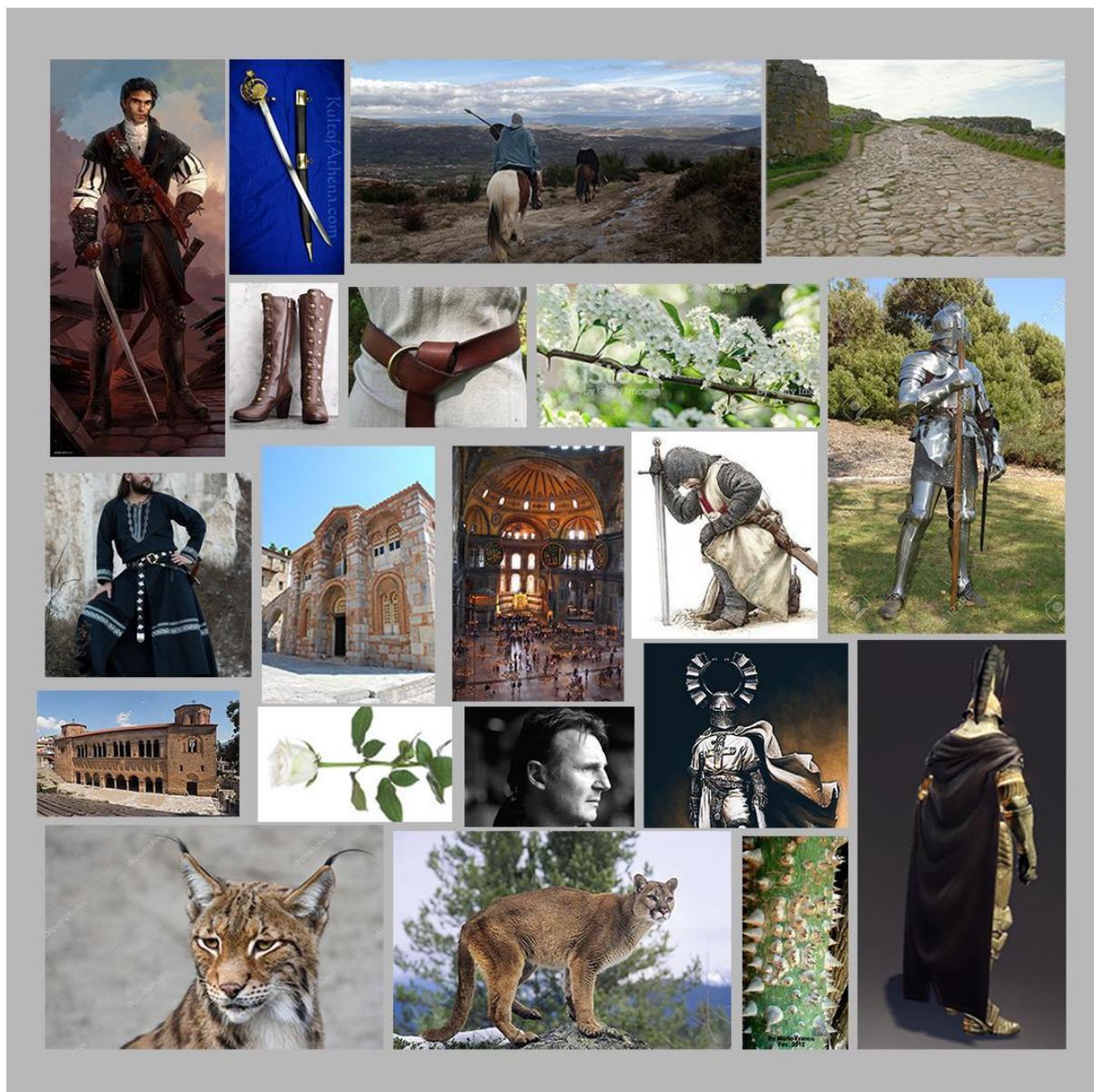
Figura 27: Lista de Atributos 02: Arstan.

<b>Arstan</b>	
<b>Marechal, Líder.</b>	
<b>Características Psicológicas:</b>	<b>Vestuário:</b>
Austero	Armadura de Cavaleiro Medieval
Experiente	Botas de Cano Longo
Imponente	Capa
Inteligente	Sabre
Leal	<b>Povos e Culturas:</b>
Religioso	Europa Medieval
<b>Características Físicas:</b>	Inglaterra e Espanha
Atlético, Ágil	<b>Lugares: Arquitetura:</b>
Excelente Duelista	Estradas
Grande Guerreiro	Cidadelas
Cabelos Grisalhos	Fortes
<b>Características Especiais:</b>	Templos
Excelente Duelista	<b>Fauna:</b>
Grande Guerreiro	Lince
	Leão da Montanha
	<b>Flora:</b>
	Espinheiro Branco
	Rosa Branca
	Paineira

Fonte: Elaborado pelo Autor

Em conversas com o autor da obra em questão, foi apontado uma característica que não estava muito clara nas passagens do livro: Embora Arstan seja uma peça fundamental no exército da Ordem, não é um personagem estacionário, o Marechal viaja muito pelo país, atravessando estradas, campos abertos, templos, fortes e grandes cidadelas.

Figura 28: Painel Semântico - Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Conceitualmente, buscou associar metaforicamente a figura do Arstan a um grande felino, como um leão da montanha, por remeter a características como agilidade e movimentos muito calculados. Buscou-se também inspiração na imagética de espécies de flora que possuem espinhos, como rosas brancas, remetendo a noção que o personagem é igualmente cortês, elegante porém perigoso. Com tais informações foi então formado a lista de atributos (Figura 27) que definem este personagem e em seguida seu o painel semântico (Figura 28). Foram feitos alguns esboços explorando os conceitos que compõem o personagem. Diferente de Artoges, foi pensado em deixar evidente o fato do Marechal não se vestir dos pés à cabeça em armadura completa.

Figura 29: Rascunhos em 3 vistas: Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Ao mesmo tempo em que com isso é criado um contraste entre ele e o protagonista da história, também é evidenciado através desta decisão de design o fato de Arstan não precisar, e não preferir usar uma armadura pesada, o tornando muito mais ágil, assim como denotando uma grande confiança em suas próprias habilidades.

Figura 30: Concepts do personagem em 3 vistas: Arstan.



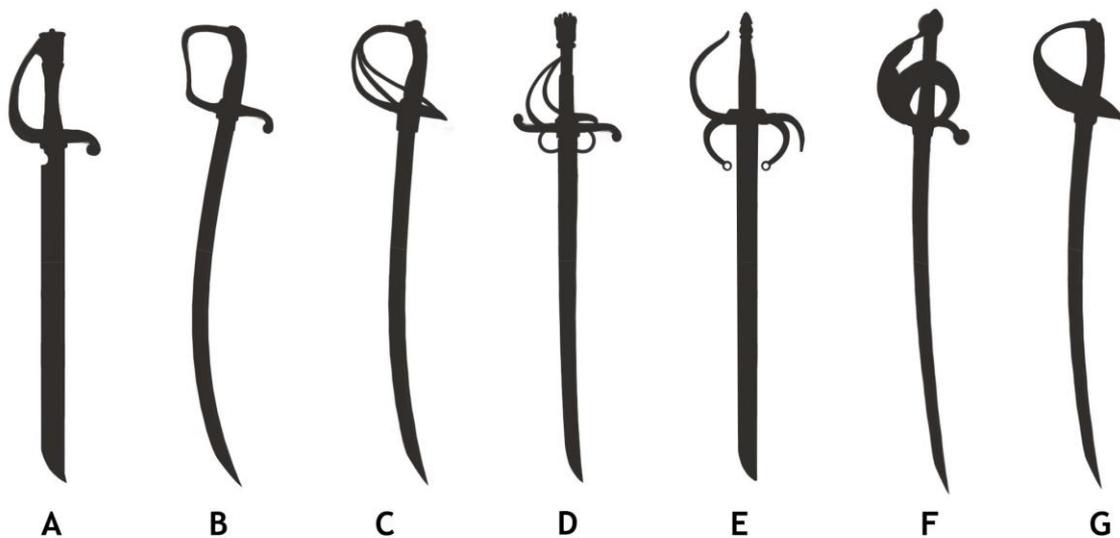
Fonte: Elaborado pelo Autor

Em contrapartida, este personagem possui uma característica que impede a ausência completa de uma armadura metálica em seu figurino, sendo esta uma condição médica: Arstan possui um ferimento em seu peito que nunca cicatrizou corretamente, tornando uma proteção maior nessa área algo de extrema importância para sua saúde e segurança. Nesse concept, a postura do personagem foi utilizada para demonstrar aura de austeridade de um líder militar, porém, este design não chegou a ser o final por alguns motivos. Um deles é que embora todo o esforço, o figurino ainda não foi capaz de transmitir de maneira satisfatória o status de Marechal da Ordem, estando muito simples e básico para este objetivo. Outro motivo é que a postura escolhida para este concept não refletia muito bem o fato do personagem ser um experiente e exímio duelista. Então foi decidido voltar alguns passos atrás e seguir mais a risca os procedimentos adotados no desenvolvimento

dos concepts do Artoges, reservando um tempo para melhor estudar silhuetas e detalhes como o design de suas armas e figurino de maneira mais aprofundada.

Considerado o maior guerreiro de Engisfyre, as armas preferidas de Arstan na hora de entrar em conflitos são o sabre, visível em sua mão dominante, assistido por uma adaga empunhada, em sua outra mão. O sabre é uma arma que, sendo esta refinado e esguia, imbue o usuário de atributos de destreza e agilidade. Muito mais que, por exemplo, a grande espada de duas mãos, como a utilizada por Artoges. Com estas ideias em mente, foi iniciada a busca por uma forma interessante para tal objeto(Figura 31):

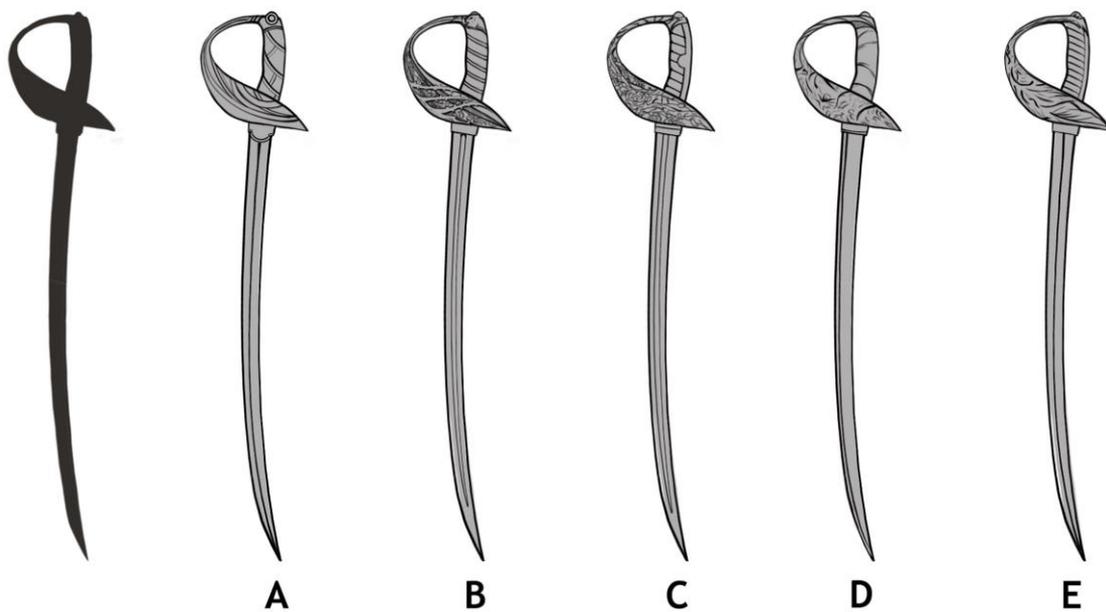
Figura 31: Silhuetas da Arma: Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi decidido que assim como, na arma do personagem anterior, o sabre tinha de certa forma refletir os status, características psicológicas e físicas de Arstan. A silhueta escolhida como a que melhor serve este propósito foi a G, com uma elegante curvatura, uma guarda ampla que protege os dedos do utilizador e espaço para a aplicação de diversas gravuras decorativas.

Figura 32: Variações do Design da Arma: Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Foram feitos diferentes esboços nesta etapa(Figura 32), tentando melhor refletir com detalhes algumas ideias presentes no painel semântico do personagem. O resultado final foi uma combinação entre as peças B e C(Figura 33), integrando os motivos de fauna e flora, com padrões de rosas ornamentando a guarda da arma, e o motivo de grandes felinos decorando o pomo do cabo com a escultura de uma cabeça de um leão da montanha. O cabo foi decorado de maneira a parecer mais intrincado, complementando a aparência de uma arma digna de reis e imperadores.

Figura 33: Execução do Concept Final da Arma: Arstan.

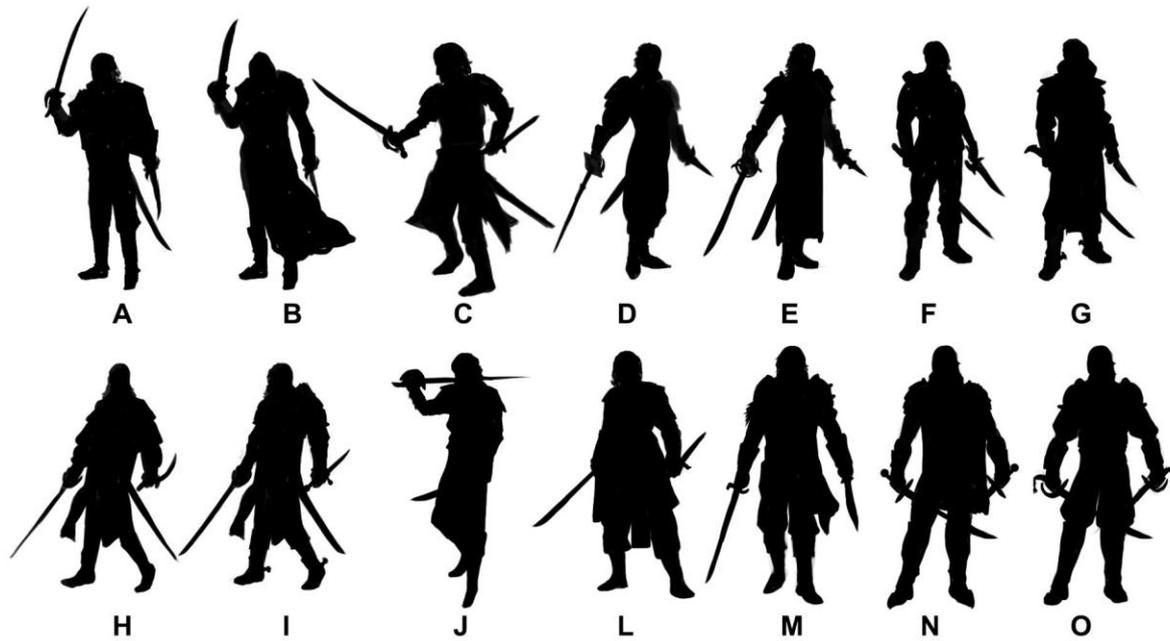


Fonte: Elaborado pelo Autor

Outra grande diferença em relação a arma do General Artoges ao o sabre de Arstan é que este não possui nenhum metal com propriedades especiais em sua composição, portanto foi utilizada uma coloração bem padrão para a lâmina. O dourado prevalece na guarda, e em detalhes do cabo, denotando o elevado status social do dono deste artefato dentro do universo fantástico em que habita.

Com a arma propriamente definida, buscou-se a abordagem das silhuetas (Figura 34) em busca de uma pose que fizesse justiça a todos os atributos listados deste personagem, criando um concept mais completo.

Figura 34: Silhuetas do Personagem: Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Optou-se por uma fusão entre a pose da silhueta D com alguns detalhes observados na silhueta I, como o formato da adaga presente na mão esquerda e uma túnica mais longa que vai a altura dos joelhos do personagem. Mesclando estas, foi dado início ao rascunho dessa nova versão do personagem (Figura 35). Onde um dos maiores objetivos era manter uma similaridade entre elementos presentes na indumentária do General de forma similar nos trajes do Marechal, tornando perceptível a noção dos dois pertencerem à mesma facção. Ao mesmo tempo que foi procurado por uma forma de imbuir um maior refino e opulência ao design dos elementos com compõem o vestuário do Marechal Arstan.

Figura 35: Rascunho do Personagem - Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

A pose adotada transmite uma noção de agilidade que não estava presente no concept anterior(Figura 30), que era um dos maiores pontos fracos, assim como as duas armas em cada mão convém melhor a ideia de um duelista. Mais detalhes foram adicionados ao design da armadura e da túnica do personagem, transmitindo melhor o conceito do status que esse personagem possui. Foi resolvido preservar elementos como ombreiras para tornar mais claro e relacionável o fato do personagem pertencer à mesma facção de guerreiros de seu general, uma vez que

sem este tipo de peça talvez o design geral dos dois personagens ficasse muito distinto.

Figura 36: Concept final do Personagem - Arstan.



Fonte: Elaborado pelo Autor

O resultado final (Figura 36) contém tons de dourado foram utilizados para decorar detalhes menores da armadura, tanto na peça que reveste o peito do personagem quanto em suas ombreiras e assim como refletem no material adotado

no adorno de franjas abaixo das ombreiras, que foram adotadas para imbuir o personagem com um maior gravitas referente, mais uma vez, a seu cargo. Dourado também ficou a insígnia da Ordem. O motivo de espinhos e rosas foi aproveitado para adornar certas áreas da túnica, em prata. Todos estes detalhes foram utilizados para transmitir uma maior ar de nobreza através do vestuário do personagem. A adaga presente na mão esquerda também possui sua porção inferior dourada, o formato da arma lembra vagamente uma cruz, o que foi escolhido para combinar tematicamente com a facção a qual o personagem pertence, sem parecer que foi criada em conjunto com o restante de sua armadura ou sabre, dando uma variedade aos elementos presentes neste design sem destoar totalmente da temática.

#### 4.4 O “AMALDIÇOADO”

Caracterizada como uma criança indefesa diante de uma situação horrível, incapaz de compreender a morte dos pais. O amaldiçoado é mais uma vítima da Purificação, que não possui nem meios de como combater ou reagir a caçada. Tamanho desalento e brutalidade colocaram em xeque a visão prévia que Artoges tinha da Ordem, de que esse tipo de ser é algo sempre perigoso e deviam ser todos controlados e apreendidos.

Figura 37: Lista de Atributos 03: Amaldiçoado.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Como nos outros dois personagens, foram listadas idéias (Figura 37) que refletem os pontos chave presentes no conceito amplo, neste caso: a inocência de criança, juventude, seus poderes sobrenaturais, em contraste com o horror que recai sobre a pobre infante e sua família. Ambientes que remetem a vivência desta personagem são vilarejos medievais, casas de madeira dentre demais arquiteturas que transmitem a sensação bucólica e isolada de sua vila. Nas categorias de fauna e floras respectivamente foram adicionado elementos que lembram a juventude e animais pequenos com semblantes que parecem assustados. Com tais características foi dado início a pesquisa por referências visuais (Figura 38):

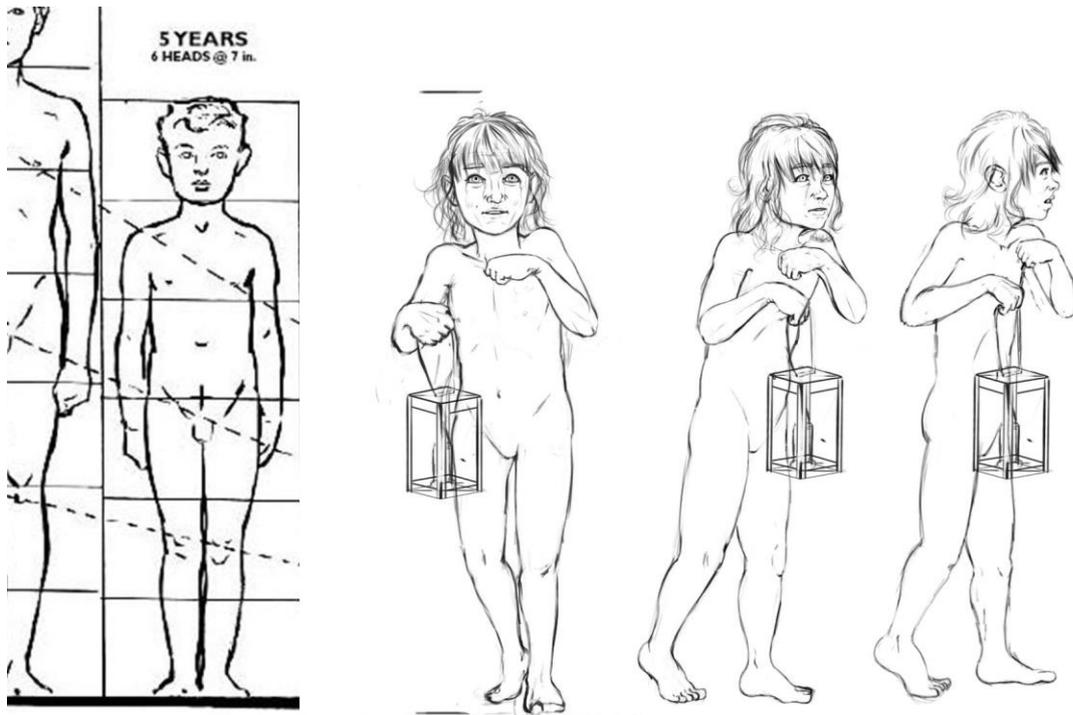
Figura 38: Painel Semântico: Amaldiçoado.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Alguns dos desafios para a composição visual desta personagem foi achar referências de tipos de figurino que se adequassem a sua posição social dentro do mundo do romance trabalhado. O tipo de vestimenta deveria ser simples, feminino e de certa forma, próprio para a idade da personagem. Porém através de pesquisas mais superficiais foi apenas encontrado estereotipadas roupas criadas em tempos modernos baseadas na estética medieval.

Figura 39: Rascunhos em 3 vistas: Amaldiçoado.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Um dos principais desafios foi determinar as proporções adequadas para a anatomia de uma criança (Figura 39), uma vez para este projeto, os concepts estão se baseando uma estética realista para a representações dos personagens. O romance descreve o Amaldiçoado com não mais que cinco anos de idade, então pesquisou-se nos materiais de anatomia de Loomis por diagramas abordando proporções de seres humanos em diferentes etapas da vida. Fortuitamente, existia um exemplo representando a faixa etária da personagem. A pose e linguagem corporal escolhida denota o quão acuada a personagem se encontra na passagem em que ela aparece no romance.

Figura 40: Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Descrita com cabelos loiros a infante caçada pelos membros da Ordem foi representada com uma expressão amedrontada e olhos avermelhados chorosos, refletindo seu estado psicológico. A lanterna que ela carrega emanando uma fraca luz amarelada reflete a forma com que ela é apresentada no romance, dissipando a escuridão e revelando a macabra cena da atrocidade cometida por Artoges. A forma como seu cabelo foi apresentado, bagunçado e despenteado estava apropriado para a situação a qual a personagem protagoniza, porém seu corte não ficou ideal por ser um tanto estilizado demais para uma criança de um vilarejo isolado. Optado então o desenvolvimento de uma segunda versão (Figura 41) deste *concept*, com um tipo bem mais simplificado e natural cabelo:

Figura 41: Concepts do personagem em 3 vistas: Amaldiçoado 2.



Fonte: Elaborado pelo Autor

A respeito a indumentária da personagem, foi abordada como uma antítese ao tipo de escolha de tornar o design do Marechal Arstan carregado de detalhes e símbolos. Para esta criança foi decidido deixar seu figurino o mais simples possível, refletindo sua origem humilde. Desprovido de elementos simbólicos, relacionando o fato de uma vida tão jovem ser uma página em branco que seria preenchida ao longo de sua vivência. Optou-se por deixar a personagem descalça pois ela estava escondida em sua própria casa, escondida embaixo de cobertas ou alguma situação similar, antes de aparecer na cena.

Um último detalhe que ficou ausente deste *concept* foi alguma representação visual da manifestação dos poderes sobrenaturais da criança. Característica que é demonstrada durante sua aparição no capítulo um do romance. Foi então desenvolvido um outro *concept* (Figura 42) em *close up* da personagem demonstrando seus inofensivos poderes. Descritos no livro como um brilho dourado que emana das palmas de suas pequenas mãos.

Figura 42: Concept final do Personagem - Amaldiçoado.



Fonte: Elaborado pelo Autor

## 5 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS:

Ao longo deste trabalho foram desenvolvidos oito peças de *concept art* “finais”, tanto de personagens e elementos relevantes a obra. Dentre foram duas do protagonista General Artoges Halvaskar (Figura 20 e Figura 26), uma demonstrado detalhes do design de sua arma (Figura 23). Uma que retrata o design final do personagem secundário Marechal Arstan Swan (Figura 36), uma demonstrado detalhes do design de sua arma (Figura 33). Dois concepts da personagem “O Amaldiçoado” (Figura 41 e Figura 42). E um concept da insígnia da Ordem da Cruz Azul (Figura 26). Além destas foram desenvolvidos nove esboços referentes a estudos e versões de *concepts* não finalizados (Figuras 20, 22, 23, 26, 30, 31, 32, 33, 35) e sete diagramas (Figuras 16, 17, 26, 28, 37, 38 e 44).

Figura 43: Relação de altura entre os personagens.

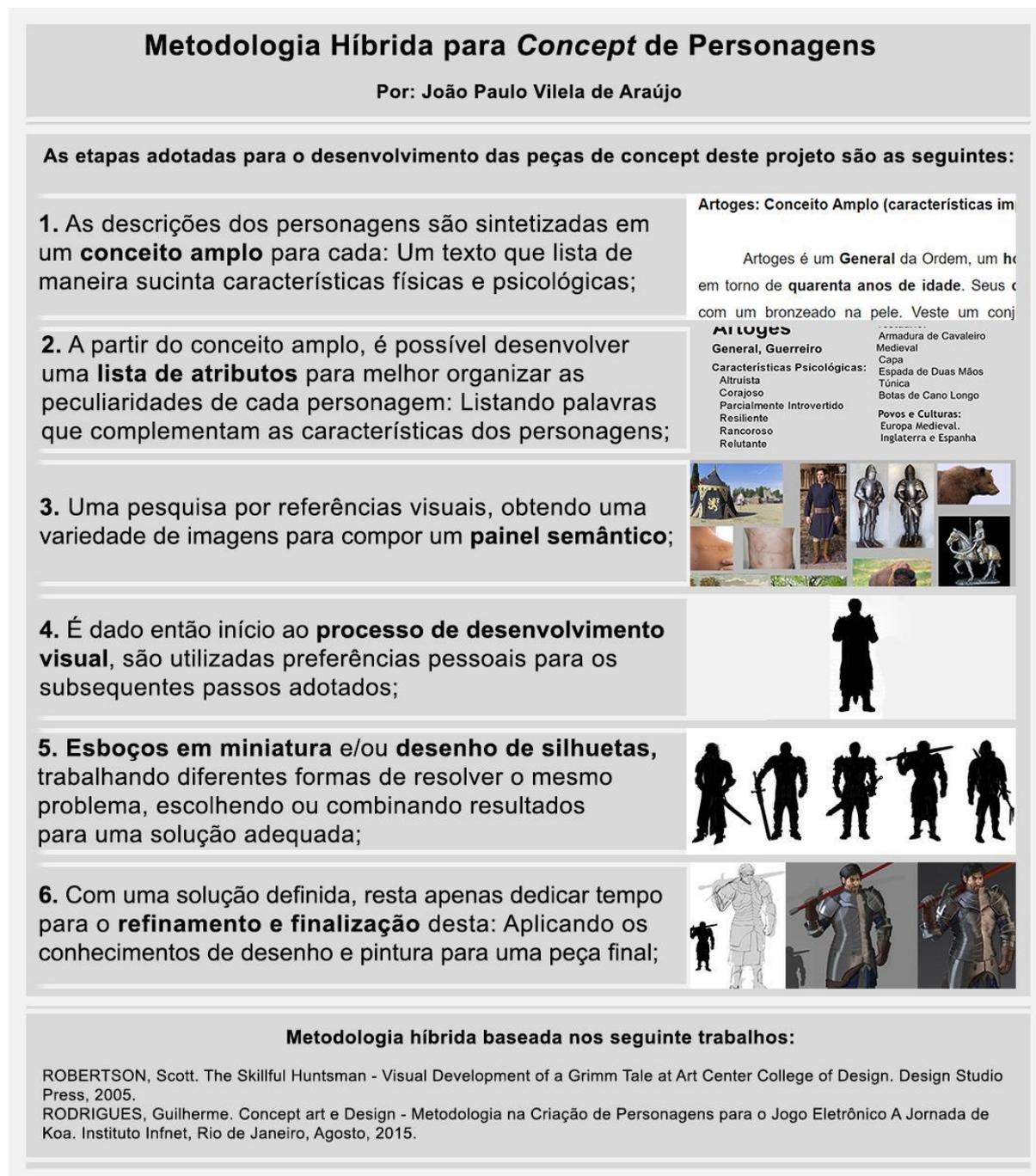


Fonte: Elaborado pelo Autor

Foi desenvolvido um comparativo de alturas entre os personagens trabalhados ao longo deste projeto (Figura 43), representados por *concepts* desenvolvidos tido como finalizados, para melhor definir a questão de escala. Sendo Artoges caracteristicamente o maior e mais robusto, Arstan um homem relativamente alto mas não tanto e por fim a pequena criança “amaldiçoada”.

Por fim foi composto um diagrama com os passos adotados na metodologia híbrida utilizada neste trabalho, com o conteúdo sintetizado em uma imagem de fácil referência para quaisquer estudantes interessados no tema.

Figura 44: Diagrama da Metodologia Híbrida.



Fonte: Elaborado pelo Autor

Este projeto uma jornada muito interessante e desafiadora, que revelou para quem o estava desenvolvendo o quanto trabalho deve ser feito para se obter uma

boa peça final, que melhor cumpra seu papel como *concept art*. Mostrou como, além de uma boa competência técnica em desenho e pintura, cada decisão de design precisa ter um bom conceito traz, dando suporte e elevando o trabalho como um todo.

## 6 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O processo criação e desenvolvimento de *concept art* é uma atividade intelectual e artística que mescla diversos campos de conhecimento, de competências técnicas de desenho e pintura, a processos de design e até a habilidade de desenvolver um storytelling apenas com o visual do *concept* trabalhado. Foi explorado ao longo deste trabalho diferentes facetas, metodologias e abordagens, e esse trabalho foi focado apenas no *concept art* de personagens, denotando que outras áreas como *concept art* de cenários e similares possui outras vastas características e conhecimentos atrelados que evidenciam o quão intrincado esse campo de criação é.

As metodologias observadas em trabalhos analisados durante a fundamentação teórica deste projeto serviram como linha guia e inspiração para o desenvolvimento de uma metodologia híbrida, que foi então empregada ao longo das etapas práticas. Os frutos desta abordagem foi um design de personagem com mais elaboração estética do que ocorreria se nenhuma metodologia fosse utilizada nos estudos prévios.

Vários desafios foram enfrentados durante o desenvolvimento deste projeto. Primeiramente a parte prática de criar os esboços e peças finais de *concept art*, em que foram utilizados a conhecimentos prévios sobre desenho tradicional e familiaridade com ferramentas como programas de pintura digital. Desenho e pintura são duas habilidades que exigem paciência e dedicação para serem desenvolvidas e aperfeiçoadas. Estes conhecimentos foram agregados e postos a prática repetidamente ao longo de cerca de dez anos com tais ferramentas. A afinidade com o software utilizado, o Adobe Photoshop, e a prática com mesa digitalizadora foram imensos facilitadores no desenvolvimento das peças trabalhadas. É recomendado aos leitores deste trabalho que explorem ferramentas similares, se possível, que pratiquem com as alternativas disponíveis e pesquisem por materiais didáticos e comunidades online sobre estes assuntos. Uma vez que na época em que este trabalho foi redigido, o conteúdo é abundante e de qualidade, tanto na língua inglesa, quanto em português, e foram recursos gratuitos e de grande ajuda.

Foi também um desafio redigir as justificativas para cada decisão estética do projeto, o ato de transcrever decisões subjetivas e gosto pessoais em texto fundamentado e apoiado pelos trabalhos discutidos durante etapas anteriores de pesquisa. Enquanto a pesquisa e desenvolvimento da fundamentação teórica foram

a parte mais complicada, teria sido muito mais difícil sem as reuniões com o professor orientador que guiou o desenvolvimento deste trabalho, Ricardo Cunha que já possuía conhecimentos prévios e experiência em trabalhar com este campo específico do Design.

Os resultados obtidos ao final deste processo foram peças de *concept art* que ajudaram a melhor entender como planejar e executar *concept art* de personagens em um nível metodológico definido e detalhado. E também são peças que podem ser agregadas ao portfólio de ilustrador do aluno que desenvolveu este trabalho.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Artur Vilela de. A Purificação - Livro um: Fardos de Batalha - Publicação Online, disponível em: <http://arturvilela1015.wixsite.com/apurificacao> Acessado em: 05/06/2019

GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel Publishing. Kansas City, Estados Unidos, 2010.

GURNEY, James. *Imaginative Realism: How to Paint What Doesn't Exist*. Andrews McMeel Publishing. Estados Unidos, 2009.

LOOMIS, Andrew. *Figure Drawing for All it's Worth*. Titan Books Ltd. Londres, Reino Unido, Maio, 2011

Ortiz, Karla. the art of Karla Ortiz, disponível em: <http://www.karlaortizart.com/> Acessado em: 05/11/2017

PEREIRA, Douglas Daniel. O Design Associado ao Concept Art no Desenvolvimento de Personagens: um estudo de caso. PPGD – FAAC/UNESP. Gramado, 2014.

ROBERTSON, Scott. *The Skillful Huntsman - Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*. Design Studio Press, 2005.

RODRIGUES, Guilherme. *Concept art e Design - Metodologia na Criação de Personagens para o Jogo Eletrônico A Jornada de Koa*. Instituto Infnet, Rio de Janeiro, Agosto, 2015.

TAKASHI, Patrícia Kelen. ANDREO, Marcelo Castro. *Desenvolvimento de concept art para Personagens*. Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2011.

VIDEOGAMES ARTWORK, disponível em: <https://www.videogamesartwork.com/> Acessado em: 06/11/2017

## **ANEXO A – PRIMEIRO CAPÍTULO DE A PURIFICAÇÃO: LIVRO UM - FARDOS DE BATALHA**

### **CAPÍTULO 1**

#### **Fria chuva da vindoura tempestade**

– Por favor, senhor, nós imploramos! E imploramos mil vezes mais... Não há nada de errado em nossa pacata vila, somos todos filhos de Deus aqui. Não há necessidade de tantas espadas e tochas. – Suplicou o velho porteiro, com um gorro de retalhos na cabeça, escondendo seus brancos e finos fios de cabelo e protegendo suas pálidas e enrugadas orelhas do frio.

– Isso é bom, então não teremos de usá-las. Abra logo o portão, senhor. – Exigiu com o mesmo tratamento pela terceira vez um cavaleiro de meia idade com suntuosas vestimentas de batalha. Uma cruz de metal condecorava em alto relevo o centro da sua placa de peito de maciço ferro prateado adornado.

– Mas, mas...

– Só irei falar mais uma vez. Abra o portão ou teremos que fazer isso à força.

– Melhor fazer o que o Marechal diz amigo, te deixaremos em paz mais rápido se

você cooperar. – Disse o General Artoges ao se aproximar a cavalo. Seu capuz encharcado pela chuva cobria alguns aspectos de sua feição.

– Droga, vocês serviçais da Igreja são todos iguais. Quando não conseguem o querem a resposta é sempre a mesma para todos, fogo e aço. Muito bem, que se dane! Eu não quero morrer amarrado em uma maldita fogueira nem tão cedo. Entrem, saiam e nunca mais voltem! Como se já não bastasse termos de pagar altos impostos para vocês, miseráveis...

– Concluiu resmungando o porteiro ao se por a descer da guarita de madeira acima da paliçada que se estendia para os lados, circulando o perímetro da vila. Tratou então de abrir o alto portão de madeira, formado rudimentarmente por meio de troncos de árvore serrados e conjugados. Após alguns sons de remoção de trancas e bloqueios, os cavaleiros viram o interior da comunidade abrindo-se perante seus olhos atentos.

Era uma fria tarde. Nuvens escuras bloqueavam os raios de sol e trovões estalavam roucamente ao horizonte, iluminando por vezes o céu com seus clarões subsequentes. Os

soldados seguiram a trote para dentro sob a leve chuva que caía em suas armaduras, fazendo um suave tintilar. Os cascos dos cavalos marcavam o solo enlameado. Eram cerca de cinquenta homens, todos munidos com espadas e escudos, prontos para serem utilizados a qualquer momento, caso necessário. A cruz azul em fundo branco estava sempre presente em suas vestimentas, que começavam aos poucos a encharcar.

Adentrando mais no vilarejo, encontrava-se uma multidão espalhada ao redor das humildes casas, todos falando ao mesmo tempo, todos desconfiados e com expressões amedrontadas nos rostos. Eles bem sabiam o que os cavaleiros estavam a procurar, mas não se atreviam a demonstrar tal conhecimento. Conforme a cavalaria adentrava mais a fundo na área residencial, portas e janelas eram trancafiadas, soslaios apreensivos eram jogados através de frestas na madeira, cochichos temerosos eram disparados de todas as direções, abafados pelo som dos cascos das bestas de transporte a serem submersos em lama.

– Muito bem, cidadãos do reino de Eingsfyre, eu quero que vocês saibam que viemos aqui apenas para garantir sua segurança. – Falou alto e claro o Marechal Arstan Swan ao subir em um palanque de madeira velha e erodida no meio da praça da vila. – Caso cooperem, deixaremos as suas vidas em paz, e é claro... Coff coff coff... – Teve o discurso interrompido por um súbito ataque de tosse. – ... Uh hum... E é claro que entregaremos uma recompensa a quem nos indicar o paradeiro dela, caso contrário, serão declarados inimigos do reino. Fui bem claro? – Anunciou sem rodeios após se recompor da rouca tosse. A multidão começou a sussurrar em círculos ao redor do palanque. A discussão demorou alguns minutos até o Marechal perguntar: – E então, quem gostaria de se oferecer como ajudante? – Agora uma monótona quietude perdurou por algum tempo, até que um homem em meio ao aglomerado quebrou o silêncio.

– Maldição! Não temos de aturar isso!

– O que você está falando Dulrick?! Fique calado! Não temos nada a oferecer a esses homens. – Disse uma senhora de gorro ao seu lado.

– É claro que podemos, e devemos! Não precisamos ser punidos por causa dela, é para o bem de todos nós! – Concluiu o Franzino homem de roupas maltratadas, trajando uma carranca apreensiva como face.

– Seu mons... – la rebatendo a senhora, até o Marechal Arstan interrompê-la com um vozeirão grave.

– Então temos um voluntário! Como é mesmo o seu nome? Dulrick? Aproxime-se, filho. – O homem subiu ao palanque a passos largos ao encontro do Marechal, que destacava-se em seus trajes do cargo, uma túnica militar de lã cinza escura com detalhes azuis e brancos estampados em alto-relevo. Vestia também uma placa de peito e ombreiras de metal prateado, tinha as mãos cobertas por longas luvas de couro. Nas costas trazia uma capa branca que quase encostava ao chão, ele deveria ter por volta de quarenta e cinco a cinquenta anos de idade, já começavam a aparecer cabelos brancos em sua cabeça.

– Diganos o que sabe e serás recompensado.

– Hmm... Estão vendo a casa no topo da colina? Ela se esconde lá. – Disse Dulrick em voz hesitante, ao apontar com o indicador para a construção ao longe, parcialmente encoberta pela neblina que começava a se formar após a chegada da precipitação.

– Muito bem. Você cumpriu com sua obrigação de cidadão deste reino sagrado. Aqui estão, cinco peças de ouro, use-as sabiamente.

– Si... Sim... Sim senhor. Falou o homem ao pegar as moedas após fazer uma desajeitada reverência, logo a seguir desapareceu aos empurrões rapidamente entre a multidão, que acabara de ficar mais agitada.

– Ótimo. General Artoges, siga-me.

– Uh... Eu?

– Não, tem mais algum General Artoges por aqui e não me avisaram? – Indagou com uma expressão de escárnio na face.

– Não é isso, é só... Eu nunca enfrentei uma... Eh... Não sei se estou preparado.

– Deixe de besteiras, General! Se eu disser que você está pronto, então está pronto! Venha. O resto de vocês cerque a casa e não permitam que os civís se aproximem. Preparem-se para o pior. – Ordenou o superior, ao indicar para seguirem em frente. A própria atmosfera

dentro daquela humilde localidade parecia ter se tornado mais pesada após a chegada dos serviçais da Igreja, e apenas aparentava se agravar ainda mais conforme se aproximavam do objetivo ali em questão. A chuva antes serena havia engrossado, assim como a neblina e os trovões, cujos intervalos entre novos estrondos aos céus se tornavam cada vez mais curtos. Parecia tudo um conjunto de presságios a indicarem que algo ruim estava por vir.

Ao que parecia, a casa tinha um andar acima do térreo, uma das poucas que sustentavam tal comodidade de espaço por ali. Após alguns poucos minutos a trote, os soldados deixaram suas montarias e cercaram a edificação. Somente Arstan e Artoges prosseguiram para a porta.

– E então? O que eu devo fazer? – Perguntou o General em um tom de insegurança. – Ora, coragem homem! Já vi você arrancando mais de uma cabeça com seus golpes em campo de batalha. Isso não será diferente... Coff, coff, coff... – Tossiu novamente. – Espete-os no coração ou corte suas cabeças fora e eles morrem como qualquer soldado.

– Eu sei, mas isto é diferente. É para isso que nós somos treinados... E confesso que após esses anos fora de combate, eu possa estar um tanto enferrujado.

– Sim, eu me lembro da minha primeira vez... Lembre-se do básico, mantenha sempre a menor distância possível do alvo e tome cobertura sempre que necessário, também há a possibilidade de ela não estar sozinha, então se prepare... No três abra a porta.

Pronto? – Perguntou o Marechal já a tirar o sabre de guarda ornamentada da bainha que levava ao cinto. – Um, dois... Três!

E num piscar de olhos, Artoges desembainhou das costas sua grande espada de aço cinza-avermelhado e atingiu em cheio a porta com seu ombro envolto em metal, abrindo-a por completo do impacto, arremessando estilhaços de madeira e a maçaneta para os lados.

– Está escuro. – Observou serenamente, removendo o capuz molhado da cabeça.

– Assim é melhor, vamos ser mais sorrateiros. – Denotou, reduzindo o tom de voz. Todas as janelas encontravam-se trancadas. A frente deles, ao passar pelo que parecia ser a cozinha do casebre se encontrava a escada que levava ao primeiro andar. A porta no final dos degraus parecia estar aberta. Com cautela, Artoges subiu os lances de madeira tentando fazer com que eles rangessem o mínimo possível sob seus grandes pés. Não

sabia dizer por que, mas tinha um péssimo pressentimento, havia algo estranho no ar daquela casa, ele já havia sentido aquela sensação outras vezes, embora nunca ter descoberto o real motivo. Arstan seguia logo atrás, vigiando a retaguarda. A porta entreaberta no topo da escada dava para um quarto mais escuro ainda, com cautela, eles adentraram o cômodo. A luz distante de uma lareira em brasas era o que iluminava o suficiente para enxergar alguns paços à frente, o General prosseguiu medindo o peso em cada passo até Arstan gritar:

– À SUA DIREITA! – Gritou o superior. Artoges se virou com rapidez na direção de uma silhueta que lhe desferia um golpe com o que aparentava ser uma foice, mas aparar tal ataque foi fácil. Colocou a arma do oponente para o lado com um movimento de sua espada, alojando-a abaixo da axila do oponente logo em seguida. – EM FRENTE! – Gritou novamente, alertando-o para um novo perigo.

Desta vez não foi necessário o aviso para notar outra silhueta que se aproximava com uma faca, desprendeu a espada do corpo do morto e executou um golpe de baixo para cima, que quase partiu o segundo inimigo de flanco a flanco. De repente a ação parou ao som alto e estridente do grito de uma criança.

– NÃÃÃÃÃÃÃÃOOOOO!

Aquele som levantou um gélido calafrio pela espinha de Artoges, paralisando-o por completo por exceção aos olhos. Poucas coisas no mundo conseguiam surtir-lhe este efeito.

Quase deixou a sua lâmina cair ao ver o que se revelou alguns segundos depois, quando a garota acendeu uma lanterna a óleo. A menina não deveria ter mais de cinco anos, e quando ele olhou para si mesmo viu sua espada e armadura cobertas pelo sangue daqueles que aparentavam serem os pais da garota.

– O que você fez?! – Perguntou incrédula a pequena de cabelos dourados e olhos azuis, como que não entendendo o que acontecera. Um baque foi ouvido quando o General caiu de joelhos enquanto observava horrorizado o que tinha acabado de fazer. Sua lâmina havia perfurado as costelas do homem que agora jazia debruçado ao chão empoeirado e brotara de uma fenda rubra em suas costas. A mulher estava pior. Parecia uma bela jovem de cabelos loiros como a filha, cabelos que agora cobriam sua face inerte. Seu vestido uma vez branco agora havia drenado a cor do sangue que escorria por entre as entranhas que se espalharam pra fora do abdome dilacerado. Tentou responder algo para a menina, mas

as palavras pareciam se emaranhar como que em uma bola de cacos de vidro em sua goela.

– E... Eu...

– O QUE VOCÊ FEZ?! O QUE VOCÊ FEZ?! – Começou a gritar ao cair de joelhos ao encontro do que restava da mãe.

– ... Arstan... O que significa isto?... Quem são estas pessoas?

O Marechal permaneceu imóvel, sem falar nada, apenas observando a cena, pasmo.

– Papai... Mamãe... VOCÊ MATOU ELES! VOCÊ MATOU! – Gritou chorando a criança ao lado da poça de sangue que se tornou o quarto, levando as mãozinhas sujas de vermelho ao rosto. O sabre do oficial do exército caiu de suas mãos após ouvir aquelas palavras carregadas de desespero. Artoges estava agora com o rosto pálido e suado. – O QUE SIGNIFICA ISTO, ARSTAN?! AQUELE CAMPONÊS MALDITO NOS INDICOU A CASA ERRADA?!!!

– Eu... Eu não sei... Eu acho que...

– ... Foi por causa disto que vocês vieram?! – Falou a garotinha, soluçando após uma breve pausa no choro, quando de repente, uma fraca luz dourada começou a ser emanada inexplicavelmente de suas mãos. – Foi por causa disto?! Vocês podem levar isto se quiserem, eu não quero isto! Eu nunca quis isto! Podem levar! Eu só quero meus pais! Tragam eles de volta! Tragam eles! TRAGAM!!!

– É... É ela mesmo... – Disse Arstan, perplexo.

– Ha... Haha... É ela mesmo, Arstan? – Riu o General.

– Sim...”

– ELA É SÓ UMA PORRA DE UMA CRIANÇA, ARSTAN! E ESSAS PESSOAS QUE EU ACABEI DE MATAR ERAM SEUS PAIS!!!

– Mas...

– Mas? Eu vou te dizer mas o que! ... MAS ISTO ESTÁ ERRADO!... E... Eu... Eu preciso... – Com dificuldade ele se ergueu, suas pernas ficaram bambas depois daquilo, achou que deveria ser isso que alguns chamavam de estado de choque. – Eu... Irei voltar imediatamente para a capital para ter isso esclarecido...

– Artoges... Você conhece as regras, ou eles são levados sem resistência para o quartel ou...

– QUE SE DANEM AS REGRAS! ... DROGA ARSTAN ELA É SÓ UMA GAROTINHA! E EU... E... MALDIÇÃO! HAH... Não... Isso não é ... Não sei qual dos monstros é pior agora... Se sou eu... Ou se é aquele maldito que nos enviou até essa vila! – Falou em um tom de desespero.

– Mas nós não podemos voltar sem uma resposta!

– ... Então que você trate disto... Chega de atrocidades para mim por hoje... Tenho que ir beber alguma coisa... – Disse Artoges, ao se dirigir à saída da casa ao som dos soluços de pânico da pequena menina.

Do lado de fora, a população o recebeu com vários tipos de reações ao ver o estado da sua armadura. Alguns começaram a discutir alto com os outros, enquanto algumas mulheres e senhoras desmaiavam. O resto começou a xingá-lo dos piores nomes, pedras e lama começaram a ser atiradas em sua direção, alguns até tentaram avançar para cima dele, mas mudaram de ideia quando espadas foram sacadas e escudos erguidos pelos outros soldados contra o movimento.

Montou em seu cavalo castanho e saiu abrindo caminho em disparada entre a multidão. Sem se importar em poder atropelar alguém, seguiu para fora da vila sem dizer nada aos seus companheiros.

– Que tipo de monstro sou eu? – Pensou nervoso, lágrimas se misturavam à água da chuva e eram empurradas rosto abaixo pelo frio vento, aquilo havia despertado horríveis memórias que jurava ter deixado presas ao passado. – Eu não sou um monstro... Não mais... Não sou!

Dentro da pacata casa impregnada por aquela atmosfera terrível, Arstan Swan envolvia a criança com um forte abraço para tentar acalmá-la. Havia coberto os corpos com sua capa e um lençol que achara dobrado sobre o encosto de uma cadeira ao lado da lareira.

– Sinto muito por tudo isso, minha jovem, mas agora você vai para um lugar melhor... Conheço alguém que irá te manter a salvo dessa sua terrível maldição... Estando ao lado dele, talvez você aprenda a não ter de temer os perigos que ela vem lhe trazendo... Eu irei ajudá-la a encontrá-lo. – Falou o Marechal, tentando consolá-la.

– ...É mes... Mesmo? Você vai? – Perguntou entre soluços, após uma rápida pausa no choro que caía sobre o ombro daquele que a acalentava.

– Sim, eu... Eu prometo. – Disse Arstan, trêmulo, olhando por cima do ombro da menina, enquanto apanhava do chão seu sabre de cabo ornamentado. – Sinto muito. – Então, uma lágrima pesada o escorreu rosto abaixo.