

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

DESENVOLVIMENTO VISUAL:
UMA REFLEXÃO SOBRE *CONCEPT ART* NO CINEMA DE
ANIMAÇÃO

MATEUS SOARES DE SOUZA LIMA

Belo Horizonte, Julho de 2011.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

**DESENVOLVIMENTO VISUAL:
UMA REFLEXÃO SOBRE *CONCEPT ART* NO CINEMA DE
ANIMAÇÃO**

MATEUS SOARES DE SOUZA LIMA

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso, requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – Habilitação em Cinema de Animação

Orientadora: Profa. Dra. Ana Lúcia Menezes de Andrade (DFTC / EBA / UFMG)

Belo Horizonte, Julho de 2011.

LIMA, Mateus Soares de Souza

Desenvolvimento Visual: uma reflexão sobre *concept art* no cinema de animação/ Mateus Soares de Souza Lima

Belo Horizonte: 2011

43p.

Orientadora: Ana Lúcia Menezes de Andrade

**Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação –
Bacharelado em Artes Visuais: Cinema de Animação da Escola
de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.**

A minha querida "Vó Santinha" que não pôde estar presente para ver como aquelas fitas VHS de clássicos Disney iriam influenciar seu neto. Mas sei que de alguma forma esteve comigo todos estes anos.

AGRADECIMENTOS:

À professora e amiga Jacqueline Guimarães, por sempre acreditar no meu potencial e me incentivar a transformar palavras em imagens.

Aos amigos de Bambuí-MG, por me fazerem esquecer das minhas obrigações algumas poucas vezes ao ano.

Aos meus colegas e amigos em Belo Horizonte, por tornar a vida na cidade grande um pouco menos apática.

Aos companheiros de sala 2013, com os quais compartilhei horas mal dormidas trabalhando, conversando e aprendendo.

Aos professores da EBA, pela contribuição na minha formação acadêmica e pessoal, em especial ao professor Antônio Fialho, com quem tive a honra de conviver e aprender durante o período como monitor.

À professora Ana Lúcia, pela orientação na produção deste trabalho e ao professor Virgílio Vasconcelos, do qual não tive o prazer de ser aluno dentro de sala de aula, pela disposição em me ajudar.

À minha família, por estar sempre do meu lado; ao meu pai Roberto, pelo apoio incondicional; ao meu irmão Tiago, pela companhia ao longo dos anos.

E, em especial, a minha mãe Beatriz, pelo carinho, dedicação e por fazer de mim um apaixonado por cinema e quadrinhos.

“Num mundo de criaturas compostas apenas de linhas, as únicas coisas impossíveis são aquelas que não podem ser desenhadas.”

Bela Balázs

RESUMO:

Análise de como a etapa de concepção visual de filmes animados evoluiu em conjunto com a indústria do cinema, expandindo-se para outras mídias, e da importância de uma vasta pesquisa na pré-produção para o desenvolvimento de uma obra de animação, em conjunto com um estudo das motivações que levam um artista a produzir tantos desenhos que não serão vistos pelo público.

Palavras-chaves: Cinema, Animação, *Concept Art*, Pré-produção.

ABSTRACT:

Analysis of how the concept design stage of animated movies evolved in conjunction with the movie industry, expanding to other media, and the importance of extensive research in pre-production for the development of a work of animation in conjunction with a study of the motivations that lead an artist to produce so many drawings that are not seen by the public.

Keywords: Cinema, Animation, Concept Art, Pre-production.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Desenvolvimento visual de Albert Hurter para um personagem da Silly Simphonie “The Goddess of Spring”, de 1934.....	14
Figura 2 – Concept Arts desenvolvidas para o trecho “Tocata e Fuga em Ré Menor”, do filme Fantasia (1940).	15
Figura 3 – Análise da composição de cenas do filme Cinderela (1950), por Hans Bacher.	16
Figura 4 – Estudo de poses e expressões da personagem Rapunzel, realizado pelo animador Glen Keane, para o filme Enrolados (2010).	19
Figura 5 – Concept Arts desenvolvidas pelo artista Ralph McQuarrie, com o intuito de conseguir financiamento para a produção do filme Star wars – Episodio IV: Uma nova esperança (1977), de George Lucas.	21
Figura 6 – Concept Arts da série animada Avatar - The Last Airbender, produzidas com o intuito de apresentar o visual do desenho para os estúdios.....	21
Figura 7 – Primeiros esboços desenvolvidos para o filme <i>Falling in Love</i> (2011).....	24
Figura 8 – Artistas realizando estudos de anatomia e movimentação, tendo como modelo um animal dentro dos Estúdios Disney, durante a produção de Bambi (1942).....	27
Figura 9 – Desenhos de observação realizados durante a pesquisa ambiental para <i>Falling in love</i> (2011).	29
Figura 10 – Comparação do personagem Gênio, do filme Aladdin (1992), com ilustração (ao lado)do artista Al Hirschfeld, cujo traço foi usado como referência para seu design.....	30
Figura 11 – Folha de comparação das formas básicas dos personagens centrais do filme Aladdin (1992).....	33
Figura 12 – Model Sheets do personagem Jasmine, para o filme Aladdin (1992).....	34
Figura 13 – Estudo de comparação de forma dos personagens do filme <i>Falling in love</i>	35
Figura 14 – Comparação entre as concept arts desenvolvidas por Mary Blair, na década de 1950, e as desenvolvidas por Lou Romano, nos anos 2000 (ao lado).....	36

Figura 15 – Evolução dos estudos de composição e cor até o frame final, em Falling in love.	37
Figura 16 – Estudo de cores dos personagens do filme Falling in Love (2011).....	37
Figura 17 – Estudo da influência da passagem de tempo do dia nas cores do personagem.	37
Figura 18 – Estudo da relação das cores com a passagem de tempo no filme Falling in love.	38
Figura 19 – Folha de comparação dos personagens do filme Mogli (1967). Entre eles, está o personagem Rocky – terceiro da direita para a esquerda – que foi cortado da obra ainda na fase de desenvolvimento.	39
Figura 20 – Imagens de desenvolvimento visual de um filme ainda não produzido, baseado na obra Dom Quixote, de Cervantes, realizadas nos estúdios Disney. Respectivamente (da esquerda para a direita), produzidas nas décadas de 1930, 1940 e 1990.	39
Figura 21 – Esboços de um personagem de alívio cômico, que não chegou a ser desenvolvido, por não combinar com o gênero do filme e ser dispensável à narrativa.	40
Figura 22 – Esboços de desenvolvimento visual de personagem cortado na versão final do filme Falling in love.	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 – A IDEIA DE CONCEPT ART	12
1.1 – O surgimento da Concept Art nos Estúdios Disney:	12
1.2 – Concept Art nos longas-metragens dos Estúdios Disney	15
1.3 – A evolução técnica da concept art	18
1.4 – A popularização do acesso às obras de concept art.....	19
1.5 – O uso da Concept Art em outras mídias audiovisuais	20
2 – PESQUISA	23
2.1 – Esboços inspirativos	23
2.1.1 – Esboços inspirativos no filme Falling in love.....	24
2.2 – Pesquisa Teórica	25
2.2.1 – Pesquisa teórica no filme Falling in love	26
2.3 – Pesquisa ambiental	27
2.3.1 – Pesquisa ambiental no filme Falling in love	28
2.4 – Pesquisa referencial	29
2.4.1 – Pesquisa referencial no filme Falling in love.....	30
3 – FORMATAÇÃO FINAL	32
3.1 – Character design.....	32
3.1.1 – Character design do filme Falling in love	35
3.2 – Ambientação	36
3.2.1 – Ambientação do filme Falling in love	37
3.3 – Ideias abandonadas.....	38
3.3.1 – Ideias abandonadas no filme Falling in love	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	43

INTRODUÇÃO

Este é o motivo da pré-produção ser tão importante. Uma coisa é ter uma grande ideia, mas se você não consegue passar esta ideia para o público – para entreter, inspirar, estimular, assustar, divertir ou qualquer outra coisa – você falhou como cineasta.¹

A ideia para um filme animado nem sempre nasce a partir do roteiro. Às vezes, um simples desenho esboçado num canto de uma folha de papel traz à tona a ideia central da história. Por isso pode-se dizer que a concepção visual de uma animação começa antes mesmo de o roteiro estar escrito.

A pré-produção visual é um processo extremamente importante na produção de um filme de animação, mas, também, é uma parte da produção à qual pouca parcela do público da obra costuma ter acesso. Esses desenhos, às vezes simples ou mesmo mais complexos e trabalhados que o visual final da animação, só existem devido ao trabalho de grandes artistas. Artistas estes que aceitam produzir trabalhos que, muitas vezes, não sairão do estúdio e aos quais as pessoas que não estão envolvidas do projeto não terão acesso.

Este trabalho visa tratar da importância dos desenhos e estudos necessários para se realizar um filme animado que, embora não sejam vistos no produto final, são responsáveis por sua visualidade. Aqui, foi usado como universo de pesquisa o trabalho de *concept art*² produzido pelos estúdios Disney, traçando um breve paralelo com o processo de produção do curta-metragem de animação *Falling in love*, dirigido por este autor (filme produzido como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – habilitação em Cinema de Animação, pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais), em conjunto com este texto.

¹ WHITE, 2009, p. 221 (Tradução do autor).

² Optou-se por manter o termo sem tradução para que não se confundisse com o movimento artístico “Arte Conceitual”.

1 – A IDEIA DE *CONCEPT ART*

O desenvolvimento visual é o primeiro estágio de uma produção em que todas as maneiras de se transmitir uma ideia em linguagem visual são exploradas. A *concept art* é basicamente qualquer imagem produzida com o objetivo de fazer uma representação visual de ideias para uso em filmes, revistas, jogos etc. Seu surgimento se deve à necessidade de planejamento de obras audiovisuais, como medida para se evitar altos custos por obras que começavam a ser desenvolvidas e acabavam passando por uma série de alterações que as tornavam financeiramente inviáveis. O período de concepção visual é o momento ideal para realizar correções em uma obra, sem afetar cronogramas e orçamentos.

Um filme, ainda mais em animação (que não pode se dar ao luxo de perder trabalho e material produzido), é resultado de escolhas e estudos – tentativas e erros – para se atingir o resultado idealizado. É prudente que se planeje bastante, através de pesquisas, estudos, reelaborações constantes, que busquem a melhor, mais rápida, satisfatória e eficaz realização do projeto.

1.1 – O surgimento da *Concept Art* nos Estúdios Disney:

No início da década de 1910, a animação ainda dava seus primeiros passos como produção comercial, sendo mais comum sua realização de maneira autoral por artistas como Émile Cohl (1857–1938) e Winsor McCay (1871–1934). Esses artistas chegavam a levar mais de um ano para realizar um curta-metragem, pela necessidade de pesquisa e criação de novas técnicas para se chegar ao resultado desejado. A partir de meados daquela década, com o desenvolvimento pelos pioneiros da animação de técnicas que facilitavam a produção dos filmes, houve uma popularização na criação de séries animadas como forma de entretenimento. Essas séries eram compostas de curtas-metragens basicamente construídos por meio de

sucessões de *gags*³, sem uma preocupação com o conjunto da história. “Enredos constituídos de piadas pastelão agrupadas sem estrutura e uma grande variedade de exageros físicos serviam como substitutos ao desenvolvimento de personagens” (FINCH, 1999, p. 14 – Tradução do autor).

A maior parte das séries de sucesso daquela época derivava de tiras de jornais, como, por exemplo, o *Gato Félix* – uma das séries mais famosas daquela geração – e os próprios animadores também vinham deste mercado de ilustração cartunesca. Os curtas-metragens de então eram simples e, na maioria das vezes, compostos de uma sucessão de piadas visuais, sem ter necessariamente uma continuidade, surgidas de reuniões e discussões entre os próprios animadores.

Um filme era iniciado quando alguém sugeria um tema ou local para a ação. “Nós todos ajudávamos”, diz Huemer, que mais tarde se tornou diretor e roteirista da Disney. “Nós passávamos uma noite falando a respeito. E isto era tudo que gastávamos. Às vezes, se alguém tinha uma ideia deveria trabalhar nela sozinho. Geralmente, escolhíamos um tema... Nós dizíamos 'Vamos fazer um filme havaiano'. 'Bom, eu farei a parte do *surf*, você fará os canibais'. Cinco animadores iriam fazer isto, e nós fazíamos tudo em uma semana” (CANEMAKER, 1996, p. 6 – Tradução do autor).

Com o avanço da qualidade da animação produzida ao longo daquela década, devido principalmente aos Estúdios Disney e ao desenvolvimento dos chamados Princípios da Animação⁴, era, então, possível empreender personalidade e emoções claras aos personagens animados. Com isso, houve uma necessidade de se investir mais no planejamento, tanto da história quanto do visual da animação. Em 1931, Walt Disney (1901–1966) contratou Albert Hurter (1883–1942) como o primeiro *inspirational sketch artist* do estúdio e, no mesmo ano, criou o *Story Department*. Caberia a Albert Hurter desenvolver uma série de personagens e ideias visuais que

³ Sequências formadas por uma piada visual, com o intuito de entreter a audiência.

⁴ Uma série de 12 fundamentos aplicáveis a qualquer personagem animado, desenvolvidos a partir do início da década de 1930 e sistematizados pelos animadores dos Estúdios Disney, finalmente publicados no livro *The Illusion of Life – Disney Animation*, de Frank Thomas e Ollie Johnston, em 1981.

seriam trabalhados pelo Departamento de História e que, depois, retornariam para ele e outros artistas “inspirativos”. A obra ficava nesse ciclo de aprimoramento até ser considerada pronta para o trabalho dos animadores.

Desde o momento em que ele chegou ao estúdio, Disney percebeu que Hurter tinha um talento especial e atribuiu a ele a produção do que ficou conhecido como “desenhos inspirativos” ou “*concept art*”. Isso queria dizer que ele passaria seu tempo desenvolvendo ideias visuais para projetos futuros e improvisando temas que poderiam desencadear a imaginação dos roteiristas e animadores (FINCH, 1999, p. 28 – Tradução do autor).

A esses primeiros artistas de *concept art* dos Estúdios Disney coube o trabalho de desenvolver personagens e ideias para os curtas-metragens, com um foco especial nas *Silly Symphonies*⁵, onde havia mais liberdade artística e era possível testar novas técnicas, até chegar o momento de começarem a trabalhar no ambicioso projeto de Walt Disney de lançar um longa-metragem em animação (Figura 01).



Figura 01 – Desenvolvimento visual de Albert Hurter para um personagem da *Silly Symphonie* “*The Goddess of Spring*”, de 1934.

⁵ Série de desenhos animados produzidos de 1929 a 1939 pelos Estúdios Disney, não contando com personagens fixos e nem continuidade nas histórias, focando mais na relação entre música e atuação.

1.2 – *Concept Art* nos longas-metragens dos Estúdios Disney

A partir do início da produção de longas-metragens, na década de 1930, com *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the seven dwarfs*, EUA, 1937), os Estúdios Disney começaram a valorizar cada vez mais a pré-produção visual. Walt Disney bonificava os artistas do estúdio que tivessem suas ideias aproveitadas no filme, como maneira de incentivar a que todos pensassem mais a respeito das características dos personagens e da obra. Esse primeiro filme contou com a participação de animadores e do já citado Albert Hurter, mas essa experiência focou basicamente as características dos personagens, sem mais pesquisas em outras áreas, como composição e cores. Isso começou a mudar com *Pinóquio* (*Pinocchio*, EUA, 1940) que já contou com a participação de Gustaf Tenggren (1896–1970), um ilustrador de livros infantis, que realizou várias aquarelas dos ambientes onde se passariam a história.

Walt Disney se aproveitou do momento de crise econômica em que os EUA se encontravam na época para contratar artistas de vários setores que haviam perdido seus empregos ou fonte de renda, pois a animação era uma das poucas áreas que ainda se mantinha em expansão no período. O próximo filme lançado pelo estúdio foi o que mais teve influência dos *concept artists*. Em *Fantasia* (EUA, 1940), por se tratar de uma obra que transformava música em imagens, esses artistas tiveram um papel fundamental, principalmente nas sequências mais abstratas, em que o estudo de cores e formas foi fundamental (Figura 02).

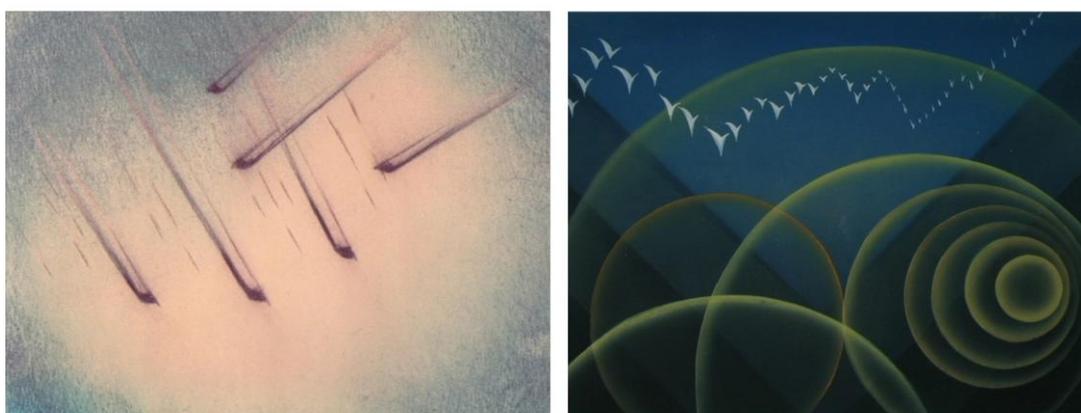


Figura 02 – *Concept Arts* desenvolvidas para o trecho “*Tocata e Fuga em Ré Menor*”, do filme *Fantasia* (1940).

Já em *Bambi* (EUA, 1942) foi a primeira vez que um artista com um estilo próprio, Tyrus Wong (1910–), foi contratado para definir o visual dos cenários, mas os personagens ainda mantinham o *design* clássico do estúdio.

Durante o período da Segunda Guerra Mundial, a produção de longas-metragens foi paralisada no estúdio, pela questão dos altos custos envolvidos, sendo substituída por curtas-metragens que eram agrupados e lançados nos cinemas. Nesses curtas, pode-se verificar a influência da arte de Mary Blair (1911–1978), que viria a guiar o estilo de cor do estúdio na próxima década.

Após os lançamentos das coletâneas de filmes durante a Guerra, Walt Disney decidiu retomar a produção de longas-metragens com um novo conto de fadas, *Cinderela* (*Cinderella*, EUA, 1950), considerado um marco dentro do estúdio pela velocidade com que foi realizado. O filme foi produzido em nove meses – algo extraordinário até para padrões atuais – a partir do aprendizado obtido na produção dos filmes anteriores. Mas o fato de ter sido produzido de forma tão rápida não significa que não tenha sido muito bem planejado. Sua produção se deu em tamanha velocidade, pela evolução de conhecimentos dos artistas e pelo planejamento realizado, o que evitou que cenas entrassem em produção antes de serem aprovadas, sem correr o risco de serem retrabalhadas. Esse filme se tornou um referencial de composição cinematográfica, com objetos, cenários e iluminação guiando o olhar para os pontos importantes das cenas (Figura 03).

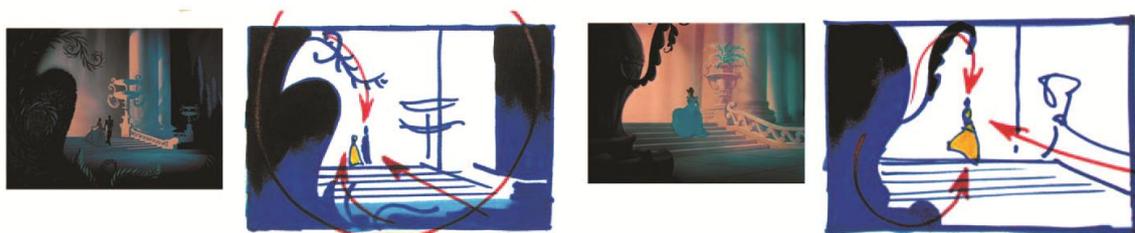


Figura 03 – Análise da composição de cenas do filme *Cinderela* (1950), por Hans Bacher.

Os dois filmes seguintes do estúdio mantiveram o estilo visual visto até então, com grande influência da arte e das cores de Mary Blair. Com o lançamento de *A Dama e o Vagabundo* (*Lady and the Tramp*, EUA, 1955),

houve uma necessidade de adaptar a produção ao novo formato de projeção no qual ele iria ser produzido: o *CinemaScope*⁶. Por apresentar um campo de visão mais amplo que o convencional, tornava-se difícil o emprego de *close-ups* nos personagens e os artistas deveriam realizar um planejamento de maneira a distribuir os personagens pela tela, sem que o público perdesse o foco de atenção.

A grande revolução no planejamento da produção de longas-metragens nos Estúdios Disney viria apenas com o próximo filme: *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, EUA, 1959). Walt Disney queria que esse filme fosse guiado por um artista e mantivesse seu visual na tela da maneira como fora desenvolvido. Isso não ocorrera nos filmes anteriores em que os *concept arts* eram produzidos, mas o visual não era levado à tela da maneira como fora concebido, passando por várias adaptações, deixando apenas resquícios da composição, das cores e do *character design* desenvolvidos. Alguns trabalhos, como os de Mary Blair, mostravam-se impossíveis de serem animados mantendo todo o seu atrativo.

Nós todos amávamos os puros e suaves desenhos de Mary Blair e, como ela sempre trabalhou com cores chapadas e formas interessantes, parecia que seus desenhos poderiam ser animados com resultados maravilhosos. Contudo, embora nós mantivéssemos as cores, as relações das formas e as proporções, uma vez que os desenhos de Mary começavam a se mover pelos princípios de animação que Walt tinha decretado, muitas vezes eles perdiam o espírito do seu *design*. Não foi problema mover seus desenhos artisticamente, mantendo exatamente suas sugestões – e algumas inovações muito interessantes vieram deste esforço – mas assim que era necessário contar uma história, com vivacidade e personalidade, tudo se quebrava (SOLOMON, 1995, pp. 169-172 – Tradução do autor).

A responsabilidade de criar esse estilo visual coube ao artista Eyvind Earle (1916–2000) que, seguindo a indicação de Walt Disney, deveria desenvolver o visual de um filme que fosse uma “ilustração que se move” (CANEMAKER, 1996, p. 159 – Tradução do autor). Ele criou imponentes

⁶ Tecnologia de projeção que utilizava lentes anamórficas, desenvolvida durante a década de 1950. Seu surgimento permitiu o uso de imagens no cinema com uma relação de aspecto de 2.66:1, quase duas vezes mais larga em relação ao, até então, onipresente formato 1.37:1.

pinturas com base em tapeçarias medievais e obras de artistas do século XV. A produção das pinturas por Earle demandou um longo processo de pesquisa do autor, a partir da ideia básica do visual que ele decidira seguir. Com a realização de cenários tão fortes podendo chamar mais a atenção do público do que os personagens houve certa rixa no estúdio entre o artista e os animadores que tiveram de adaptar os personagens de acordo com os cenários, a fim de que se tornassem tão atrativos quanto e não se perdessem em meio à quantidade de detalhes espalhados pela tela.

A base do funcionamento da pré-produção visual já estava totalmente estabelecida e muito pouco mudou em relação a alguns passos básicos, descritos a seguir.

1.3 – A evolução técnica da *concept art*

Com a base de planejamento estabelecida desde a década de 1970, o aprimoramento na produção de *concept art* aconteceu devido à evolução das tecnologias de desenvolvimento visual, a partir de meados da década de 1990, com o uso de um novo suporte, agora digital. Os estudos produzidos se mantiveram os mesmos e o resultado obtido, ainda que com diferenças técnicas, teriam o mesmo objetivo. A maior parte dos estudos de cores e composição passou a ser realizada digitalmente pela facilidade de se alterar a ilustração – é possível posicionar o personagem em um cenário já desenhado, facilidade e rapidez para se corrigir formas e apagar regiões do desenho ou efetuar correções de cor – o que é essencial nesse tipo de trabalho com prazos a serem cumpridos. Mas isso não quer dizer que os meios tradicionais tenham sido abandonados; boa parte dos esboços iniciais são realizados de maneira tradicional, mesmo em filmes CGI, como, por exemplo, o *character design* de *Enrolados* (*Tangled*, EUA, 2010) que contou com a participação do animador 2D tradicional Glen Keane (1954–) – o idealizador e primeiro diretor do filme, que teve que se retirar deste posto – para realizar estudos dos personagens e auxiliar até nas poses dos personagens na animação (Figura 04).

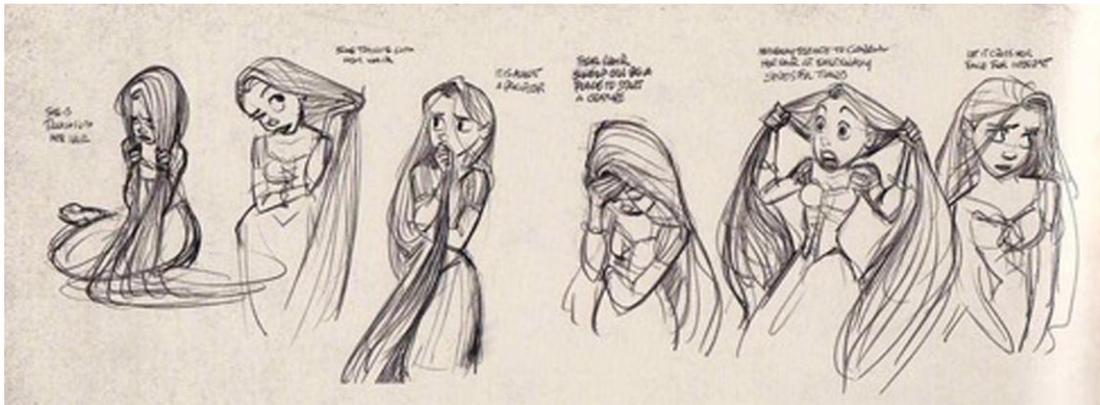


Figura 04 – Estudo de poses e expressões da personagem Rapunzel, realizado pelo animador Glen Keane, para o filme *Enrolados* (2010).

Um dos avanços tecnológicos da produção de filmes CGI que repercutiu diretamente no processo de pré-produção visual foi a iluminação. Com maior variação de luz em um personagem e cenário, como antes não era possível na animação 2D, houve uma necessidade de se criar uma equipe de planejamento para a iluminação.

1.4 – A popularização do acesso às obras de *concept art*

No início dos grandes estúdios de animação, alguns livros que traziam imagens de pré-produção chegaram a ser publicados, mas com um foco diferente do assunto. Esses livros tratavam especificamente da obra do autor envolvido nas ilustrações e não da importância dos desenhos para o filme animado. É o caso do livro *He Drew as He Pleas'd*, lançado em 1948, que trata da obra de Albert Hurter, considerado o primeiro artista inspirativo dos Estúdios Disney. Frank Thomas (1912–2004) e Ollie Johnston (1912–2008), animadores e dois membros dos chamados “*Nine Old Men*”⁷ lançaram, no início da década de 1980, o livro *The Illusion of Life – Disney Animation*. Este foi um dos primeiros livros teóricos a abordar os fundamentos de animação e que, por tratar de toda a produção de filmes animados, continha trechos dedicados à *concept art*, mas ainda não era um livro específico do assunto.

⁷ Grupo de nove animadores dos Estúdios Disney responsáveis pelo aprimoramento da animação de forma plausível e pela visualidade das obras, a partir da década de 1930 até o final da década de 1970.

A publicação de livros focados no desenvolvimento visual tratando de filmes específicos se tornou uma constante no início da década de 1990, com a retomada do sucesso dos longas-metragens de animação após passarem por uma crise na década anterior. Mas a popularização desses livros só aconteceu a partir da metade dessa década, provavelmente impulsionada pelos lançamentos dos filmes em formato de DVDs que agora traziam, como bônus, documentários tratando do *making of* das obras. Esses extras geraram um interesse em pessoas que antes não tinham conhecimento a respeito, de pesquisarem mais sobre o assunto.

O advento da internet possibilitou ainda mais contato com as obras realizadas, pois, como qualquer pessoa passa a ser um gerador de conteúdo, os próprios artistas que estão trabalhando em filmes podem divulgar a evolução do visual através das ilustrações produzidas. Artistas estes que trabalham nas mais variadas produções, tanto de longas comerciais, quanto de séries de televisão e de curtas artísticos ou de graduação.

1.5 – O uso da *Concept Art* em outras mídias audiovisuais

A *concept art* começou a ser parte essencial de produções visuais variadas, primeiramente dentro do próprio cinema *live-action*, principalmente nas obras de ficção-científica e fantasia, pois estas dependem de universos que não existem e precisam ser criados. Uma das vantagens da pré-produção visual nesse sentido é a possibilidade de vislumbrar a proposta do filme com baixo custo para seus realizadores. Um exemplo disso é o primeiro filme realizado da saga *Star Wars* – *Star Wars: Episódio IV – Uma nova esperança* (EUA, 1977) – em que o diretor George Lucas (1944–) conseguiu o financiamento para a produção através das artes (Figura 05) criadas pelo artista Ralph McQuarrie (1929–). Lucas sabia que esse seria o ponto principal da sua obra e que apenas com o roteiro não conseguira passar a ideia aos produtores dos grandes estúdios.

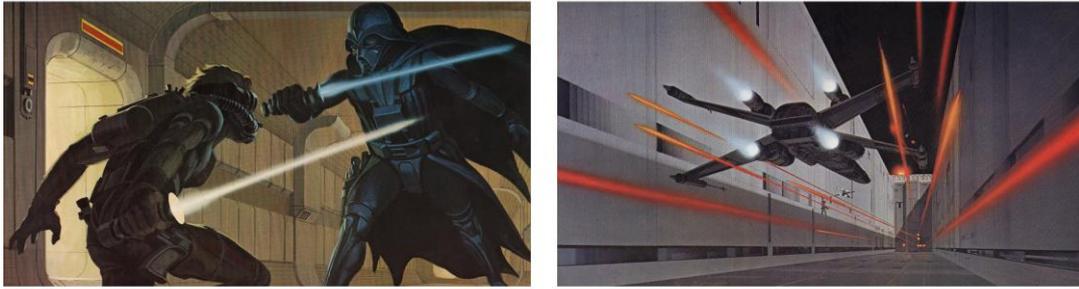


Figura 05 – *Concept Arts* desenvolvidas pelo artista Ralph McQuarrie, com o intuito de conseguir financiamento para a produção do filme *Star wars – Episodio IV: Uma nova esperança* (1977), de George Lucas.

A partir da década de 1950, o surgimento e a popularização da televisão motivaram a criação de séries animadas específicas para este novo meio. No início desse tipo de produção, manteve-se o mesmo método utilizado nos longas-metragens, com a diferença de que características visuais e *concept art* eram definidos antes da série entrar em produção, mas personagens secundários e a ambientação de cenários continuavam sendo feitos na medida em que a série era produzida e novos episódios eram planejados. Com a evolução desse tipo de produção, agora não só os artistas de dentro do estúdio desenvolviam séries, como autores independentes criavam suas próprias histórias e precisavam de alguma forma vender suas ideias para que os estúdios as produzissem. Antes de iniciar uma produção, o artista que desejasse vender sua ideia para um grande estúdio deveria criar uma “*animation bible*” – um livro contando um pouco da história central da série, trazendo descrições dos personagens e imagens conceituais. Essas imagens, ao contrário do que fora produzido anteriormente no campo de *concept art*, não serviriam apenas para realizar estudos visuais ou auxiliar na produção, mas deveriam ser atrativas, uma vez que levariam o estúdio a escolher uma série a ser produzida (Figura 06).

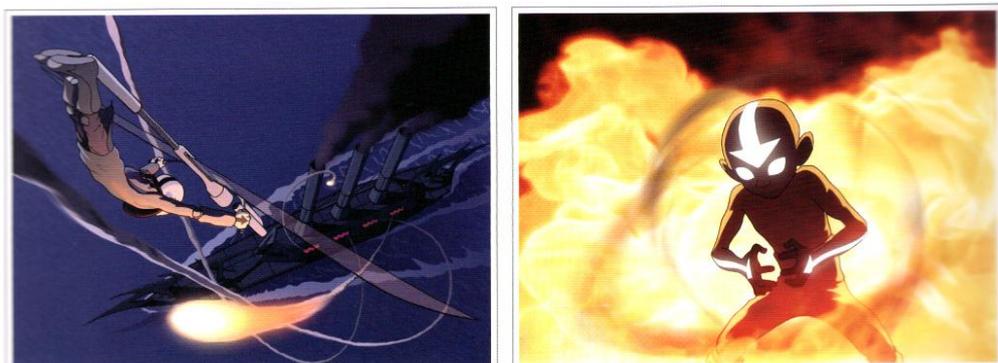


Figura 06 – *Concept Arts* da série animada *Avatar - The Last Airbender*, produzidas com o intuito de apresentar o visual do desenho para os estúdios.

Nessa mesma situação, vale destacar as produções publicitárias em animação. Da mesma forma que a venda de ideias para a produção de séries de animação, a animação publicitária tem a necessidade de produzir *concept arts*, com o intuito de atrair o cliente e demonstrar o quão atrativo será para o público.

Mais recentemente, um dos mercados que aderiu à produção de *concept arts* foi o de *videogames*. Com a evolução da tecnologia de visualização gráfica em tempo real, foi possível desenvolver narrativas mais complexas que exigiam mais cuidado com os aspectos visuais. Os jogos chegam a necessitar de um planejamento ainda maior que os filmes, pois os objetos que possuem funcionalidade dentro do jogo têm que parecer críveis, mesmo em se tratando de ambientes fantásticos e de tecnologias não existentes no mundo real. Outro fator que exige um planejamento maior reside no fato de que – ao contrário do cinema onde o diretor limita totalmente o olhar de acordo com o que deseja que o público veja – nos jogos, o jogador tem o controle do personagem. Este controle influi na variação de câmera pelos cenários e ambientes.

2 – PESQUISA

Uma obra necessita de uma vasta pesquisa, exatamente para se conhecer o que já foi produzido anteriormente, buscando torná-la original. Desde os primeiros esboços concebidos, antes mesmo de a ideia estar completamente formada, o material produzido já se evidencia como uma pesquisa visual para se conhecer melhor os personagens e situações. Essas pesquisas passam por várias etapas, desde o estudo visual – o que tornará o filme crível, independente da história a ser narrada –, até a procura por obras, independente do formato, que tratem de assuntos parecidos, a fim de se conhecer mais sobre o assunto e tentar tratá-lo de uma maneira diferenciada em relação ao que foi feito antes – o que contribui para a originalidade da obra.

2.1 – Esboços inspirativos

Será tratado como esboço inspirativo, neste capítulo, toda a parte de *concept art* desenvolvida antes das pesquisas serem realizadas e com o roteiro do filme ainda não definido.

A criação dos artistas inspirativos tem grande influência no desenvolvimento de um filme, mesmo que o visual final escolhido seja totalmente diferente. Por se tratar de um meio essencialmente visual, às vezes, as ideias para um filme animado surgem, primeiramente, na forma de desenhos para, só depois, serem desenvolvidas em formato de texto – este é o principal papel de um artista inspirativo, que deve conceber personagens e ideias sem grandes preocupações estéticas. Não existe nenhuma ideia ruim nessa parte da produção: qualquer ideia é bem vinda. Nesse momento, se desenvolve um personagem de dentro para fora, a partir de suas características intelectuais deve-se conceber um visual de maneira a que ele passe estas informações através da sua imagem. No momento, ainda não há uma preocupação em relação a qual será o estilo escolhido para o

formato final. Aqui se estabelecem características básicas dos personagens e, através de estudos de forma e estilo, definem-se seus papéis.

A própria história é desenvolvida nesse processo. Como ocorre em paralelo com o primeiro tratamento do roteiro, tanto os artistas são influenciados pelo roteiro quanto os roteiristas são influenciados pelos artistas. Os *concept artists* contratados nessa etapa de produção são os que têm mais liberdade de criação, pois ainda não existe um visual definido para ser usado. Esse é o momento de extrapolar as regras e brincar com o personagem para poder conhecê-lo melhor: os artistas chegam a colocar o personagem em situações que não tenham nenhuma relação com a história, tentando imaginar como ele reagiria – o que ajuda a desenvolver características que, talvez, não seriam exploradas da maneira correta no filme.

2.1.1 – Esboços inspirativos no filme *Falling in love*

A ideia geral do curta de graduação *Falling in love* surgiu a partir de um desenho de um garoto sentado no alto de um prédio, preparando-se para se jogar. Outros esboços foram produzidos a partir desse; entre eles, um do garoto sentado em uma cadeira de rodas (Figura 07). A partir desses desenhos, o roteiro foi sendo construído.



Figura 07 – Primeiros esboços desenvolvidos para o filme *Falling in love* (2011).

Com essa ideia básica, surgiram as perguntas que guiaram o desenvolvimento do roteiro: Por que o garoto deseja se jogar do prédio? Como ele foi parar em uma cadeira de rodas? Decidiu-se, então, criar uma história romântica e as respostas a essas perguntas vieram através dos sentimentos do garoto em relação a uma garota, faltando interligar estes personagens. A motivação dele em se jogar do prédio apenas por ter sido desprezado pela garota seria muito fraca para segurar a história e foi aí que surgiu o bandido que, de certa maneira, serviu como elo entre as duas ideias principais. Esse novo personagem definiu que a razão do suicídio do garoto seria para tentar se “encontrar” novamente com a garota que havia sido morta por este mesmo ladrão, também o responsável por o garoto estar em uma cadeira de rodas. Ainda faltava uma maneira de relacionar diretamente o garoto com a garota, sem eles terem que necessariamente conviver. Foi aí que surgiu a ideia do pingente – um adereço que mostraria que, mesmo sem nunca terem se conhecido, a paixão dos dois jovens era compartilhada. Todas essas ideias surgiram paralelamente entre a escrita do roteiro e o desenvolvimento de esboços dos personagens e da produção dos *storyboards*.

2.2 – Pesquisa Teórica

*Uma boa história é a coisa mais importante, mas ela tem que ser estabelecida em um mundo que seja possível acreditar.*⁸

Para se criar uma história original é necessário saber o que já foi feito antes e, neste momento, surge a necessidade de pesquisar a respeito de obras que trataram de um mesmo tema, mesmo sendo em universos ou suportes diferentes. A Disney sempre teve o costume de adaptar obras clássicas, o que torna esta pesquisa o primeiro passo. Todas essas obras se baseiam em obras já escritas, mesmo que não sendo fieis à maneira como

⁸ BACHER, 2008, p. 72 – Tradução do autor.

foram contadas anteriormente. A pesquisa ajuda o autor a conhecer mais o tema que deseja tratar e saber como transmitir para o público a história de maneira a torná-la crível.

Filmes históricos exigem uma pesquisa extensa nessa área, para que o autor não corra o risco de ter um erro de continuidade no seu filme – o que acabaria com toda a sua credibilidade. Filmes de ficção-científica exigem que o autor pesquise temas, fórmulas, leis e teorias, não para que ele se torne um especialista no assunto, mas a fim de que possa contar ao público sua história, conferindo maior credibilidade para o assunto.

2.2.1 – Pesquisa teórica no filme *Falling in love*

Com a história base de *Falling in love* decidida – suicídio por amor – houve a necessidade de se pesquisar obras que tratassem do mesmo tema. Nessa pesquisa, a primeira obra estudada foi *Os sofrimentos do jovem Werther* (1774), de Goethe (1749–1832), considerada uma das mais profundas a tratar desse tema no universo jovem. O livro foi responsável, na época do seu lançamento na Europa, por uma onda de suicídios de jovens que compartilhavam a ideia do autor de amor idealizado e da vida não ter sentido se não puder ser compartilhada com a pessoa amada.

Outras obras que tratam do tema “suicídio” foram pesquisadas, a fim de entender mais sobre motivações para tal ato, entre elas, o filme *Sociedade dos Poetas Mortos* (*Dead Poets Society*, EUA, 1989), de Peter Weir, que aborda uma motivação diferente do tema proposto, mas que serviu como base para se analisar quais tipos de acontecimentos poderiam levar a uma decisão tão drástica.

Obras do universo infanto-juvenil que contemplam a morte, mesmo não sendo suicídio, também foram analisadas, para tentar entender de que forma os jovens são atingidos com a perda de alguém querido. No filme *Ponte para Therabithia* (*Bridge to Terabithia*, EUA, 2007), de Gabor Csupo, foi possível analisar alguns passos que se seguem após uma perda: a negação, a aceitação e a necessidade de seguir em frente.

No campo da fantasia, o longa *O labirinto do fauno* (*El laberinto del fauno*, EUA / Espanha / México, 2006), de Guillermo del Toro, e o curta em animação *A pequena vendedora de fósforos* (*The little matchgirl*, EUA, 2007) compartilham o fato de deixar para a interpretação do público se a morte seria algo triste e o passo final ou se seria apenas uma libertação e, a partir dela, as situações melhorariam – ideia que foi adotada para *Falling in love*.

2.3 – Pesquisa ambiental

Qualquer história pode ser contada em animação, só precisando de um ambiente que a torne crível, por isto é essencial a pesquisa ambiental que deve levar em conta diferentes fatores, de acordo com o que é necessário para o filme.

No início das produções animadas os artistas, para facilitar na visualização do universo em que iriam trabalhar, tentavam trazer o ambiente da obra para dentro do estúdio. Como, por exemplo, os animais selvagens que foram levados durante a produção de *Bambi* para que os *designers* e animadores estudassem suas formas e movimentos (Figura 08).



Figura 08 – Artistas realizando estudos de anatomia e movimentação, tendo como modelo um animal dentro dos Estúdios Disney, durante a produção de *Bambi* (1942).

Como o estúdio mantinha em seu expediente artistas de todo o mundo, alguns deles, de acordo com a ambientação desejada para o filme,

serviam como referência para os outros, contando e desenhando as características de seus países.

As viagens de pesquisa visual tiveram início na década de 1940, quando Walt Disney, em conjunto com alguns artistas do estúdio – entre eles, Mary Blair –, viajaram pela América Latina, a pedido do governo norte-americano na chamada “Política da Boa Vizinhança”.⁹ As viagens de pesquisa dos filmes da Política da Boa Vizinhança deveriam priorizar os visuais das cidades e também tiveram como foco inserir os artistas na cultura local. Esse tipo de viagem para pesquisa na realização de filmes aconteceu esporadicamente, a partir dessa data, vindo a se tornar algo mais constante em produções a partir da década de 1990, com a retomada de grandes produções nos Estúdios Disney, e, alguns anos à frente, com o desenvolvimento da animação CGI.

Já *A Bela e a Fera* (*Beauty and the Beast*, EUA, 1991) se trata de um conto de fadas que teve seu trabalho inicial descartado, por não parecer realmente crível, o que fez com que os artistas fossem enviados a França para visualizar paisagens e castelos reais e tornar verossímil esta obra. Outros filmes, como *O Rei Leão* (*The Lion King*, EUA, 1994) e *Up – Altas aventuras* (*Up*, EUA, 2009), exigiram uma pesquisa de campo por se passarem em ambientes selvagens.

2.3.1 – Pesquisa ambiental no filme *Falling in love*

Por se tratar de uma obra contemporânea e passada num ambiente urbano, a pesquisa ambiental do curta *Falling in love* ocorreu através da própria análise diária do ambiente deste autor, com algumas análises mais específicas, de acordo com os cenários esboçados durante a produção do *storyboard*. Algumas fotos foram tiradas para ajudar na representação dos cenários e analisar a iluminação, principalmente a iluminação noturna que seria representada em um trecho do filme. Também foram realizados

⁹ Iniciativa criada pelo presidente norte-americano Franklin D. Roosevelt, em 1933, que consistia em um esforço de aproximação cultural entre os EUA e a América Latina.

esboços no ambiente real de paisagens que teriam mais importância no filme, como o topo de prédios, bancos de praça e detalhes de construções.

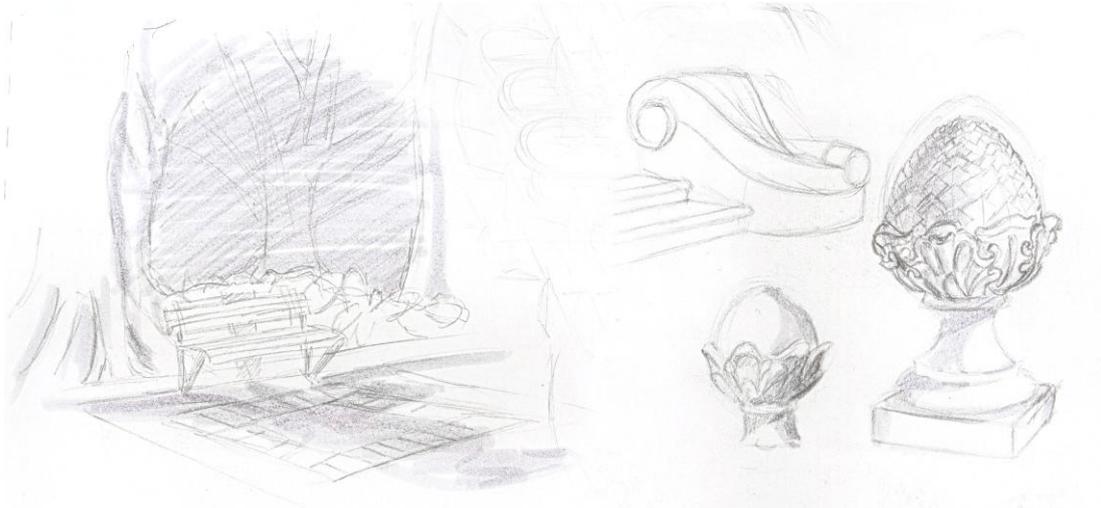


Figura 09 – Desenhos de observação realizados durante a pesquisa ambiental para *Falling in love* (2011).

2.4 – Pesquisa referencial

Depois de definida a história geral e o ambiente aonde vai se passar vem a necessidade de se chegar ao estilo que será seguido na obra. Nesse momento, inicia-se uma pesquisa por obras já produzidas, nas mais variadas áreas visuais, para se chegar a um estilo que combine com o tema proposto. Às vezes, este estilo específico vem de um próprio artista contratado para guiar o visual do filme e cabe aos outros artistas do estúdio estudar e se adequar a este traço – como no caso do filme *Lilo & Stitch* (EUA, 2002) que tem o visual baseado na arte do próprio diretor Chris Sanders (1960–).

Como um designer de um filme, não se supõe que você tenha um estilo pessoal, a menos que o estúdio o tenha contratado por causa disto. Seu trabalho é achar e desenvolver um visual para um filme que funcione melhor com a história e não se pareça com nada que tenha sido feito antes (BACHER, 2008, p. 59 – Tradução do autor).

No caso do filme *Aladdin* (EUA, 1992), inicialmente, houve uma pesquisa no universo do Oriente Médio, que contou, além da pesquisa ambiental, com uma análise das obras de arte daquela região. A partir dessa pesquisa, os cenários foram desenvolvidos, mas os personagens seguiram outra referência (Figura 10), tendo seu traço e sua animação baseados na obra do cartunista Al Hirschfeld (1903–2003).

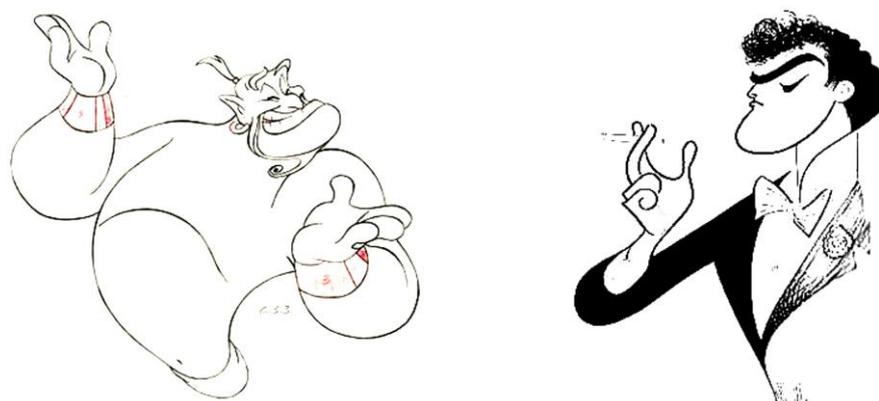


Figura 10 – Comparação do personagem Gênio, do filme *Aladdin* (1992), com ilustração (ao lado) do artista Al Hirschfeld, cujo traço foi usado como referência para seu *design*.

Outros filmes têm como tendência seguir alguns estilos artísticos, como é o caso do já citado *A Bela Adormecida* com a tapeçaria medieval, e, mais recentemente, na parte animada do filme *Encantada* (*Enchanted*, EUA, 2007) que teve um estilo baseado no movimento Art Nouveau.

2.4.1 – Pesquisa referencial no filme *Falling in love*

Assim como este estudo, foi decidido basear o estilo do curta *Falling in love* em Disney. Os personagens foram desenvolvidos seguindo traços característicos da visualidade do estúdio. Inicialmente, com traços mais arredondados, presentes nos filmes de princesas até a década de 1950 – retomado na década de 1990 e que também podem ser vistos no recente longa-metragem de animação tradicional *A Princesa e o Sapo* (*The Princess and the Frog*, EUA, 2009). Depois disso, selecionaram-se algumas características de um traço mais cartunesco e com linhas mais retas às

quais Milt Kahl (1909–1987) foi responsável na década de 1960. Esse traço pode ser visto em *101 Dálmatas* (*One hundred and one dalmatians*, EUA, 1961) e *A espada era a lei* (*The sword in the stone*, EUA, 1963), e foi retomado de maneira estilizada em alguns filmes da década de 1990, como *A nova onda do imperador* (*The emperor's new groove*, EUA, 2000) e *Nem que a vaca tussa* (*Home on the range*, EUA, 2004).

Para os cenários, por se tratar de um ambiente urbano pouco explorado no universo Disney, sendo situados neste ambiente apenas os filmes *Oliver e seus companheiros* (*Oliver & company*, EUA, 1988) e *Bolt – Supercão* (*Bolt*, EUA, 2008), decidiu-se, então, utilizar uma área mais conhecida do autor. Os cenários de quadrinhos de super-heróis foram, assim, usados como referência em conjunto com a pesquisa ambiental.

3 – FORMATAÇÃO FINAL

Após os esboços iniciais terem definido as características principais dos personagens e depois de toda a pesquisa realizada, é comum contratar um artista diferente, que não participou destas etapas, para ser responsável por analisar todo o material produzido e criar o visual final da obra. Como no caso do artista Gerald Scarfe (1936–), responsável pelo *design* dos personagens do filme *Hércules* (*Hercules*, EUA, 1997), mas que só entrou na produção depois que vários outros artistas já haviam realizado os estudos de cenários e personagens. Cabe a esse artista guiar os outros para que o visual se mantenha durante toda a narrativa e não haja um conflito entre personagens e ambientes. “Para fugir de uma mistura confusa de diferentes estilos artísticos, os grandes estúdios do passado decidiram ter um artista que definiria o visual final do filme e os outros deveriam segui-lo” (BACHER, 2008, p. 127 – Tradução autor).

3.1 – *Character design*

Em paralelo com o *Story Department*, na década de 1930, Walt Disney criou outro departamento, o *Character Model Department*. Cabia a essa divisão do estúdio desenvolver os personagens, a partir da ideia inicial, até chegar ao seu visual definitivo. Durante esse desenvolvimento, algumas regras de *character design* devem ser obedecidas, de maneira a deixar claro visualmente o papel de cada personagem na história de acordo com a sua forma (Figura 11).

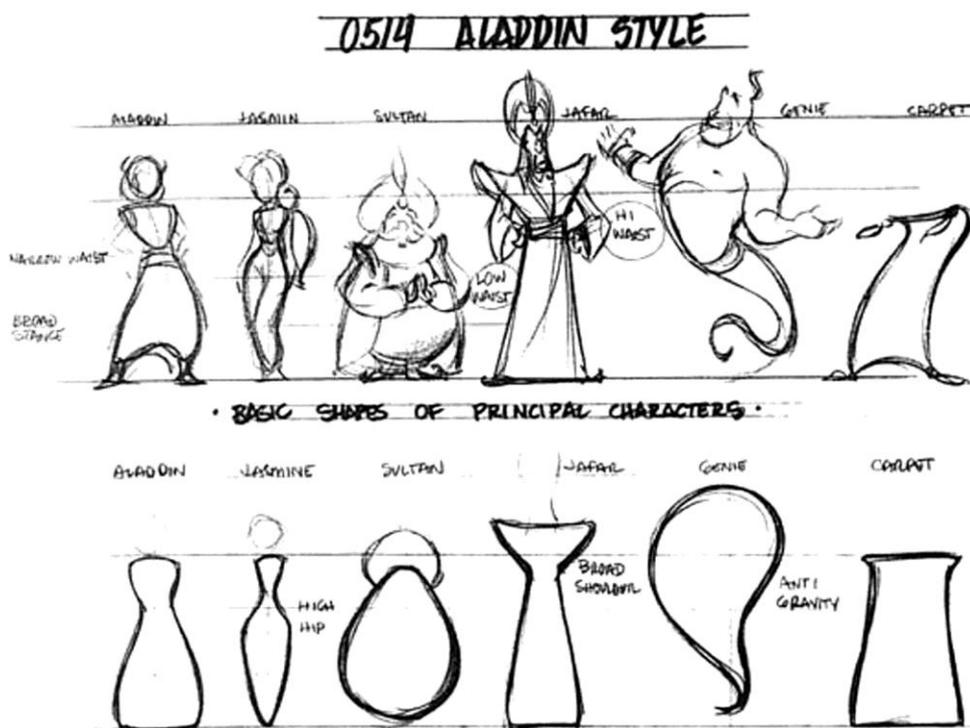


Figura 11 – Folha de comparação das formas básicas dos personagens centrais do filme *Aladdin* (1992).

Mesmo as obras que desejam quebrar esses padrões devem passar por esse desenvolvimento, a fim de se ter certeza de até onde se pode distanciar deste padrão ainda mantendo os personagens verossímeis. Analisa-se, também, o corpo do personagem em relação à atuação que terá na obra e à maneira como será animado. Estuda-se a relação entre os personagens, podendo ter certa variação de traços entre eles, para deixar marcado, por exemplo, um personagem de alívio cômico, mas mantendo uma estética que não faça com que um personagem destoe do outro. Deve ser levado em consideração durante a fase de *character design* qual o suporte final para aquela obra e se será possível animar determinado personagem cumprindo os prazos exigidos.

Até os personagens com pouca participação em uma obra devem ser bem planejados, pelo próprio fato de não terem tempo disponível na narrativa para se desenvolver suas características, sendo a parte visual a única maneira de apresentá-los à audiência.

O último toque no *character design* na animação tradicional é dado pelo próprio supervisor de animação que for escolhido para o personagem.

O animador é designado para um personagem de acordo com as características de ambos. Tomando os recentes longas-metragens de animação dos estúdios Disney como referência, Glen Keane anima os personagens mais realistas, mesmo que não na forma, mas na atuação, como, por exemplo, o personagem Fera, de *A Bela e a Fera*. Mark Henn se especializou na animação de princesas e Eric Goldberg tem um traço e um histórico mais cartunesco, adaptando-se melhor a personagens mais arredondados e sujeitos a deformações, como o Gênio, de *Aladdin*, e o crocodilo Louis, de *A Princesa e o Sapo*.

Com o visual do personagem definido é produzido, então, o *model sheet* que se trata de documentos com uma série de ilustrações do visual final do personagem. Entre essas ilustrações, costumam estar um giro de corpo do personagem, para que se saiba como é a visualidade dele por todos os ângulos, e estudos de poses e expressões faciais, além de anotações definindo como áreas específicas do personagem devem ser finalizadas (Figura 12).

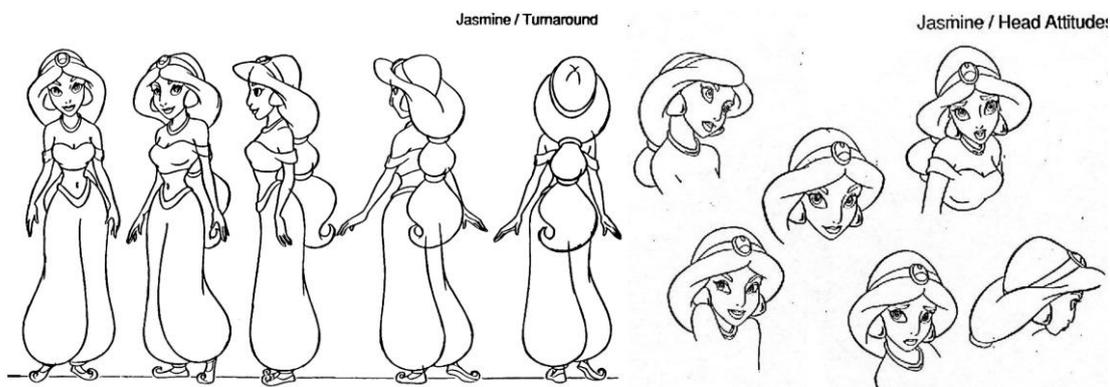


Figura 12 – *Model Sheets* do personagem Jasmine, para o filme *Aladdin* (1992).

Outro ponto a ser ressaltado é o uso de esculturas tradicionais em filmes 2D, nos quais servem como referência para os animadores, enquanto em filmes CGI são usadas para auxiliar os modeladores na construção de personagens ou podem ser totalmente escaneadas e digitalizadas para uso na animação, como no caso de *Toy story* (EUA, 1995).

3.1.1 – Character design do filme *Falling in love*

Seguindo as referências dos Estúdios Disney já citadas, iniciou-se o desenvolvimento do *character design* dos personagens a partir de algumas regras, tentando deixar bem claro, através da silhueta, o papel de cada personagem. Para o garoto, preferiu-se um distanciamento do estereótipo de “mocinho”, deixando seu corpo um pouco arqueado, a fim de destacar sua timidez; a garota seguiu um traço mais arredondado, típico das princesas dos Estúdios Disney; já para o “vilão” foi usado como forma básica triângulos deixando-se pontas marcadas ao longo do corpo (Figura 13).

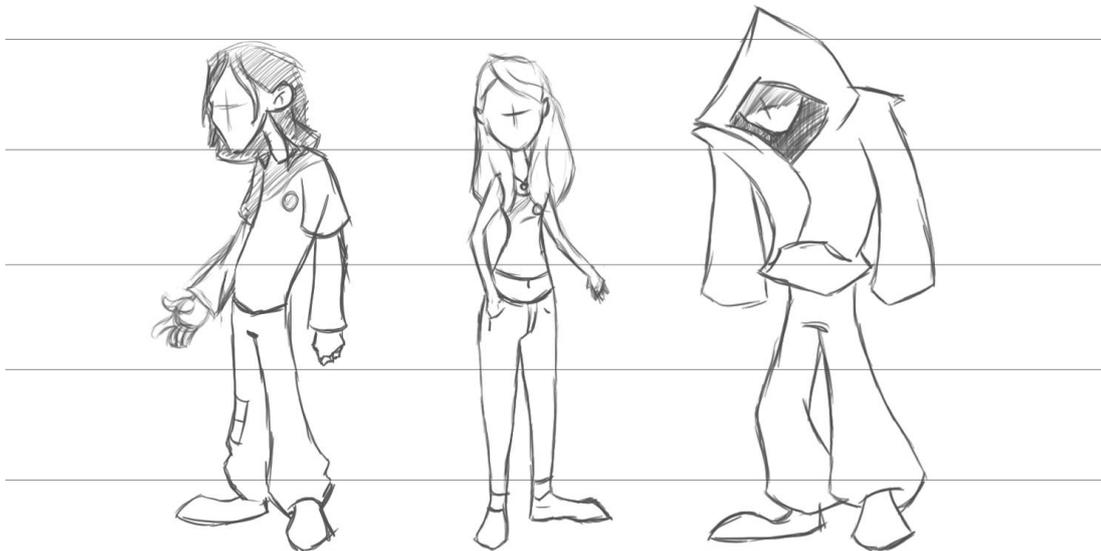


Figura 13 – Estudo de comparação de forma dos personagens do filme *Falling in love*.

Parte das características visuais foram planejadas de maneira a auxiliar na dramatização das cenas. O uso do boné pelo garoto funciona como uma forma de transição entre a paixão platônica e a perda da garota. Já o cabelo comprido serviu de auxílio na visualização da queda do garoto ao se jogar do prédio.

3.2 – Ambientação

Neste ponto, não é importante que cada designer capture exatamente o visual final do filme. O espírito do filme e seu vocabulário de cores e design são mais importantes.¹⁰

O trabalho de um artista de desenvolvimento visual é criar artes que ajudem a explorar e visualizar o universo do filme, produzindo ilustrações que fazem experimentações de câmera, cor, composição, iluminação e outros detalhes essenciais em uma obra animada. Os artistas responsáveis pela parte de ambientação do filme são aqueles que irão guiar o olhar do espectador.

As ilustrações produzidas nesse momento chegam a obter resultados próximos ao que será alcançado na produção final, às vezes até extrapolando este visual. Também, são produzidos desenhos com traços mais simples e um maior trabalho nas cores e na composição que serão utilizadas no filme. Apesar da evolução tecnológica, é possível realizar uma comparação entre este tipo de trabalho nas obras que Mary Blair produziu na década de 1950 e nos trabalhos de Lou Romano (1972–), responsável pelos esquemas de cores dos recentes filmes CGI da Pixar (Figura 14). Ambos os trabalhos prezam por um traço simples, às vezes geométrico, que se diferencia muito do visual final da obra, mas trazendo toda a essência da cor e da composição que serão vistas nas cenas finalizadas.

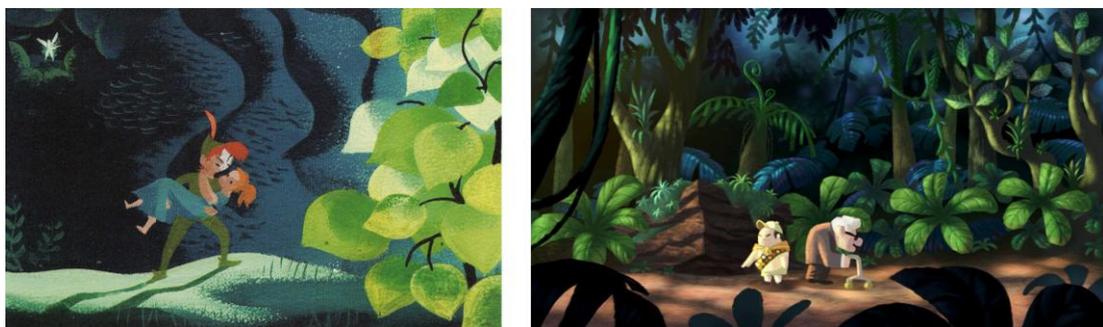


Figura 14 – Comparação entre as *concept arts* desenvolvidas por Mary Blair, na década de 1950, e as desenvolvidas por Lou Romano, nos anos 2000 (ao lado).

¹⁰ HAHN, 2008, p. 32 – Tradução do autor.

3.2.1 – Ambientação do filme *Falling in love*

Com a base do *character design* estabelecida, foram produzidos estudos de composição e de cores, no sentido de adequar os elementos nos planos, procurando elaborar enquadramentos, levando-se em conta o papel de cada personagem, sua correspondência aos cenários (*backgrounds*) e os tipos de iluminação presentes no filme *Falling in love* (Figuras 15, 16 e 17). Sempre buscando certa estética e funcionalidade à narrativa proposta.



Figura 15 – Evolução dos estudos de composição e cor até o *frame* final, em *Falling in love*.

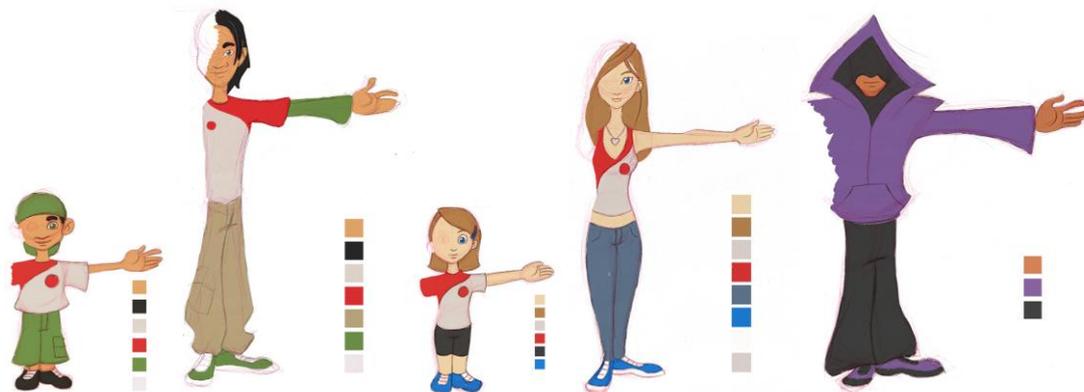


Figura 16 – Estudo de cores dos personagens do filme *Falling in love* (2011).



Figura 17 – Estudo da influência da passagem de tempo do dia nas cores do personagem.

A partir dos materiais pesquisados, foram realizados, também, alguns *thumbnails* digitais, analisando a composição, e um *color script* definindo qual seria a relação das cores com o tempo e o sentimento passado ao longo da história (Figura 18).

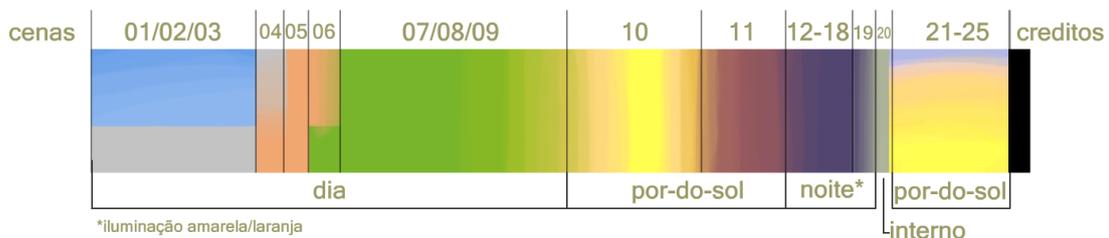


Figura 18 – Estudo da relação das cores com a passagem de tempo no filme *Falling in love*.

3.3 – Ideias abandonadas

Vários motivos podem levar a que uma ideia já trabalhada seja abandonada e nunca chegue a ser produzida. Essa ideia pode ser desde a participação de um personagem em um filme, até o filme inteiro. Pelo fato de a produção de animações em longa-metragem se tratar, prioritariamente, de um meio industrial, a permissão para o início de um filme depende do aval dos produtores do estúdio, que mantêm em produção apenas os filmes que acreditam poder trazer retorno financeiro. Esse é o principal motivo para que ideias sejam totalmente descartadas ou que voltem ao planejamento para serem totalmente modificadas antes de lançadas.

Entretanto, personagens também podem ser abandonados a pesar sua influência na história com o trabalho que seria gasto com ele. Quando o trabalho é maior, normalmente, ele acaba cortado, como foi o caso de Rocky, um rinoceronte que apareceria no filme *Mogly – O menino lobo (The jungle book, EUA, 1967)*, mas que, por não ter uma profundidade na história, pôde ser excluído, sem afetar diretamente a obra (Figura 19).

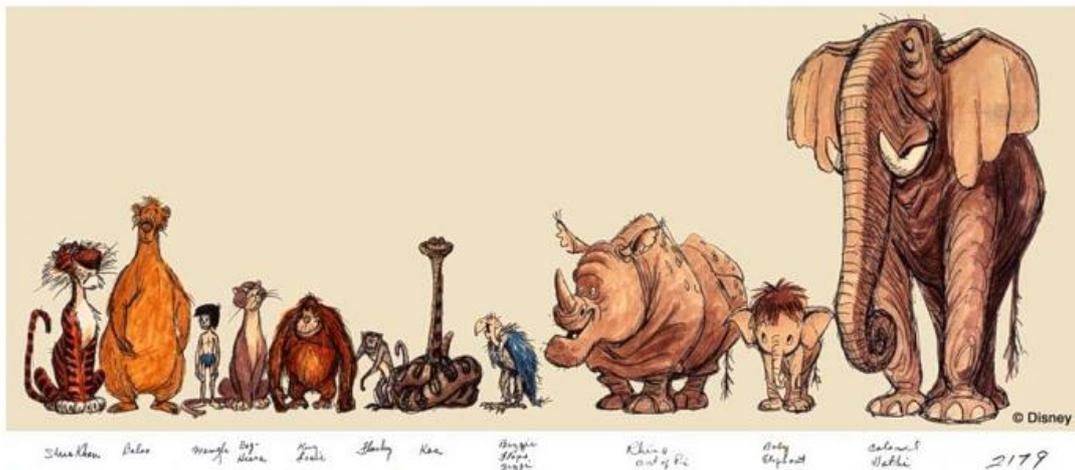


Figura 19 – Folha de comparação dos personagens do filme *Mogli* (1967). Entre eles, está o personagem Rocky – terceiro da direita para a esquerda – que foi cortado da obra ainda na fase de desenvolvimento.

Algumas obras podem ter seu desenvolvimento inicial abandonado por não estarem sendo desenvolvidas de uma maneira que o estúdio considere satisfatória. Isso aconteceu com *A Bela e a Fera* que estava seguindo um caminho de desenvolvimento que foi abandonado, sendo o seu processo de concepção reiniciado, adotando-se um novo visual. Ideias com potencial podem ficar paradas por muito tempo dentro do estúdio até sua produção se tornar viável, como *A pequena sereia* (*The little mermaid*, EUA, 1989) que teve estudos produzidos ainda na década de 1930, mas só chegou a ser realizado no final da década de 1980. Outras ideias podem ser retomadas várias vezes, mas não saírem do planejamento, como é o caso de um projeto baseado na obra *Dom Quixote* (1605), de Cervantes (1547–1616), dentro dos estúdios Disney, que já passou por uma série de estudos ao longo dos anos (Figura 20).



Figura 20 – Imagens de desenvolvimento visual de um filme ainda não produzido, baseado na obra *Dom Quixote*, de Cervantes, realizadas nos estúdios Disney. Respectivamente (da esquerda para a direita), produzidas nas décadas de 1930, 1940 e 1990.

Em alguns casos mais drásticos, obras de animação chegam a ser cortadas e editadas para tentar se adequar mais ao gosto do público (ou dos produtores). Isso aconteceu com *O caldeirão mágico* (*The black cauldron*, EUA, 1985) que poderia ter poupado dinheiro e trabalho, se tivesse sido reestruturado desde a fase de concepção visual, mas isto não ocorreu, devido ao período de transição de diretoria que os Estúdios Disney passavam, durante a década de 1980.

A análise de mercado também pode ser um dos motivos de cancelamento de um filme, como aconteceu recentemente com o filme da Pixar, *Newt*, que foi cancelado por sua história se assemelhar muito à de outro filme que já estava em produção por outro estúdio, *Rio* (EUA, 2011), do Blue Sky Studios.

3.3.1 – Ideias abandonadas no filme *Falling in love*

Não houve cortes severos na produção de *Falling in love*, mantendo-se seu contexto desde o primeiro esboço de roteiro. Por seguir como referência (e influência) o trabalho dos Estúdios Disney, chegou-se a realizar estudos de um personagem secundário de alívio cômico para a história: um pombo que ficaria no alto do prédio observando o pingente no pescoço do garoto ao lado dele (Figura 21) – mas este personagem não chegou a ser melhor desenvolvido por não se adequar ao tema proposto.

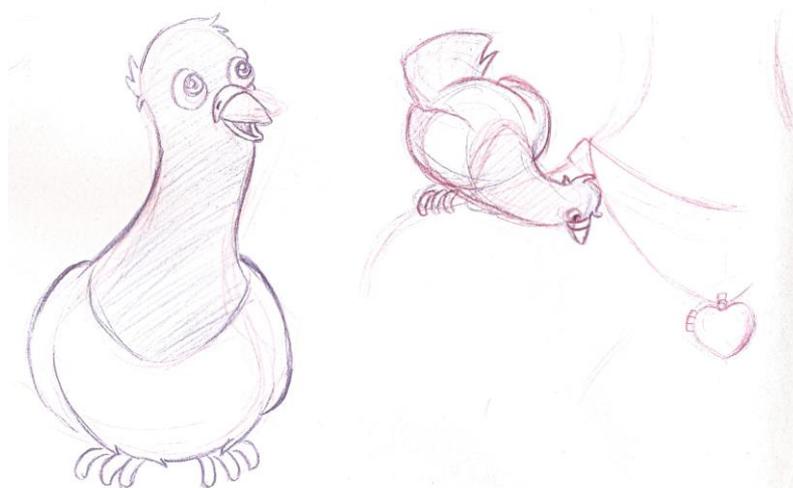


Figura 21 – Esboços de um personagem de alívio cômico, que não chegou a ser desenvolvido, por não combinar com o gênero do filme *Falling in love* e ser dispensável à narrativa.

Outro personagem que serviria como meio de contato entre os dois protagonistas também foi cortado, pela questão do volume de produção necessário à sua participação e pelos prazos exigidos para o término do trabalho. Como esse personagem (Figura 21) afetaria de forma mais direta a obra, o texto teve que ser reescrito para se adequar à sua falta, o que se mostrou possível, sem alterar a ideia central, apenas tendo que se cortar e modificar algumas cenas.



Figura 22 – Esboços de desenvolvimento visual de personagem cortado na versão final do filme *Falling in love*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Você só consegue tirar de um projeto proporcionalmente o que você colocou neste projeto, especialmente no início.*¹¹

A ideia é a parte mais importante na elaboração de um filme – o que desencadeia sua preparação e, com sorte, sua realização –, mas o desenvolvimento visual é uma etapa essencial em uma produção. Pode-se dizer que um bom desenvolvimento visual não tornaria boa uma ideia ruim, mas um mau desenvolvimento visual poderia tornar ruim a realização de uma ideia boa.

No produto final de um filme não se pode esperar muito mais do que o que foi planejado desde o início da obra. Por isso é vital que o planejamento seja bem trabalhado para tentar evitar que ideias mal concebidas cheguem a ter sua produção iniciada e, também, que novas opções de visualidade surjam já na etapa de produção – o que acaba gerando um grande transtorno.

Abraçar plenamente o planejamento de um filme é uma garantia de que irá dispendir menos tempo na produção e evitar uma perda de prazo, dinheiro e trabalho em cenas ou personagens que não serão utilizados na obra final.

Ao realizar este estudo, percebeu-se que, para o artista de desenvolvimento visual, independente da qualidade do traço ou do estilo gráfico, é essencial o conhecimento de todos os fundamentos possíveis do desenho. A evolução tecnológica facilitou muito o trabalho desses artistas, mas o conhecimento de teorias de cor, composição, anatomia etc. permanecem como requisito básico para o profissional que almeja trabalhar nesta área. Em paralelo com este conhecimento, é essencial um processo de pesquisa de textos, técnicas, ambientes, artistas, filmes, para que o desenvolvedor visual seja sempre capaz de contribuir, da melhor forma possível, em qualquer projeto do qual faça parte, a fim de transformar em imagens “vivas” as ideias, tanto suas quanto de outras pessoas.

¹¹ WHITE, 2009, p. 219 – Tradução do autor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHER, Hans. *Dream Worlds – Production Design in Animation*. Oxford: Focal Press, 2008.

BANCROFT, Tom. *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Guptill, 2006.

CANEMAKER, John. *Before The Animation Begins – The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists*. New York: Hyperion, 1996.

DIMARTINO, Michael Dante; KONIETZKO, Bryan. *Avatar The Last Airbender – The Art Of The Animated Series*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2010.

FIALHO, Antonio. *Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes / UFMG, 2005 (dissertação de Mestrado).

FINCH, Christopher. *The Art of Walt Disney from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. Concise Edition. New York: Harry N. Abrams, 1999.

HAHN, Don. *The Alchemy of Animation – Making an Animated Film in the Modern Age*. New York: Disney Editions, 2008.

KURTTI, Jeff. *The Art of Tangled*. San Francisco: Chronicle Books, 2010.

KURTTI, Jeff. *The Art of The Princess and the Frog*. San Francisco: Chronicle Books, 2009.

SOLOMON, Charles. *Tale as Old as Time – The Art and Making of Beauty and the Beast*. New York: Disney Editions, 2010.

SOLOMON, Charles. *The Disney that Never Was – The Stories and Art from Five Decades of Unproduced Animation*. New York: Hyperion, 1995.

The Art of Disney Animation. Disponível em: <http://animationarchive.net/>

The Concept Art Blog. Disponível em: <http://theconceptartblog.com/>

The Unofficial Disney Animation Archive. Disponível em: <http://animationarchive.net/>

WHITE, Tony. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principals of Animation*. Oxford: Focal Press, 2009.