



**Marcelus Gaio Silveira de Senna**

**Concept Art:**

Design e Narrativa em Animação

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação  
em Design da PUC-Rio como requisito parcial para  
obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba



**Marcelus Gaio Silveira de Senna**

**Concept Art:**

Design e Narrativa em Animação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Prof. Nilton Gonçalves Gamba**

Orientador

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Prof<sup>a</sup>. India Mara Martins**

Universidade Federal Fluminense – UFF

**Prof<sup>a</sup>. Izabel Maria de Oliveira**

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho**

Departamento de Artes & Design – PUC -Rio

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e  
Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 9 de agosto de 2013.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

### **Marcelus Gaio Silveira de Senna**

Graduou-se em Cinema na Universidade Estácio de Sá em 2007. Concluiu Especialização em Animação na CCE/PUC-Rio em 2009. Técnico em artes gráficas pelo Senai-RJ atuou como ilustrador, designer e animador.

#### Ficha Catalográfica

Senna, Marcelus Gaio Silveira de

Concept Art: design e narrativa em animação / Marcelus Gaio Silveira de Senna ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba. – 2013.

172 f. : il.(color.) ; 30 cm

Dissertação(mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2013.

Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Animação. 3. Ilustração. 4. Concept art. 5. Cinema. 6. Indústria da animação. 7. Direção de arte. I. Gamba, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Em memória de minha Mãe, Solange Balthazar da Silveira, que sempre me incentivou a buscar os meus sonhos. A minha esposa, Luzinete Gomes de Andrade e aos meus filhos Cassius Gaio e Carlos Augustus Gaio. Sem eles esta jornada não faria sentido.

## Agradecimentos

Ao meu orientador Professor Nilton Gamba Junior pelas revisões, opiniões e companheirismo na jornada do mestrado. E principalmente pela compreensão nas horas difíceis.

Ao CNPq, pelo auxílio concedido, sem o qual esse trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos entrevistados Cesar Coelho, Andres Lieban, Marcos Magalhães, Paulo Visgueiro e Sergio Glenes, pela gentileza de me concederem entrevistas compartilhando seus conhecimentos de maneira tão generosa.

À professora Claudia Bolshaw, que me incentivou a dar este passo tão importante.

Aos membros da Banca, Professores Nilton Gamba, Izabel de Oliveira, Luiz Antonio Coelho e India Mara Martins, por prontamente aceitarem o convite.

Ao amigo Luis Antonio Sagar, pela inestimável ajuda quando da preparação do projeto de pesquisa que veio a se tornar esta dissertação.

À Daniele Vicente de Azevedo, por ter emprestado livros tão importantes para esta pesquisa.

## Resumo

Senna, Marcelus Gaio Silveira de; Gamba, Nilton Gonçalves. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. Rio de Janeiro, 2013, 172 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

*Concept art*: design e narrativa em animação tem o objetivo de investigar se existe clareza nas funções que compreendem a atividade do *concept art*, particularmente na relação entre design e narrativa. A motivação e objetivo geral da pesquisa é ampliar o entendimento a respeito do campo e delinear melhor os contornos da atividade. A referência para a construção deste perfil é o cinema de animação comercial norte-americano. Divide-se a pesquisa em três partes. Na primeira, faz-se uma investigação bibliográfica sobre questões etimológicas, históricas e de linguagem pertinentes ao *concept art*. Na segunda parte, avalia-se a posição do *concept art* na indústria a partir de três aspectos: como se difunde o conhecimento a respeito do campo; o contexto de produção do *concept art* no esquema de grandes estúdios; e quais as características de produção do *concept art* à luz da metodologia projetual do *design*. A terceira e última parte concentra-se no profissional da área, investigando o que a indústria busca desse profissional e o que ele pensa sobre *concept art*. Primeiro, analisa-se o relato de um *concept artist* atuante na indústria cinematográfica norte-americana, para depois ouvir profissionais que trabalham ligados à função no mercado nacional. Concluiu-se ao final deste trabalho que existe certa clareza nas funções que compreendem o *concept art*, mas ainda há a necessidade de se definir melhor estas funções. Exatamente por isso não se verificou consenso entre os profissionais entrevistados na relação entre *concept art* e narrativa, que neste trabalho julgamos como sendo a base do campo.

## Palavras-chave

Design; Animação, ilustração; *concept art*; cinema; indústria da animação; direção de arte.

## Abstract

Senna, Marcelus Gaio Silveira de; Gamba, Nilton Gonçalves. **Concept Art: Design and Storytelling in Animation**. Rio de Janeiro, 2013, 172 p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work aims to investigate whether there is clarity on the roles that constitute the *Concept Art*, especially with regard to the relation between the design and the narrative. The motivation and main objective of this research is to enlarge the understanding concerning the field and to define the contours of the practice. The construction of this profile is based on North American commercial animation movies. The research is divided into three parts. The first one illustrates a bibliographic investigation about etymological and historical issues and the specific language concerning *Concept Art*. The second part assesses the position of the *Concept Art* in the industry from three aspects: how the knowledge concerning the field is disseminated; the context of the *Concept Art* production according to the major studios scheme; and which are the features of producing *Concept Art* in the light of design projective methodology. The third and final part focuses on the professional, investigating what the industry seeks and what the professional thinks about *Concept Art*. First of all, it analyses the report of a *concept artist* active in the North American film industry, and the professionals related to the practice in the national market then. Finally, the conclusion of this work is that there is certain clarity about the roles that constitute the *Concept Art*, but it is still imperative to better define those functions. For that reason, there was no consensus among the interviewed professionals concerning the relation between *Concept Art* and narrative, which is, according to this work, the basis of the field.

## Keywords

Design, Animation, illustration, concept art, cinema, animation industry, art direction.

## Sumário

1. Introdução	10
2. Narrativa e visualidade em <i>concept art</i>	20
2.1 Conceito: investigação sobre o termo	22
2.2 <i>Concept art</i> e <i>Conceptual art</i>	26
2.3 Narrativa e arte	42
2.4 Linguagem material	48
3. Formação, contexto de produção e metodologia	61
3.1 Difusão do conhecimento em <i>concept art</i>	62
3.2 Contexto de produção do <i>concept art</i>	83
3.3 <i>Concept art</i> como atividade projetual	88
3.4 Interseção de conhecimentos	110
4. O discurso dos profissionais de <i>concept art</i>	112
4.1 Feng Zhu: a visão de um profissional da indústria norte-americana	115
4.2 Animação brasileira: um contexto particular de observação	128
4.2.1 Entrevista	130
5. Considerações finais	157
6. Referências bibliográficas	166

## Lista de figuras

Figura 1 Mickey Mouse e Oswald the Lucky rabbit – Walt Disney Productions

Figura 2 Gertie the Dinossaur (1914) – Winsor McCay

Figura 03 - Keith Arnat – *I'm a real artist*

Figura 04 - Nico Marlet – Design de personagens para *Kung Fu Panda*

Figura 05 - Castelo de Malévola – *A Bela Adormecida*

Figura 06 - Castelo da princesa Aurora – *A Bela Adormecida*

Figura 07 - Scar e Mufasa - *O Rei Leão*

Figura 08 – Sites de coletivos de computação gráfica consultados

Figura 09 – Sites de computação gráfica e os grupos empresariais

Figura 10 – Página de abertura do site CG Society

Figura 11 - Página de abertura do site ConceptArt.Org

Figura 12 Trabalhos dos designers Javier Mariscal e Neville Brody

Figura 13 - Desenvolvimento visual – *Como Treinar seu Dragão*

Figura 14 - *Style boards* do filme *Hércules* da Disney

Figura 15 - Diversos estágios do desenvolvimento visual do personagem Po de *Kung Fu Panda*

Figura 16 - Personagens desenhados por Nico Marlet para *Kung Fu Panda*

Figura 17 – Still do filme *Begone Dull Care*, de Norman McLaren

Figura 18 - Ilustração de Alex Panagopoulos, que poderá dar origem a um filme produzido por Dwayne “The Rock” Johnson

Figura 19 - Os Minions de *Meu Malvado Favorito*