

1. INTRODUÇÃO

A ideia de uma pesquisa acadêmica na área de Animação surgiu enquanto cursava a Pós-graduação em Animação da PUC-RJ, em 2009. Desenhista desde a infância e fascinado há muito tempo pelos livros de arte dos filmes de animação, percebi durante a Pós-graduação que a direção de arte era o que mais me atraía na área. Entretanto, quando tentei aprofundar os conhecimentos sobre esta etapa do processo de realização de um filme de animação, me deparei com um verdadeiro oceano de imagens e com quase nenhuma informação teórica.

Ainda mais problemático foi encontrar uma definição precisa sobre *concept art*. Como definir esta atividade, que foi descoberta pelo público não faz muito tempo, cujas principais fontes de informação estão na internet, nos *making of's* dos *DVD's* e nos livros de arte das produções cinematográficas de grande orçamento? Qual a metodologia de um projeto de *concept art*? Foram dúvidas como estas que motivaram este trabalho.

Superficialmente podemos definir *concept art*, *concept design* ou *entertainment design* como a representação visual de personagens, ambientes e objetos, ou simplesmente a criação de uma atmosfera visual para uso em filmes, videogames, cinema de animação e histórias em quadrinhos. Uma vez que estamos atribuindo ao profissional de *concept art* o estabelecimento da atmosfera em um filme de animação, cabe uma breve explanação sobre o conceito de atmosfera com o qual estamos trabalhando.

Segundo Inês Gil, a atmosfera é “uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou uma sequência fílmica” (GIL, 2005, p.141). A autora coloca ainda que a atmosfera é uma figura fílmica, que ela define como sendo uma forma particular de expressão que se origina em princípios específicos ao cinema como, por exemplo, a temporalidade da imagem fílmica. Gil estabelece ainda a diferença entre atmosfera e clima. Segundo ela, o clima é mais geral e podemos falar de um clima de terror, por exemplo. A presença do clima na cena é explícita, pois ele está sempre no primeiro plano (GIL, 2005, p.141). A autora afirma ainda que “a

atmosfera está sempre no primeiro plano, mesmo quando está pontualmente localizada no espaço” (GIL, 2005, p.141), e aprofunda ainda mais a sua definição:

A atmosfera assemelha-se a um sistema de forças, sensíveis ou afectivas, resultando de um campo energético, que circula num contexto determinado a partir de um corpo ou de uma situação precisa. Neste sentido, a atmosfera tem intensidades variadas e tende em formar-se sem produzir necessariamente representações. Sendo um sistema energético, ela tem densidades diversas e um dinamismo, mais ou menos, acentuado. (GIL, 2005, p. 142)

A autora subdivide atmosfera fílmica em alguns segmentos. Aquela que mais interessa a este trabalho é a atmosfera plástica, uma vez que nosso foco é a construção da visualidade fílmica através do *concept art*. A atmosfera plástica se refere “à forma da imagem fílmica, e aos elementos que constituem o seu espaço plástico” (GIL, 2005, p.142). A atmosfera plástica em um filme de animação é determinada pela equipe de *concept art*. Em função de suas características estéticas, os filmes de animação têm grande potencial para o desenvolvimento de atmosfera, pois são naturalmente distantes do realismo, o que torna a atmosfera plástica mais destacada.

Neste trabalho consideraremos então que a criação de atmosfera em filmes de animação é, na maior parte, uma atribuição da equipe de arte e, conseqüentemente, dos *concept artists*. Enquanto o clima pode ser definido por fatores variados como a ação dramática ou o diálogo, por exemplo, a atmosfera se sustenta principalmente sobre a construção da visualidade, particularmente da forma como se constitui o espaço fílmico.

O *concept art* é frequentemente identificado com as produções de cunho fantástico, em função do uso mais recorrente desta técnica para a criação dos mundos imaginários da ficção científica, da fantasia e do horror, mas é ainda bastante usado para reconstituições históricas e, menos frequentemente, no desenvolvimento de aparatos tecnológicos e figurinos específicos para produções com ambientação contemporânea, sejam ou não de cunho fantástico.

O *concept art* pode ser realista — principalmente nas produções cinematográficas *live action*¹ e nos videogames —, ou utilizar a estética do *cartoon*, como é o caso dos filmes de animação. É fato que o *concept art* está espalhado em vários segmentos da indústria de comunicação e entretenimento, do cinema aos games, dos parques temáticos à indústria de brinquedos.

¹ Live action – designação utilizada para classificar o cinema realizado com atores reais em oposição ao cinema de animação.

As origens da utilização de imagens para dar corpo a conceitos não é algo novo na história da arte. Entretanto, o *concept art* circunscrito à indústria da Animação teria surgido na *Disney Animation*, que seria o primeiro estúdio a ter utilizado de forma sistematizada a prática de desenhos conceituais já nos anos de 1930. A sistematização do desenvolvimento visual dos filmes atendeu a necessidades práticas no processo de produção de filmes de animação no início do século XX.

Ainda na era dos personagens com cabeças circulares e braços e pernas que se comportavam como mangueiras – dentre os quais podemos destacar o Gato Félix, o Coelho Oswald e o próprio Mickey Mouse – os estúdios Disney começaram a investir no desenvolvimento visual para incrementar a qualidade expressiva de seus personagens. Walt Disney acreditava em personagens com forte personalidade e, para isso, incrementou as habilidades técnicas dos artistas do estúdio através de aulas de arte para que eles se tornassem capazes de transmitir emoção através de seus desenhos. A razão por trás da ênfase no desenvolvimento dos personagens, não apenas em relação às questões de movimento, mas também de design, era o aperfeiçoamento da narrativa. E esta busca pelo incremento narrativo passava pelo aperfeiçoamento dos personagens - que tinham que transmitir a “ilusão de vida” (LUCENA, 2002, p.99) -, bem como de cenários e objetos de cena.

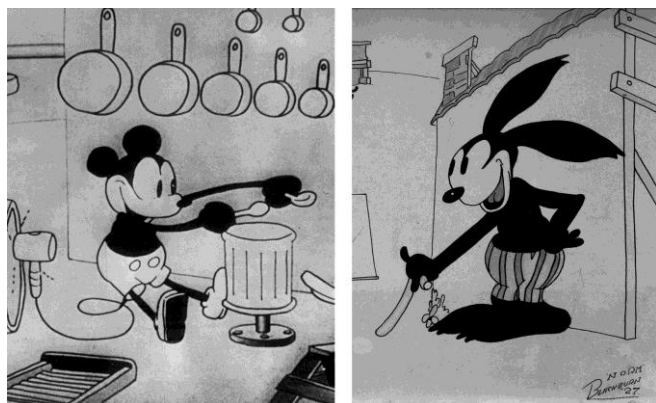


Figura 01 - Mickey Mouse e Oswald the Lucky rabbit – Walt Disney Productions.

Winsor McCay – cartunista norte-americano, criador da clássica tirinha dominical *Little Nemo* e um dos pioneiros da Animação – produziu em 1910 a sua primeira animação, um pequeno curta com os personagens de *Little Nemo*,

lançado em 1911 em seus números de teatro de variedades. O filme também era exibido nas salas de espetáculo e era distribuído pela *Vitagraph*, de James Stuart Blackton, um dos pioneiros do cinema. Em 1912, McCay lançaria *The Story of a Mosquito* e em 1914 foi a vez de *Gertie the Dinosaur*, sua obra mais conhecida. A fluidez e a elegância da animação de McCay são mais do que reconhecidas nestas e em todas as nove animações que ele produziu entre 1911 e 1921. McCay produziu seus filmes praticamente sozinho, desenhando personagens e cenários em cada um dos frames, quantas vezes fossem necessárias para gerar a ilusão de movimento. Obviamente, um esquema de produção em larga escala não sobreviveria com este método.

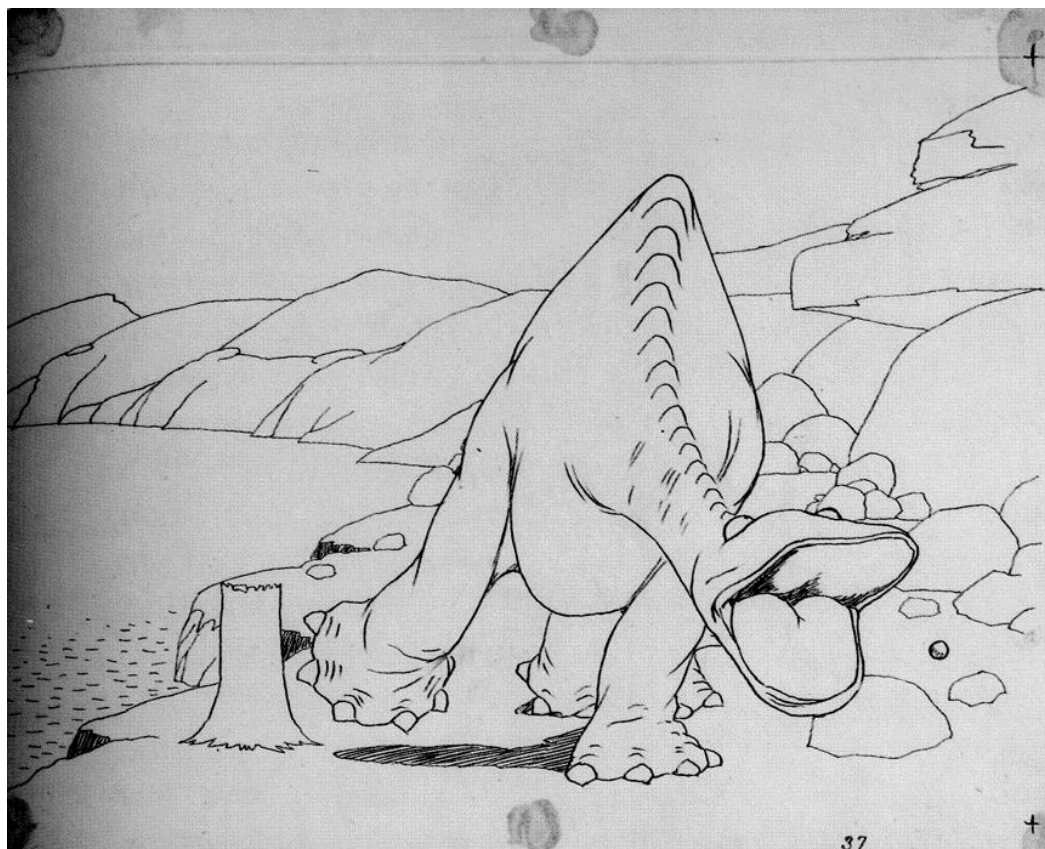


Figura 02 - Gertie the Dinossaur (1914) – Winsor McCay.

A busca por incremento de produtividade fez com que a animação estadunidense evoluísse para um processo industrial. A lógica de produção em linha de montagem – oposta ao processo artístico e artesanal de McCay – foi desenvolvida ainda nos primórdios da animação como negócio e, já na década de 1910, o produtor de filmes de animação John Randolph Bray procurava formas de

incrementar os processos de produção em seu estúdio, tendo registrado três patentes com este objetivo entre 1914 e 1915. Bray é, aliás, considerado um dos grandes desenvolvedores do conceito de animação como negócio. Em 1914 o também animador e inventor Earl Hurd patenteou o processo chamado de *cell animation*, que consistia na utilização de lâminas de celuloide transparente onde eram desenhados os personagens que eram sobrepostos a um cenário pintado. Este processo eliminava o exaustivo trabalho de redesenhar o fundo durante todo o processo de animação do personagem, exatamente como fazia McCay. Bray imediatamente contratou Hurd para trabalhar em sua empresa de patentes (BENDAZZI, 2006, p.20). O processo de *cell animation* tornou-se o padrão da indústria por décadas. Entre 1913 e 1917 Bray produziu em seu estúdio 46 títulos.

Em um período de cinco anos, o estúdio de Bray realizou mais de cinco vezes o total de filmes realizado por McCay em toda a sua atividade como animador. Obviamente há uma questão qualitativa envolvida. O trabalho de McCay era dotado de grande qualidade artística, mas o próprio método de Bray deixa claro que ele estava interessado em animação como uma forma de negócio e não como arte. Charles Solomon comenta a altíssima taxa de produção dos estudos sediados em Nova York durante os primeiros anos da animação nos Estados Unidos da América:

By 1918, only four years after the premiere of “Gertie the Dinosaur”, there were at least a dozen studios operating in the city, some of them producing films as fast as one per week. The Raoul Barré studio (1913), the John Randolph Bray studio (1914), and William Randolph Hearst’s International Film Service (1915) dominated production between 1913 and 1919. (SOLOMON, 1989, p.22)

Solomon ainda chama a atenção para a diferença de métodos de produção e de objetivos entre estes estúdios e o genial Winsor McCay:

The early producers had to find ways to produce animation quickly and cheaply. Winsor McCay could take months to make a film if he chose, doing all the drawings himself and not worrying about the cost. But studios producers, with deadlines and budgets to meet, needed to streamline this new, highly, labor-intensive medium. (Ibid., p.22)

Apesar dos esforços no sentido de incrementar a produção, a qualidade do resultado final deixa claro que alguma coisa ainda estava por ser feita no sistema produtivo. Giannalberto Bendazzi nos fornece um retrato esclarecedor da forma

como os filmes de animação eram feitos nestes anos pioneiros, principalmente no que diz respeito ao processo de divisão de tarefas praticado nestes estúdios:

Theoretically, the task of the animator involved the creation of stories and gags as well as the animation of characters. Sometimes one individual was responsible for a whole movie or a series, but generally the job was divided and the people who worked on its fragments did not care to maintain continuity of action. (BENDAZZI, 2006, p.23)

É evidente que o processo descrito acima não poderia resultar em um material extremamente bem resolvido. Os problemas que atingiam a animação e o roteiro eram sentidos também na parte visual dos filmes:

Graphically, none of these movies sparkled. Produced at a frantic pace for distributors who did not understand, or did not care about, the details of workmanship, they were unsophisticated and coarse, featuring rounded, simplified forms which were the easiest to animate. (Ibid., p.23)

É nesse contexto que surge o departamento de *Inspirational Sketches* da Disney Animation. Walt Disney buscava a especialização de seus profissionais para incremento da qualidade e, obviamente, da produtividade. Como veremos adiante no subcapítulo 2.3, Disney tomou várias medidas para aprimorar o vocabulário técnico de seus animadores. Entretanto, o departamento de desenvolvimento visual dos filmes – o *Inspirational Sketches* – parece ter sido formado com profissionais vindos de áreas diversas e com sólida formação em Artes. Se tomarmos como exemplo *Branca de Neve e os Sete Anões* – primeiro longa-metragem do estúdio –, fazem parte da equipe pelo menos três artistas com formação e experiências artísticas que precediam a sua entrada no *staff* na Disney: Joe Grant, Gustav Tenggren e Albert Hurter. Joe Grant era cartunista e trabalhava na imprensa, Tenggren era ilustrador de livros infantis e Hurter, além de sua formação em Artes, havia trabalhado no estúdio de Raoul Barré². Este procedimento por parte de Disney pode ter acontecido pelo fato de que a Animação era uma linguagem relativamente jovem dentro do universo das artes visuais e seus processos de produção ainda estavam em desenvolvimento, o que

² Raoul Barré foi um pioneiro da indústria da Animação. Segundo Charles Solomon, Barré fundou o primeiro estúdio de animação dos Estados Unidos, o Raoul Barré Studio, em 1913. Em 1915 John Randolph Bray fundou o seu estúdio e em 1916 William Randolph Hearst fundou o *International Film Service*. Segundo Solomon estes estúdios dominaram a produção de filmes animados entre 1913 e 1919. (SOLOMON, 1989, p.22)

tornava a captação de mão de obra altamente especializada um desafio. Isto fez com que Disney tentasse resolver o problema internamente. Por outro lado, a ilustração e as artes plásticas tinham processos mais do que constituídos, sendo muito mais simples encontrar artistas que tivessem os predicados necessários à direção de arte.

O registro histórico sobre *concept art*, até onde conseguimos apurar neste trabalho, é impreciso e pulverizado, mas também os parâmetros de definição do campo não são tão claros como se poderia imaginar para uma atividade que tem seus primórdios na origem da Animação.

Assim como outras áreas do conhecimento humano, o exercício da atividade de *concept art* foi sendo construído através do tempo sem que fosse acompanhada por uma reflexão teórica mais apurada. Parte das dificuldades encontradas para definir mais precisamente a atividade pode estar no fato de que desde sua suposta origem nos estúdios Disney – e até muito pouco tempo atrás –, todo o conhecimento da área era transmitido dentro das próprias empresas ou como disciplinas isoladas em cursos de animação.

A criação de cursos dedicados exclusivamente ao *concept art*, tanto em instituições de ensino superior quanto em instituições não acadêmicas especializadas em Computação Gráfica é um fenômeno relativamente novo. As escolas de Computação Gráfica, entretanto, saíram na frente.

A primeira consequência do atraso das instituições formais de ensino em perceber a importância desta enorme gama de conhecimento que vem se desenvolvendo fora do ambiente acadêmico é que as reflexões teóricas a respeito desta área são poucas. A segunda é que este conhecimento, em função da inexistência de reflexão, vem se desenvolvendo prioritariamente no campo da técnica. Por fim, forma-se uma visão de que esta é uma área essencialmente técnica e dispensa maiores elaborações teóricas. Não se trata aqui de defender o saber científico produzido na academia como única forma de saber válida e legitimadora da área. Entretanto, a falta da reflexão teórico-científica dificulta o olhar da própria área sobre ela mesma, na definição clara de seus contornos e na sua importância para a sociedade.

É em função deste cenário de grande informalidade na transmissão do conhecimento e de supervalorização da técnica em detrimento da reflexão que emerge o problema sobre o qual esta pesquisa pretende se debruçar: existe clareza

nas funções que compreendem o *concept art*, particularmente na relação entre design e narrativa que está na própria constituição do campo?

Mesmo com a ausência de escolas especializadas e de reflexão teórica a respeito do campo, o *concept art* se desenvolveu como atividade profissional ao longo do tempo. A atividade está presente em várias categorias da Indústria do Entretenimento e é parte fundamental do processo de produção de filmes de animação. Mesmo hoje, quando a quantidade de instituições oferecendo cursos na área aumentou muito – principalmente nos EUA –, a prioridade destes cursos é a prática. Além disso, tanto os *concept artists* quanto diretores, produtores e diretores de arte de filmes de animação, fazem pouca ou nenhuma reflexão sobre a área e suas características.

Este panorama nos leva à predição que este trabalho pretende verificar: a atividade tem sua prática já consolidada em diversas áreas, mas pouca reflexão teórica, principalmente no que diz respeito às tensões entre design e narrativa que estão na constituição do *concept art*.

Este trabalho parte do pressuposto de que o *concept art* é resultado da tensão entre design e narrativa e surgiu da necessidade de incrementar a expressividade nos filmes na indústria da animação cinematográfica estadunidense. Esta indústria se desenvolveu mais cedo que a de qualquer outro país e, por isso mesmo, tornou-se referência não apenas de estilo e linguagem, mas também de processos produtivos. Sua enorme influência fez-se sentir em todo o mundo, inclusive no Brasil. O termo *concept art*, por exemplo, é prioritariamente utilizado em inglês no Brasil, razão pela qual neste trabalho optamos por não traduzir o termo.

A partir das questões expostas, surge o objetivo geral deste trabalho: buscar o entendimento do *concept art* partindo da tensão entre design e narrativa que constitui a base do campo, tomando como referência a origem da terminologia (mercado americano de audiovisual) e seus desdobramentos no contexto nacional.

Alguns objetivos específicos emergem do exposto até aqui:

- Revisão das definições de *concept art*, com foco nos conceitos relativos à área do Design e ir a campo para identificar terminologias correlatas;

- Identificação das funções associadas ao conceito, ilustrando através do campo as situações consolidadas e as contradições;
- Ampliação da visibilidade e entendimento dessas funções através da proposição de uma classificação teórico/técnica.

Este trabalho se justifica em função da perspectiva de aumento na produção de filmes de animação no país, o que exige o aumento no volume das pesquisas que auxiliem no desenvolvimento de mão de obra especializada, na criação de bibliografia técnica e no processo organizacional das empresas do setor. Podemos supor que existem trabalhos científicos sendo produzidos nos campos da animação, jogos de computador e cinema, mas o volume de pesquisa precisa aumentar para que o crescimento do mercado seja acompanhado de reflexão acadêmica e pesquisas que auxiliem nos investimentos e nas tomadas de decisão tanto das empresas públicas e privadas, quanto dos indivíduos que desejarem se estabelecer profissionalmente nestes setores.

As pesquisas sobre os processos que envolvem o desenvolvimento, a produção, a gestão e a comercialização de produtos da indústria de animação focados na realidade local e tendo como parâmetro as realidades de centros produtores já estabelecidos, tais como Estados Unidos, Japão e França, podem auxiliar no desenvolvimento sustentável deste setor.

Esta pesquisa pretende, portanto, contribuir com o aumento da visibilidade e compreensão do *concept art*, atividade importante para toda a cadeia produtiva da Indústria do Entretenimento e, particularmente, para a Animação.

No cinema de animação a importância do *concept art* vai além da mera concepção visual. A equipe de direção de arte formada pelo *production designer*, diretores de arte e *concept artists*, desenvolve objetos de cena, cenários e personagens, bem como outros elementos importantíssimos para a narrativa, tais como *color scripts* e pranchas para indicação da atmosfera de cada cena. Todo este aparato técnico vai ajudar na materialização das ideias expressas no roteiro, na criação de sentido e na transmissão da mensagem do filme. O universo visual e narrativo desenvolvido até este ponto só vai se completar quando forem adicionados o movimento e o som, mas uma parte importante daquilo que será o filme já está nas pranchas conceituais. O *concept art* é, portanto, atividade importantíssima na construção de um filme de animação.

Esta pesquisa está focada em aspectos específicos do *concept art*, tais como design, narrativa, linguagem material, metodologia, difusão de informação, perfil profissional dentre outros. É uma pesquisa de escopo amplo, mas ainda assim inevitavelmente deixa muitas questões importantes de fora. Não haveria tempo ou espaço físico para tratar do *concept art* em todas as suas dimensões. Espera-se, entretanto, que este trabalho venha auxiliar a outros pesquisadores na árdua tarefa de lançar um olhar mais apurado sobre o *concept art* para animação.