

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desta pesquisa trabalhamos com uma definição prévia de *concept art* que se baseava na observação empírica e em dados coletados nos diversos meios que disponibilizam informação sobre o tema. O objetivo geral desta pesquisa, entretanto, era ampliar o entendimento a respeito do campo e delinear melhor os contornos da atividade. Era fundamental ultrapassar aquela primeira definição, agregando conceitos que pudessem tornar mais nítido o que é *concept art*.

A existência de clareza nas funções que compreendem o *concept art* foi um dos primeiros questionamentos da pesquisa, sobre o qual se construiu o seu problema. Para verificar esta parte do problema, relacionamos as funções atribuídas ao profissional da área na indústria de animação nos Estados Unidos — mercado adotado como modelo —, e verificamos se esta relação se ampliava ou se reduzia no curso da pesquisa, particularmente após as entrevistas.

Segundo os sites de produtoras de animação e os perfis profissionais consultados, o *concept artist* desenvolve personagens, cenários, adereços e esquemas de cor. Tudo o que faz parte da concepção visual do filme é desenvolvido pela direção de arte e o *concept artist* é parte integrante desta equipe.

Em grandes produções, o trabalho pode ser distribuído entre uma equipe composta por diversos profissionais, ficando cada um responsável por um determinado aspecto visual do filme. Esta subdivisão em unidades menores que podem ser trabalhadas isoladamente é um método clássico na solução de problemas de design, abordagem que propicia que o *character design* — para citar concretamente uma etapa do processo —, possa ser subdividido entre diversos profissionais, ficando um responsável por personagens humanas enquanto outro desenvolve criaturas, por exemplo.

A subdivisão do trabalho também é destacada por Feng Zhu conforme visto no subcapítulo 4.1, mas de uma forma um pouco diversa. Feng Zhu destaca as categorias de *hard surfaces* — máquinas e objetos técnicos produzidos pelo

homem – e de *soft surfaces* – figurino, figura humana, animais, etc. Segundo os entrevistados do mercado local, estaria no escopo da função criar a forma visual, o estilo ou a estética geral do filme. A forma, segundo os relatos dos entrevistados, seria uma das responsáveis pela construção da emoção e da mensagem do filme através de recursos visuais tais como cor, textura, iluminação.

Pela grande quantidade de informação recolhida é possível perceber que existe alguma clareza a respeito das funções objetivamente identificadas com o *concept art*, tais como design de personagens, cenários, adereços e *color scripts*. Entretanto, dentre as fontes documentais consultadas – sites de produtoras e sites de perfil profissional – as questões mais subjetivas, como aquelas ligadas à atmosfera do filme que foram bastante citadas pelos entrevistados locais, foram mencionadas apenas no perfil extraído do site da *Disney Animation*.

O relato de Cesar Coelho, em entrevista concedida para esta pesquisa, aponta uma questão bastante interessante para percebermos o quanto o escopo das atividades ligadas à função ainda precisa ser mais bem definido. Cesar Coelho não compartilha da visão de que o design de personagens, adereços e cenários são a parte mais característica do trabalho de *concept art*. Para ele, *concept art* não é uma breve visão do que vão ser o personagem, os cenários ou os adereços isoladamente, mas uma breve visão do que vai ser o filme com todos estes elementos inseridos.

Igualmente importante era verificar se há a percepção de que o *concept art* tem na sua base uma relação intrínseca entre design e narrativa. Para investigar esta variável abordamos tanto questões ligadas ao design quanto à narrativa, para depois verificar se a ideia de ambas constituírem a base do *concept art* seria compartilhada pelos profissionais da área.

A narrativa se desenrola no tempo. Para uma imagem ser narrativa ela precisa suscitar um antes e um depois. É necessário que a imagem incorpore a dimensão temporal. No caso do *concept art* as imagens criadas para estabelecer emoção, a atmosfera e dramaticidade são narrativas desde que as relações espaço-temporais induzam à existência de uma sucessão de acontecimentos. As imagens podem representar apenas um fragmento isolado dentre tantos outros possíveis para cada cena do filme, mas o antes e o depois estão implícitos em cada uma delas.

Entretanto nem todas as imagens produzidas pelos *concept artists* são narrativas. O design de personagens, cenários e adereços, assim como os *color scripts*, são exemplos de material que pode ser produzido pela equipe de *concept art* e que não têm os elementos necessários para serem consideradas narrativas. Neste caso é importante a observação de um dos entrevistados ao afirmar que todas as imagens produzidas pelo *concept artist* devem servir à narrativa. Para estas imagens contribuírem na tarefa de agregar camadas de informação ao filme elas devem estar carregadas de significado. Devem ser dotadas de um discurso material capaz de comunicar ideias por meio de uma simbologia visual inteligível e que prescindir de palavras. Quando estes elementos fortemente simbólicos são reunidos em uma imagem que tem em sua constituição a dimensão temporal, acontece a criação de uma imagem narrativa que tem o caráter que Cesar Coelho chama de inspiracional, fazendo alusão ao termo empregado para designar o departamento de *concept art* criado na Disney nos anos de 1930.

O conceito de design com o qual trabalhamos nesta pesquisa está alinhado com as tendências contemporâneas de definição da área que entendem o design como processo, um método capaz de auxiliar profissionais de diferentes áreas de atuação a criarem produtos e serviços com grande valor agregado, capazes de influenciar positivamente a sociedade. O *concept art* divide com o design – bem como com a ilustração e as artes plásticas – grande quantidade de procedimentos metodológicos. A inserção em um ambiente de produção industrial e a atividade eminentemente coletiva de uma produção de animação de grande orçamento aproximam o *concept art* ainda mais da metodologia e, conseqüentemente, de objetivos característicos do design como, por exemplo, a solução de problemas de comunicação.

A relação entre *concept art* e design parece bem clara, tanto nas fontes documentais quanto nas entrevistas realizadas. Feng Zhu – como visto no subcapítulo 4.1 – trabalha com categorias de função muito particulares, potencializando as questões do design em sua análise. Dentre os cinco entrevistados do mercado local, quatro destacaram uma relação estreita entre design e *concept art*, reconhecendo inclusive o caráter projetual deste.

A questão de a narrativa estar na base do *concept art* parece depender ainda de maior reflexão teórica. Feng Zhu não destaca nenhum ponto referente à narrativa no trabalho do *concept artist*. Nos sites consultados, a Disney – como foi

mencionado anteriormente – faz referência à narrativa como parte do trabalho do *concept artist* ao referir-se no escopo de funções a questões tais como a manipulação de momentos dramáticos da história e a captação de uma conexão emocional com o tema da história. Entre os entrevistados, a relação do *concept art* com a narrativa foi praticamente unânime. Apenas um dos entrevistados não considera o *concept art* ligado a alguma instância da narrativa fílmica.

A conclusão, ao que tudo indica, é que existe alguma clareza sobre as funções associadas ao *concept art*, mas as funções do profissional da área, seu raio de ação e o resultado do seu trabalho necessitam de maior reflexão para que sejam mais bem definidos.

No início da pesquisa trabalhamos com a ideia de que a atividade tem prática consolidada, mas pouca reflexão teórica. Esta predição não se concretizou completamente. Quando formulamos esta questão levamos em consideração a realidade da indústria norte-americana, que é diametralmente oposta à realidade no Brasil.

Os relatos dos entrevistados deixaram claro que o *concept art* ainda é uma função subutilizada no mercado nacional de audiovisual, particularmente em animação. Segundo os entrevistados não existe ainda possibilidade de carreira nesta atividade, e o entrevistado Andres Lieban afirmou que a área de games estaria mais preparada para acolher esta função que a de animação. Mesmo o site *Creative Skillset*, que se dedica a fornecer informações variadas sobre a indústria criativa para o mercado britânico, mais consolidado em muitos aspectos que o mercado brasileiro, informa que o trabalho do *concept artist* é extremamente especializado e que a demanda para este tipo de mão de obra é limitada. Resta então apurar em quais segmentos da indústria do entretenimento esta função encontra-se consolidada (games, animação, cinema, etc.) e mesmo, talvez, identificar em quais regiões, tanto dentro quanto fora do Brasil, a atividade se encontra desenvolvida em termos de formação e absorção de mão de obra.

No que diz respeito à baixa reflexão teórica sobre o campo, a predição se confirmou plenamente. Não foi encontrado nenhum canal de reflexão teórica sobre o assunto. Entre os entrevistados locais foi unânime o apoio à iniciativa da pesquisa exatamente por entenderem que esta área carece de estudos que a tornem mais precisa e reconhecida. Todos os meios pesquisados disponibilizam imagens de trabalhos de artistas da indústria e tutoriais, mas o mais próximo que chegam

da teoria é através de entrevistas com profissionais da área. Este padrão se repetiu tanto nos sites quanto nos livros e revistas pesquisados.

Conforme foi abordado no subcapítulo 3.1, a natureza do conhecimento disponível sobre *concept art* gira em torno do desenvolvimento técnico. Este é o quadro geral no que se refere ao sistema de ensino. Mesmo em países cuja função encontra-se em situação mais consolidada, como é o caso dos Estados Unidos, o volume de instituições que oferece formação específica na área ainda é pequeno e poucas têm um perfil acadêmico tradicional. O próprio Feng Zhu afirma que o número de cursos focados em *concept art* é pequeno.

Segundo Feng Zhu, em sua maioria os *concept artists* são egressos de cursos de ilustração ou de *industrial design*. Em função desta escassez de instituições oferecendo cursos especializados em *concept art*, um grande volume de informação é transmitido pela internet em sites especializados, fóruns de discussão *online* e tutoriais. Muitas instituições oferecem cursos *online* sempre ministrados por *experts* do mercado, disponibilizando um conjunto de informações importantes, mas que por sua própria natureza pode ser extremamente instrumental, carecendo em sua maioria de reflexões mais profundas a respeito da área.

Neste particular encontramos em Lyotard a base necessária para entender este processo de supervalorização da técnica em detrimento da reflexão na pós-modernidade, conforme exposto no subcapítulo 3.1.

O mercado brasileiro é ainda mais carente. Não localizamos um curso especializado em *concept art* oferecido por uma instituição de ensino superior. Os poucos cursos encontrados são oferecidos na forma de cursos livres, por instituições de ensino não acadêmicas. Segundo os entrevistados do mercado local, os profissionais são egressos de cursos como Design e Artes Plásticas.

Os entrevistados afirmaram que em sua maioria os candidatos a atuar como *concept artists* são ilustradores que têm que ser treinados no ambiente de produção. A razão é que as questões cinematográficas são essenciais para um profissional da área de desenvolvimento visual em animação e dificilmente os ilustradores dominam este tipo de conhecimento. Aliás, mesmo os cursos de ilustração são poucos no Brasil e em sua maioria também são oferecidos como cursos livres.

Esta instrumentalização de conhecimentos em *concept art*, entretanto, não se alinha perfeitamente com o que foi declarado pela maioria dos entrevistados, os quais listaram um rol de competências para o profissional desta área, que ultrapassa o mero domínio das habilidades técnicas de representação figurativa. Andres Lieban explicitamente classificou o trabalho do *concept artist* como primeiramente um trabalho mental em que a representação figurativa ocorre depois que as questões conceituais estão devidamente resolvidas. Este depoimento nos remete diretamente à questão do conceito. O *concept artist* desenvolve imagens que expressam conceitos e, para tanto, deve dominar bem mais que apenas a representação figurativa. Questões ligadas à linguagem cinematográfica e questões simbólicas deveriam fazer parte do processo de formação deste profissional.

Um dos objetivos específicos deste trabalho – e talvez o mais ambicioso – era revisar o conceito de *concept art*, tarefa dificultada pela escassez de informações aprofundadas sobre a área. Por outro lado, há algumas definições que podem ser encontradas na internet, sem, entretanto, serem acompanhadas de fontes e bibliografias que forneçam credibilidade. A definição da Wikipédia ([http://en.wikipedia.org/wiki/Concept\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art)), por exemplo, é extensa, porém não oferece nenhuma bibliografia e informa logo de início que aquele artigo carece de ampliação.

Em meio à pesquisa percebemos que talvez a definição ainda seja algo prematuro para uma área que está em plena formação e decidimos pela indicação de caminhos para um entendimento mais claro sobre o *concept art*. A definição que está na introdução deste trabalho é muito técnica, e exatamente por isso tão restritiva e simplista quanto aquelas que encontramos espalhadas pela internet.

Temas abordados ao longo desta pesquisa podem ajudar a entender o *concept art* não apenas como a produção de imagens interessantes para a composição do visual de um filme, mas como uma atividade complexa, refinada e que depende de uma série de competências que excede unicamente o domínio de técnicas de representação figurativa.

O estudo de questões como narrativa, design e linguagem material dentre outras que sequer estão aprofundadas nesta pesquisa, tais como semiologia e linguagem cinematográfica, certamente podem contribuir muito para o entendimento da área. Neste trabalho chegamos, talvez, a um esboço tênue dos

contornos do *concept art*, mas muito trabalho ainda tem que ser realizado para que estes contornos se tornem mais nítidos.

Outro objetivo da pesquisa era a identificação das funções associadas ao conceito de *concept art*. Mesmo com todas as dificuldades encontradas durante a pesquisa para coletar informações mais profundas sobre o objeto, é possível identificar, mesmo que em linhas gerais, um conjunto de atividades associadas à função do *concept art*, mas em primeiro lugar é preciso determinar o raio de ação do *concept artist* e o tipo de produção em que este profissional está atuando.

Cesar Coelho, por exemplo, foi taxativo quanto à questão da autoria do trabalho do *concept artist* em uma produção comercial de grande porte. Segundo ele não é viável apenas um profissional assumir todo o trabalho de concepção visual de um filme ou uma série. Em um filme autoral no qual o próprio *concept artist* seja o diretor, sua autonomia no processo seria evidentemente alta. É importante lembrar esta questão para estabelecermos o raio de ação deste profissional. Em uma produção de grande orçamento ele está inserido na equipe de direção de arte, como vimos na análise dos créditos de produções cinematográficas da Disney e da Pixar.

Ao longo da pesquisa conseguimos identificar em fontes documentais e em entrevistas algumas atividades ligadas à função do *concept artist*, conforme citamos anteriormente. Atividades tais como a criação de cenários, personagens e adereços, o desenvolvimento de pranchas inspiracionais para determinar a atmosfera e a emoção das cenas, assim como o estudo de iluminação e da paleta de cores do filme, foram identificadas, apesar das possíveis contradições e discordâncias encontradas durante a pesquisa, mas ainda há certa falta de precisão. Um bom exemplo é a categorização de Feng Zhu.

Em razão de sua visão um tanto restritiva quanto à divisão de tarefas em uma equipe de arte, Feng Zhu afirma que estas são atuações típicas dos ilustradores. A função de *layout*, que ele cita como sendo possivelmente da competência de ilustradores, não faz parte do conjunto de atribuições do *concept artist*, segundo Cesar Coelho. Nos créditos dos filmes consultados estas duas atividades são listadas em departamentos diferentes e formadas por equipes também diferentes. Como Feng Zhu separa as funções apenas em duas categorias, obviamente ele tem que distribuir todas as funções de acordo com sua categorização, o que pode tornar suas categorias pouco precisas.

Entre os profissionais do mercado nacional, também não houve precisão na atribuição das funções do *concept artist*. Esta falta de exatidão na identificação das funções reflete, talvez, a relativa imaturidade do setor, uma vez que se constituiu como forma de conhecimento autônoma faz pouco tempo, apesar de existir como atividade desde a década de 1930. Isto é particularmente mais grave no Brasil, onde, segundo os entrevistados, a atividade ainda carece de consolidação no mercado.

Assim como a definição do *concept art* como um todo pareceu em determinado momento da pesquisa um objetivo pouco provável de ser alcançado, também seria difícil o estabelecimento de definições específicas para cada uma das funções. Mais importante neste trabalho foi a busca por conceitos que proporcionassem um olhar diferenciado, menos tecnicista sobre a área. Investigar a raiz etimológica do termo conceito – tradução livre do vocábulo em inglês *concept* – para buscar o sentido em que é empregado na denominação do campo ajudou, por exemplo, a perceber de imediato que o *concept artist* não é apenas um profissional que cria ilustrações esteticamente agradáveis e tecnicamente bem resolvidas. O trabalho deste profissional está relacionado com a criação de sentido, com o desenvolvimento de imagens capazes de agregar camadas de informação ao produto no qual está trabalhando.

A interpretação de conceito como um fenômeno linguístico, constituindo-se em um conjunto de signos que representam um objeto e que, além disso, é formulado em resposta a um problema, nos leva à conclusão de que o *concept art* auxilia na solução de problemas de comunicação e design presentes no projeto de um filme de animação. Através do ferramental típico das artes plásticas e da ilustração – formas, cores, texturas, iluminação, composição etc. – o *concept artist* materializa os conceitos abstratos presentes no roteiro através de imagens carregadas com significados. Entender o *concept art* apenas em suas dimensões técnicas é reduzir seu potencial e sua importância para a indústria do entretenimento.

Aliás, esta pesquisa demonstrou que a possibilidade de abordagens sobre o *concept art* ultrapassam em muito aquilo que foi realizado aqui e que a relevância do estudo desta atividade vai para além da indústria do entretenimento, setor na qual está prioritariamente inserida. *Concept art* envolve questões abordadas nesta pesquisa tais como projeto, autoria, conceitos, produção estética, etc., mas os

possíveis desdobramentos de análise sobre esta atividade podem incluir pesquisas nas áreas da cultura e da ética – dentre outras possibilidades que podem surgir a partir de olhares diversos sobre o tema -, uma vez que o *concept art* se encontra na base da produção de conteúdo audiovisual. A questão ética talvez seja uma das mais importantes uma vez que o *concept art* é utilizado como ferramenta para o desenvolvimento de produtos de massa com grande influência sobre crianças e jovens.

O *concept artist* é coautor da obra, uma vez que está inserido nesta estrutura coletiva que é a equipe de produção de um filme de animação e, mais ainda, é um profissional que tem influência não apenas sobre a forma do filme, mas também sobre a narrativa, uma vez que em muitos casos suas imagens serão os primeiros vislumbres do que será o filme. O *concept artist* concebe formas dotadas de significado e ao mesmo tempo contribui para o desenvolvimento da narrativa.

Atividade criativa por excelência, fundamental para setores influentes da economia e da cultura, o *concept art* merece ser observado com mais cuidado, para que possamos entender não apenas os seus métodos de produção, mas o impacto que pode exercer sobre a sociedade.