

Concept art: processos de criação em arte, mídia e tecnologia

João H. L. Agreli¹

Resumo

O artigo pretende realizar uma breve reflexão sobre o *concept art* a partir de um recorte feito no projeto de pesquisa intitulado "Processos de criação em arte, mídia e tecnologia", que objetiva realizar estudos sobre propostas estéticas que acontecem na interseção entre arte e tecnologia, compreendendo manifestações da cultura visual como jogos eletrônicos, história em quadrinhos, desenho animado, design gráfico e ilustração. O *concept art* é uma manifestação visual, pertencente a indústria cultural, que existe principalmente para dar vazão a narrativas ligadas a filmes, animações e *vídeo games*, tem crescido cada vez mais acompanhando o crescimento dessas linguagens e se faz importante ter atenção por parte da academia pois tem contribuições a dar a área de artes visuais.

Palavras chave: *concept art*, arte e vídeo game, arte e tecnologia, mídias digitais, ilustração

Abstract

The article intends to conduct a brief reflection about the concept art from a cut made in the research project entitled "Process creation in art, media and technology", who aims to conduct studies on aesthetic issues that occur at the intersection between art and technology, including manifestations of visual culture such as video games, comics, drawing animated, graphic design and illustration. The concept art is a visual manifestation belonging to the cultural industry, which exists mainly to vent narratives linked to films, animations and video games, has grown increasingly following the growth of these languages and is important to have attention from academy as have contributions to make to the field of visual arts.

Keywords: concept art, art and video game, art and technology, digital media, illustration

Introdução

O projeto "Processos de criação em arte, mídia e tecnologia" dá continuidade as atividades desenvolvidas pelo grupo de pesquisa cadastrado no CNPq GEART - Grupo de Estudos em Arte e Tecnologia, lotado no curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU. O GEART vem realizando, via UFU, atividades significativas objetivando a constituição de um centro na área de arte, mídia e tecnologia no estado de Minas Gerais.

¹ Doutor em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília - UnB, professor no curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU. agreli@hotmail.com - 34 99413066

Uma das ações deste projeto é um grupo de estudos em pintura digital, que congrega alunos, ex-alunos e professores da UFU, presencialmente no Laboratório de Arte Computacional do curso de artes visuais e virtualmente em uma página no *Facebook*, para trocar experiências no uso de programas voltados para pintura digital, como o *Photoshop* e o *Painter*, aliados a mesas digitalizadoras que simulam o uso de pincéis.



Figura 01: Cartaz da 1ª Exposição do Grupo de Pintura Digital da UFU.

Fonte: arquivo do autor

O grupo de pintura digital foi criado e é gerido pelos alunos do curso de artes visuais da UFU e já conta com dois anos de existência, tendo realizado já duas exposições coletivas no laboratório expositivo do próprio curso. Atualmente tem planejado a participação de editais para galerias municipais com temáticas ligadas ao universo dos jogos eletrônicos. Dentro do grupo de pintura, nota-se a atenção dada pelos alunos na execução de propostas ligadas ao *concept art*, principalmente pela influência dos *video games* entre os jovens e pela ascensão dos ilustradores (*concept artists*) que dão corpo visual a estes jogos na cultura pop atual.

O *concept art*, sem tradução usual em português, mas que pode ser entendido como conceito visual, surgiu dentro dos processos tradicionais de animação, onde vários profissionais deveriam lidar com os personagens sem que, durante a linha de produção, o desenho desse personagem sofresse uma deformação. Para que isso ocorresse era necessário, junto ao processo de criação do personagem, um conjunto de regras organizados em um documento chamado de *model sheet*, que formatava as proporções, cores e demais características para guiar aqueles que deveriam reproduzir o personagem. Cabe ao *concept artist* a criação e definição destes parâmetros.

Com o surgimento dos *video games* e da complexidade em sua produção atual, realizada por uma equipe multidisciplinar e da inserção dos processos digitais no cinema, na criação de efeitos especiais, a demanda pelos *concept artists*

aumentou, pois cabe a ele a criação, a partir das necessidades dos produtores do *video game* e dos filmes, realizar ou colaborar na visualidade de ambas as mídias.

Como o *concept artist* trabalha a partir de um *briefing*, ou seja, de informações prévias que delimitam e guiam a sua criação, ele se aproxima das ilustrações utilizadas pela arquitetura e design de produto, porém sua liberdade de criação é bem maior do que a atuação da ilustração utilizada pelos arquitetos e designers, pois, diferente de uma finalidade voltada para uma produção material industrial, seu campo de atuação está ligado a ficção e fantasia.

Nos jogos eletrônicos atualmente, as principais companhias produtoras contam com equipes tão grandes quanto as do cinema, e é possível de se dizer que o *concept art* é uma etapa fundamental dentro da criação de um jogo, já que é a partir das imagens criadas pelos *concept artists* que os desenvolvedores irão se pautar.

Antes dos processos digitais surgirem, as técnicas tradicionais de desenho e pintura eram utilizados. É significativo o trabalho do ilustrador H. R. Giger para o filme "Alien o 8º Passageiro" e suas seqüências. Porém agora com os processos digitais acessíveis, se tornou a opção da maioria dos *concept artists* na realização de seus trabalhos.

Pintura digital, temporalidades simultâneas

A pesquisa que está sendo desenvolvida, parte do pressuposto que as linguagens visuais e o seu uso sofreram transformações importantes, com a passagem dos processos analógicos para os digitais. Para Anna Barros e Lúcia Santaella (2002), assim como a prensa manual do século XIV e a fotografia no século XIX revolucionaram o desenvolvimento da sociedade e da cultura moderna, estamos hoje passando por uma revolução nas formas de produção, distribuição e comunicação mediadas pelo computador, trazendo conseqüências mais profundas que as anteriores.

A partir dos processos digitais, ocorre um barateamento na captação, criação e divulgação de imagens, aumentando o uso da comunicação visual consideravelmente nas últimas décadas, desde as mídias impressas (cartazes, *outdoors*, revistas e jornais) à mídia televisiva (desenhos animados, comerciais, seriados, documentários). Assim como, propicia o surgimento da internet, essencialmente multimídia, que opera por meio de interfaces gráficas e hipertextos, possibilitando, hoje em dia, o acesso global de conteúdo audiovisual de forma rápida e barata.

De acordo com Suzete Venturelli (2004, p.55 e 56), para entendermos a sociedade contemporânea, onde a comunicação acontece na velocidade da luz, onde os acontecimentos são da ordem do instantâneo e do imediato, faz-se necessário entender como os processos digitais vem "gerando uma mudança profunda, que não é apenas tecnologica, mas que abrange todas as esferas da vida social". De acordo com Venturelli, "estamos, gradativamente, substituindo a 'sociedade pós-industrial' pela 'sociedade da informação', pela 'cibersociedade', pela 'sociedade simbiótica'". Essa revolução estende-se a todas as atividades do

ser humano, tornando necessária a discussão sobre que forma "funcional e física essa revolução assumirá.

Diante desse contexto torna-se importante a presença de um grupo de estudos ligado a tecnologia em uma graduação de artes visuais, onde alunos possam realizar experimentos com ferramentas e processos digitais de forma comparativa a outras disciplinas tradicionais que lidam com a prática no curso, como desenho, pintura, gravura e escultura.



Figura 02: Trabalho realizado pela aluna Fernanda Prado.

Fonte: arquivo do autor

Os alunos que frequentam o grupo de pintura digital tem utilizado na maioria dos casos, o *software Phostoshop*, por ser o programa mais bem sucedido comercialmente e conseqüentemente o mais acessível e com maior quantidade de tutoriais e listas de discussão na internet, mas também existe os *software Painter*, que tem demonstrado características bem interessantes para o grupo, no seu modo de simular ferramentas de pintura.

O grupo de pintura digital teve início a partir da iniciativa dos alunos de graduação em artes visuais da UFU, com o objetivo de se encontrarem para trocar experiências no uso de programas e periféricos voltados a pintura digital. Inicialmente passaram a se encontrar aos sábados no período da tarde, devido aos choques de horários entre os alunos que estudam e trabalham, atualmente o grupo tem funcionado efetivamente de forma virtual, em propostas coletivas organizadas em uma página no *Facebook*.

As primeiras ações no grupo foram a organização de palestras temáticas seguindo dois eixos, o primeiro foi uma série de apresentações sobre assuntos pertinentes aos interesses do grupo como: ferramentas digitais, composição, cor, luz e sombra, o segundo eixo foi a troca de experiências dos alunos mais experientes com os alunos mais novatos no assunto.

Foi interessante durante esse processo de escolha sobre os temas abordados, o surgimento da necessidade do aprofundamento em áreas de fundamentos da linguagem visual e do estudo de mestres da pintura, principalmente do renascimento e do barroco, indicando que os processos digitais não excluem os conhecimentos adquiridos durante a história das artes visuais.

Esse fato, do encontro do tecnológico com os fundamentos teóricos da linguagem visual nos processos de criação artísticos, está de acordo com o discurso de Lev Manovich (2001, p. 117), pois o autor defende que a maneira como o computador opera, vem de um legado cultural adquirido durante a evolução do Homem. Segundo Manovich, "assim como não existe um olhar inocente, também não existe um computador puro", ou seja, o computador se baseia em uma série de códigos, linguagens e esquemas de representação que seguem uma convenção cultural.

Podemos averiguar essa fala, em uma estratégia bem sucedida que os *softwares* de pintura digital utilizam, no modo como organizam suas interfaces baseados no espaço de trabalho (ateliê) dos artistas, disponibilizando ícones virtuais de pincéis, borracha, régua e outras ferramentas comuns a prática tradicional das artes plásticas. Ou seja, a utilização de metáforas virtuais apontadas por Steven Johnson (2001), ao se transplantar o conceito de mesa de trabalho (*desktop*) para a tela do computador.

Outra estratégia é a incorporação das ferramentas e processos tradicionais das artes plásticas na forma de simulacro. O usuário pode simular efeitos da aquarela, pintura a óleo ou giz pastel, por exemplo. Porém, a imagem realizada pelos *softwares* gráficos, ao incorporar as ferramentas tradicionais da pintura na forma de simulacro traz outras possibilidades dentro do cenário da construção e representação de imagens.

Nesse sentido os processos digitais de criação imagética tem a capacidade de adquirir e transmutar os conhecimentos de cunho técnico e tecnológico alcançados durante a história para se aproveitar em benefício próprio e inseri-los dentro de seu contexto, somando as formas e processos de trabalho que nele existem, possibilitando ao usuário efeitos antes impossíveis de serem alcançados analogicamente, como misturar tinta a óleo e aquarela em uma mesma imagem, por exemplo.

Isso significa que apesar dos *softwares* de pintura digital se utilizarem de simulacros, ele possuem seus próprios paradigmas, já que nesta passagem do analógico para o digital acabam gerando novos tipos de visualidade, não deixando com que o usuário fique restrito ao repertório dos simulacros, mas permitindo a ele novas possibilidades imagéticas junto a ferramentas antes inexistentes sem o computador. Essa versatilidade é provavelmente um dos diversos motivos que os processos digitais estão sendo utilizados na criação de *concept arts*.

Outro motivo importante de citar como fator de escolha dos processos digitais para quem trabalha na criação de *concept art*, é a economia da relação custo/tempo, tanto na execução quanto no envio dos arquivos, fazendo com que o trabalho se torne dinâmico, respondendo a uma exigência do mercado contemporâneo realizado em sua maioria por contratos feitos pela internet.

Isto se justifica pelo fato dos processos digitais oferecem uma maior agilidade e controle sobre a execução da imagem, contornando certas dificuldades operacionais de trabalho. Nos processos de construção da imagem, o computador sempre disponibilizará através de *backups* e histórico a opção de reavaliar o processo, de forma que o usuário tenha total controle para julgar melhor as suas opções, permitindo fragmentar virtualmente e materialmente as em etapas a realização do trabalho.



Figura 03: Trabalho realizado pelo aluno André Carneiro.

Fonte: arquivo do autor

Conclusão

A influência que a nova geração de artistas tem recebido das mídias digitais é inegável. Um adulto, com cerca de trinta anos, teve, em sua infância e adolescência, a experiência de assistir a mudança dos processos analógicos para os digitais, nos desenhos animados, na TV e no cinema, como também nas revistas em quadrinhos impressas, acompanhou a evolução dos jogos eletrônicos, a ascensão e decadência dos fliperamas e a evolução do console do videogame *atari* para o *playstation*, viu surgir as experimentações visuais na MTV e sua substituição, para ver videoclipes, pelo *youtube*. Dessa forma, podemos dizer que essa nova geração provém de um caldo midiático transformado pelas mídias digitais.

Para um artista visual contemporâneo, preocupado em lidar com as questões de seu tempo, as tecnologias digitais podem ser as ferramentas mais representativas da contemporaneidade e, talvez, as mais ricas a serem investigadas, produzindo imagens com qualidades e conceitos totalmente diferentes das produzidas pelos meios analógicos. A amplitude de que um usuário dispõe, em termos de tecnologia acessível, inclusive o computador pessoal e seus periféricos, assim como informações disponíveis para operar os programas gráficos, tutorias e comunidades na internet (criadas especificamente para discussão de *softwares*), faz com que seja possível a evolução rápida do diálogo de quem está envolvido com a produção visual pelos processos digitais.

A criação de um grupo de pintura digital, onde é bem vinda a realização tanto de trabalhos de arte contemporânea quanto de ilustração, no caso abordado o *concept art*, tem se mostrado pertinente as demandas apresentadas pelos alunos de arte da UFU, justificadas pelo panorama apresentado. Os trabalhos práticos destes alunos cada vez mais tem revertido em pesquisas processuais artísticas, que coletivamente podem contribuir na constituição do uso das ferramentas digitais como uma possibilidade no campo das artes visuais.

Referências bibliográficas

BARROS, Anna e SANTAELLA, Lucia. *Mídias e Artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco editora, 2002.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface, como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. São Paulo: Jorge Zahar, 2001.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. London: The MIT Press, 2001.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.