

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - BACHARELADO

**AS DEZ TORRES DE SANGUE:
EXPLORAÇÃO EM ARTE DE CONCEITO**

Júlio Ferreira Scheuermann

Porto Alegre
Fevereiro de 2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - BACHARELADO

**AS DEZ TORRES DE SANGUE:
EXPLORAÇÃO EM ARTE DE CONCEITO**

Júlio Ferreira Scheuermann

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de Artes Visuais da UFRGS como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador:
Prof. Dr. Luís Edegar de Oliveira Costa

Banca Examinadora:
Profa. Dra. Marina Bortoluz Polidoro
Prof. Dr. Flávio Roberto Gonçalves

Porto Alegre
Fevereiro de 2024

CIP - Catalogação na Publicação

Scheuermann, Júlio Ferreira
AS DEZ TORRES DE SANGUE: EXPLORAÇÃO EM ARTE DE
CONCEITO / Júlio Ferreira Scheuermann. -- 2024.
57 f.
Orientador: Luís Edegar de Oliveira Costa.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Curso de Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2024.

1. Concept Art. 2. Arte de Conceito. 3. Desenho. 4.
Ilustração. 5. Cinema. I. Costa, Luís Edegar de
Oliveira, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

À Rosângela, Geraldo, Camila e Juliana.

Ao professor Luís Edegar, orientador deste trabalho, à Banca Examinadora, composta pela professora Marina e o prof. Flávio. Gostaria de agradecer também ao prof. Adolfo Bittencourt, que fez parte da banca que avaliou o projeto de TCC.

RESUMO

O presente trabalho visou discutir e refletir, além de explorar e praticar, a arte de conceito, conjunto de processos artísticos que se tornaram uma ferramenta aplicada à indústria cinematográfica, com o objetivo de tornar visual e comunicar, através de elementos visuais, um conceito, texto, ideia ou narrativa. Como objeto de estudo e ponto de partida para as explorações da presente monografia, foi escolhido o livro “As Dez Torres de Sangue”, de Carlos Orsi, um exemplo de obra de ficção científica na literatura nacional contemporânea. Foram realizadas artes de conceito específicas para os elementos do livro, visando uma possível adaptação da trama para o cinema.

Palavras-Chave: Arte de conceito; Desenho; Ilustração; Cinema.

ABSTRACT

The present work aims to discuss and reflect upon, as well as explore and practice, concept art, a set of artistic processes that became a tool applied to the film industry, with the goal of making and communicating through visual elements a concept, text, idea, or narrative. As the object of study and starting point for the explorations in this thesis, the book "As Dez Torres de Sangue" by Carlos Orsi was chosen, an example of contemporary Brazilian science fiction literature. Specific concept arts were created for the elements of the book, with the aim of a possible adaptation of the plot for cinema.

Keywords: Concept art; Drawing; Illustration; Cinema.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1. Arte de Conceito	9
1.1 Definição da Arte de conceito	9
1.2 Criando uma proposta de Arte de conceito	13
2. Referenciais da Arte do conceito	15
3. O percurso de criação na Arte de conceito	20
3.1 As dez torres de sangue	21
3.2 Criação dos personagens e cenários	23
3.2.1 IBN BATIL	23
3.2.2 DONA TERESA	27
3.2.3 DEZ HOMENS DE BRONZE	30
3.2.4 HAURON	33
3.2.5 MAR DE DUNAS	36
3.2.6 ENTRADA À CIDADE	40
3.2.7 A CIDADE DAS DEZ TORRES DE SANGUE	42
3.2.8 A CÚPULA DE TIPHARETH	50
4. CONCLUSÃO	52
5. REFERÊNCIAS	54

INTRODUÇÃO

Em 2017 iniciei minha trajetória no bacharelado em artes visuais, motivado pelo fascínio que obras clássicas da história da arte causavam em mim, e pela vontade de produzir obras com relevância e significado. Desde então foi de meu interesse o poder comunicativo e expositivo de uma obra de arte, tanto quando esta se propõe a narrar alegorias de forma visual, quanto expressar alguma sensação ou experiência em comum entre o autor e o público, ou fazer-nos refletir sobre algum conceito ou ideia através de sua estética ou forma. Com o intuito de dominar os fundamentos e conhecer os cânones das artes visuais, para assim poder aplicá-los em minhas próprias criações, bem como aprimorar a “leitura” ou “entendimento” de outras obras e movimentos artísticos, ingressei no Bacharelado em Artes Visuais e durante ele busquei aprofundar-me nos elementos necessários para articular essa linguagem, e assim comunicar-me através da arte.

Também me acompanhou nessa trajetória o interesse pela arte do fazer e consumir cinema, pelo caráter igualmente comunicativo e narrativo deste, e sua ligação com as artes visuais. Ao meu ver, a expressão por meio de signos e “códigos” visuais unem as duas artes que têm métodos e fazeres distintos (embora em repetidos casos se aproximem), mas com objetivos em comum: mediar uma experiência aos seus espectadores. Mesmo que muitas vezes sua “mensagem” seja propositalmente não-explicita ou subjetiva, ainda é almejado pelos artistas que produzem uma obra de arte nesses campos, comunicar-se com seu público, direta ou indiretamente, transmitir uma sensação, sentimento ou reflexão ou ideia subjetiva por meio de signos e símbolos culturais presentes em sua obra visual. A arte de conceito se encontra entre essas duas formas de expressão. Sendo arte “estática” e exploratória, dando importância à clareza das ideias e informações, mas tendo em mente que será utilizada como um meio para as mais diversas mensagens e tipos de expressões artísticas em linguagem cinematográfica. Meu primeiro contato com essa área de atuação em específico se deu a partir de documentários e “materiais extras” criados para documentar, divulgar e enriquecer a produção de um filme como produto, meio mais comum onde o consumidor tem acesso à etapa de arte de conceito de grandes

produções cinematográficas. Esses materiais apresentam os detalhes e os cuidados necessários para a criação de uma obra e seu universo particular, e a importância das artes de conceito na criação de uma identidade visual para a obra.

A arte de conceito é responsável pela visualidade de toda e qualquer obra cinematográfica com a qual tive contato em minha formação artística e que me inspiram até hoje, bem como meus primeiros contatos com animações ainda criança. Nas animações que me inspiraram e motivaram a criar meus primeiros desenhos, como “Tarzan” (1999), a arte de conceito e os artistas que se esforçaram para traduzir da maneira mais eficaz possível as características únicas da obra que conhecemos hoje, tiveram papel fundamental no sucesso e longevidade dessa animação, tornando-a distinguível em meio a tantas outras obras de animação, e, para mim e muitas outras pessoas, uma recordação forte e importante da infância.

Figura 1 - Arte de conceito para “Tarzan”



Glen Keane, 1997

Essa junção de prática fundamentalmente artística com aplicabilidade no mercado cinematográfico e impactos na cultura tem meu profundo interesse conceitual, bem como profissional, sendo uma área na qual pretendo atuar futuramente. A ligação com a história da arte e com as práticas desenvolvidas ao longo dos séculos por

artistas, que hoje encontra seu espaço numa cadeia de produção de um grande mercado (cinema e jogos digitais), reforça a importância das artes visuais e do bacharelado em artes visuais como formação nas competências exigidas de um artista de conceito.

Nesse contexto, a presente monografia gira em torno do meu interesse na área da arte de conceito, prática que atraiu minha atenção ao longo de minha trajetória no curso e antes mesmo do ingresso na universidade, por alinhar práticas e fundamentos históricos das artes visuais com as práticas utilizadas no mercado de filmes e jogos digitais. A escolha pelo assunto da arte de conceito para o presente trabalho se dá pelo meu fascínio por obras cinematográficas e sua linguagem, pela vontade de explorar e aprofundar-me nas etapas de criação desse tipo de arte até seu produto final, e como o desenho e seus fundamentos colaboram para essa realização.

Percebe-se uma lacuna de trabalhos realizados a respeito desse tema na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sendo esse trabalho de conclusão de curso um dos primeiros com o tema central focado em arte de conceito. Cito aqui o trabalho intitulado “*Concept art* para jogos mobile: *design* de personagens e folclore brasileiro” de Ricardo Hagen, trabalho de conclusão de curso de Design visual da UFRGS, defendido em 2023, como um exemplo de trabalho voltado à arte de conceito, assim como a presente monografia.

Além disso, acredito que o curso de Artes Visuais garante aos seus alunos as técnicas e conhecimentos necessários para desenvolver a criação de conceitos através de imagens e, portanto, desempenhar a função de artista de conceito. Acredito nisso porque na base do trabalho desses profissionais está a capacidade de formular imagens que contenham sentido e que expressem sua intenção ou propósito através da forma, articulando os elementos fundamentais da linguagem visual para alcançar tal objetivo.

Os estudos e esboços elaborados na presente monografia serão baseados em uma obra da literatura nacional para exaltar a produção brasileira na área, e optei por escolher uma obra de ficção científica, pois historicamente nesse gênero há uma maior extrapolação de conceitos, presença de objetos inexistentes na realidade contemporânea, além de, em grande parte, as narrativas se passarem num futuro

próximo ou distante, ou até mesmo em realidades imaginárias ou universos alternativos, resultando assim numa maior liberdade para a criação de cenas, figurinos e objetos, não estando a narrativa necessariamente ligada a um período histórico ou cultura. Além disso, a ficção científica como obra literária ou audiovisual é um gênero de meu interesse, sendo a própria animação “Tarzan” (1999) citada anteriormente, bem como o livro no qual o longa teve sua inspiração, o “Tarzan of the apes” (Edgar Rice Burroughs, 1912), exemplos desse gênero, além de diversas outras obras que são fontes de inspiração para este trabalho e para minha formação como artista visual. Levando em consideração os argumentos citados anteriormente, a obra escolhida para a presente monografia contempla muitos dos elementos mencionados até aqui, portanto a obra que serve como objeto gerador dos estudos em arte de conceito deste TCC é “As Dez Torres de Sangue”, do autor Carlos Orsi.

A partir do texto foram elencados personagens, momentos e cenários chave para a trama, e a partir de busca de referencial e pesquisa teórica sobre culturas e ambientes relevantes ao tema, foram elaborados rascunhos e estudos em meio digital, para a posterior realização de imagens finais para os elementos, resultando em obras que servem como referencial e ponto de partida para uma adaptação cinematográfica do livro. Os esforços produzidos na presente monografia são possíveis caminhos indicados por mim através do desenho e da pintura para adaptar e direcionar (como é o papel das artes de conceito) a visualização e a tradução de um texto em imagens e cânones, e são um caminho construído e baseado em minhas escolhas, referências, influências e habilidades pessoais.

1. Arte de Conceito

1.1 Definição da Arte de conceito

O *concept art*, ou arte de conceito, é a representação visual de um conceito com o objetivo de transmitir de forma clara e direta uma narrativa verbal ou textual através da imagem. Trata-se de um processo que emprega meios e fundamentos próprios da linguagem visual, comunicando-se com o espectador através dos elementos dessa linguagem. O propósito dessa ferramenta é se conectar com o público através da representação visual de sentimentos ou experiências, alavancando o potencial de comunicação de uma obra cinematográfica, explicitando nuances e fatos relevantes à narrativa desta sem a necessidade de uma comunicação verbal ou textual.

A arte de conceito é a etapa onde a forma e elementos da fotografia são definidos, e de forma mais abrangente todos os sentimentos, atmosfera e relações que a obra almeja comunicar ao espectador também são definidos com a ajuda da arte de conceito. Isso requer a passagem por diversas iterações até que seja encontrado o melhor modo de representar esses sentidos no campo visual de um filme. Portanto, a arte de conceito é uma parte importante da pré-produção de obras audiovisuais para que estas alcancem e aprimorem seu potencial comunicativo e narrativo, parte essa que demanda a especialidade do desenho/design/ilustração.

Este fazer artístico está presente na forma dos objetos, aparências, características, vestimentas de personagens, iluminação, cor e composição de uma cena e até mesmo em cenários - interiores ou exteriores. Determinar de forma relativamente rápida e clara a aparência da obra e todos esses elementos ajuda na visualização e concepção do produto final por parte dos profissionais envolvidos com a obra, acompanhando o ritmo de produção e permitindo ao diretor e demais membros da equipe mudarem os rumos do filme de forma rápida, pouco custosa e eficiente. É uma prática difundida na criação de filmes, animações, séries e jogos eletrônicos. Atualmente é possível observar que as mais diversas obras da indústria audiovisual contêm algum tipo de arte de conceito em suas etapas iniciais de desenvolvimento. Até mesmo comerciais e campanhas publicitárias usam o ferramental da arte de conceito para auxiliar o processo de produção dessas peças. É uma característica importante

das obras realizadas em arte de conceito sua relação indireta com o público, pois estas não são destinadas ao olhar do grande público, e sim é através do filme que essas obras chegam de alguma forma ao consumidor, ou pelo menos a influência destas obras no filme é que atingem o espectador, muitas vezes este alheio ao processo de produção da arte de conceito para a obra. Porém, talvez de forma semelhante a como os croquis, esboços e estudos preparatórios de grandes pintores ou grandes obras ganham a atenção de um público ávido por entender o processo artístico ou mesmo a motivação que levou a produção de determinada obra de arte, as artes de conceito de filmes de sucesso ganham certo destaque e relevância para o público interessado na obra cinematográfica em questão. A relação do interesse pela arte de conceito por parte do público do filme está fortemente ligada à relação da criação artística e da intenção criadora, assim como Freud (1914) relacionou a atração que sentimos por obra de arte à intenção do artista em comunicar-se com o público e seu êxito ou não ao fazê-lo: “a meu ver o que nos prende tão poderosamente só pode ser a intenção do artista, até onde ele conseguiu expressá-la em sua obra e fazer-nos compreendê-la” (FREUD, 1925).

A arte de conceito como conhecemos hoje, uma etapa mercadológica sistematizada para auxiliar a criação de outra obra, pode ser remontada a diversas épocas de produção em artes visuais, como por exemplo ao renascimento, onde o trabalho do artista era pensado desde sua forma, significado, conteúdo e objetivo. Para elaborar suas obras, era comum para os pintores e escultores da época realizarem estudos preparatórios, onde eram testadas diferentes composições, luz e sombra, mas também as poses e vestimentas das figuras, bem como o cenário e seus elementos, para que na obra final tudo esteja disposto e pré-definido da melhor forma possível conforme o objetivo do artista e de sua obra. Assim como as artes renascentistas visavam expandir o potencial narrativo de alegorias, passagens bíblicas ou acontecimentos históricos para seu público alvo, a arte de conceito visa comunicar-se de forma visual através de uma linguagem específica com determinado público de uma obra.

Figura 2



Michelangelo, c.1511. Study for Adam.

Há uma semelhança na definição de “conceito” no assunto da presente monografia com a definição de Panofsky (1955) de “alegoria” em seu livro “O significado nas artes visuais”, onde a alegoria nada mais é do que um ou mais elementos visuais encarregados de transmitir significado ao espectador, através da articulação, por meio do artista, de objetos, cenários, personagens e diversos outros elementos da linguagem visual para comunicar-se através de convenções culturais em comum com o espectador. Assim age a arte de conceito, no seu objetivo de comunicar-se com determinado público, o artista de conceito deve utilizar elementos culturais em comum com o espectador para, de forma artística, transmitir a mensagem ou significado necessário à obra.

Na trilogia de filmes d’O senhor dos anéis” (Peter Jackson), há uma vasta documentação das etapas de pré-produção e produção das obras cinematográficas,

material acrescentado junto à mídia física em disco comercializada do filme, com o título de *"The Making of 'The Fellowship of the Ring'"*. O trabalho dos profissionais de arte de conceito se destaca nessa obra pelo sucesso mundial dos filmes, em grande parte devido à tradução do universo literário de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) para o cinema de forma coerente aos livros originais. No primeiro dos três filmes, as artes de conceito realizadas majoritariamente por John Howe e Alan Lee geraram ideias completamente novas no diretor do filme, Peter Jackson. Particularmente uma arte de conceito de um cenário com longas escadarias, despertou no diretor a ideia para uma cena de ação não presente no roteiro original e tampouco no livro, que se tornou, segundo o diretor, uma das mais extensas cenas de ação de todo o filme.

Figura 3



Alan Lee, 2002. *Sketch* das escadarias de Moria.

1.2 Criando uma proposta de Arte de conceito

O presente trabalho de conclusão de curso explora a arte de conceito através da criação de um conjunto de desenhos que permitem explorar as relações entre imagem e filme e como criar imagens que sirvam como base para obras cinematográficas e a relação desses desenhos com o produto final. Também é uma questão desse trabalho os processos de criação e as diferentes explorações necessárias para alcançar o melhor resultado possível e de que forma os processos de criação servem para a tradução de livros e seus elementos em obras visuais e/ou audiovisuais.

É importante ressaltar o caráter “inacabado” da arte de conceito, pois o produto final desse estilo de arte nada mais é do que um meio auxiliar para outra arte, muitas vezes em outra mídia, sendo assim apenas parte do processo, e tornando o foco da arte de conceito justamente em seu processo e nos caminhos percorridos, mais do que o seu próprio resultado final ou até mesmo no resultado do produto final. Tanto neste trabalho como para a arte de conceito em geral, é importante discutir sobre a autonomia da produção por parte de artistas de conceito, e também sua autoria sobre essas imagens, visto que muitas vezes as artes criadas por esses artistas servem como ferramentas, sendo exploradas de diversas maneiras, e muitas vezes não sendo preservada como imutável ou mesmo terminada, expandindo assim o caráter de obra de arte dessas imagens.

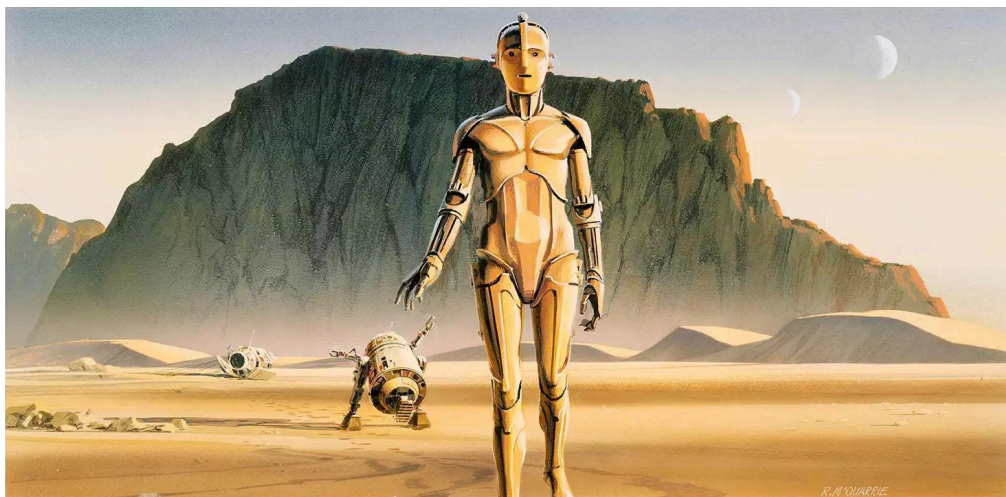
No desenvolvimento deste trabalho, apliquei fundamentos de artes visuais, adquiridos e fortalecidos ao longo de minha trajetória acadêmica, para, utilizando dos métodos e caminhos da arte de conceito, esboçar e definir elementos de uma narrativa visual a partir de uma determinada obra literária. Procurei experimentar diferentes possibilidades e transmitir de forma coerente uma experiência da mídia escrita para a mídia visual, utilizando para isso a arte de conceito. Criei diversas ilustrações a partir de uma obra da literatura nacional contemporânea, e elenquei, a partir dessa narrativa literária, cenas, momentos chave, figurinos e cenários para uma hipotética adaptação cinematográfica, aproximando assim a linguagem do cinema às ilustrações elaboradas, levando em conta especificidades da linguagem que uma obra cinematográfica requer e que o desenho permite explorar e investigar. Desse modo, visualmente, graficamente, através dos desenhos que criei, refleti sobre a relação entre arte de conceito e as artes

visuais, sua aplicação e seu desenvolvimento ao longo da história, pensei sobre como os livros despertam nosso imaginário e a importância de traduzir esses mundos em imagens e a potência dessas imagens em gerar sentido ao observador através dos meios visuais.

2. Referenciais da Arte do conceito

Os referenciais artísticos deste trabalho, são também referências pessoais e profissionais admiradas por mim, os artistas referenciados neste projeto são grandes artistas de conceito com trabalhos consolidados realizados para filmes e séries reconhecidos pelo público em geral e difundidos na cultura ocidental. Duas grandes influências que posso citar em minha trajetória artística são as obras “Star Wars” e “O Senhor dos Anéis”, e, conseqüentemente, os responsáveis por criar o universo imagético dessas duas obras cinematográficas: Ralph McQuarrie, John Howe e Alan Lee. Apresentarei algumas das imagens desses artistas que, juntamente com o conhecimento dos filmes a quais eles se referem, ajudarão a ilustrar a atuação e as conseqüências da arte de conceito nessas duas obras.

Figura 4



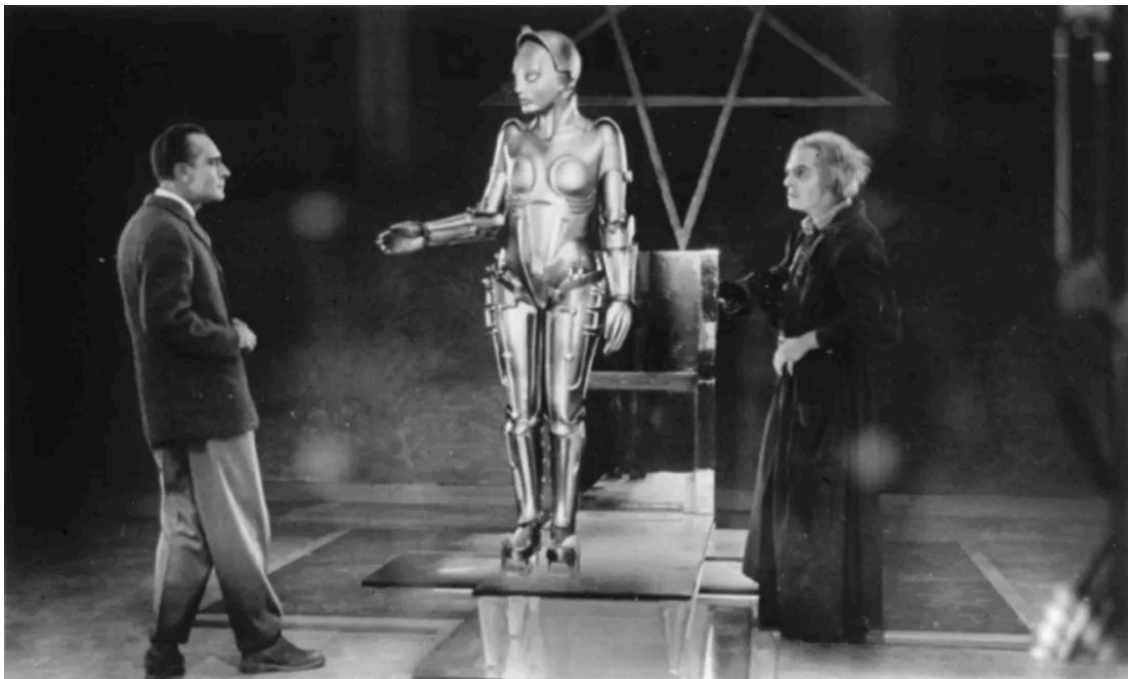
Ralph McQuarrie, 1977.

As imagens produzidas pelos artistas de conceito citadas acima têm o poder de moldar universos cinematográficos e, conseqüentemente, à medida que esses filmes influenciam na cultura de um determinado povo em uma determinada época, reside também nas imagens que os geraram o mesmo potencial de transformação cultural. O robô central da imagem da figura 4 (C-3PO) é uma clara alusão ao robô visto no filme “Metropolis”, de 1927, do cineasta austríaco Fritz Lang, um clássico e pioneiro do cinema de ficção científica. No entanto, após as modificações representadas pela arte de conceito, o visual visto no filme de George Lucas tem um características próprias e

originais, remetendo ao filme alemão apenas de forma indireta, porém ainda de certa forma invoca para si o poder expressivo e comunicativo do filme referenciado, bem como adiciona uma camada a mais de significado para àqueles familiarizados com a obra de Lang. A imagem produzida pelo artista para o filme “Star Wars” (1977) tornou-se um guia para o resto do visual do filme, e pelo uso do imagético do filme “Metropolis” (1927), apropriou-se de certa forma de elementos subjetivos do filme do cineasta austríaco.

Essa referência feita por Ralph McQuarrie a um ícone da história do cinema reforça o caráter derivativo da arte de conceito como processo criativo, e a necessidade de basear-se em cânones pré-estabelecidos no imaginário de determinada cultura, a fim de comunicar-se de forma clara, utilizando-se de imagens e conceitos pré-existentes. Mesmo que a figura 4 possa ser considerada uma obra “completa” em si mesma como pintura, com relações de estética e narrativa que se bastam dentro da própria pintura, ela é e foi parte importante da arte produzida para a representação de um conceito, e é intrínseca a ela sua intenção de traduzir uma obra cinematográfica por vir.

Figura 5



Fritz Lang, 1927. Metrópolis.

Ressalto que apesar de “ponto de partida” para Ralph McQuarrie e suas artes de conceitos, o próprio filme “Metrópolis” também tem suas próprias derivações de obras anteriores em sua construção visual. O filme é esteticamente inspirado pela Bauhaus, movimento artístico contemporâneo ao filme, e mais notavelmente, a peça de Oskar Schlemmer, o “Ballet Triádico” (1922).

Figura 6

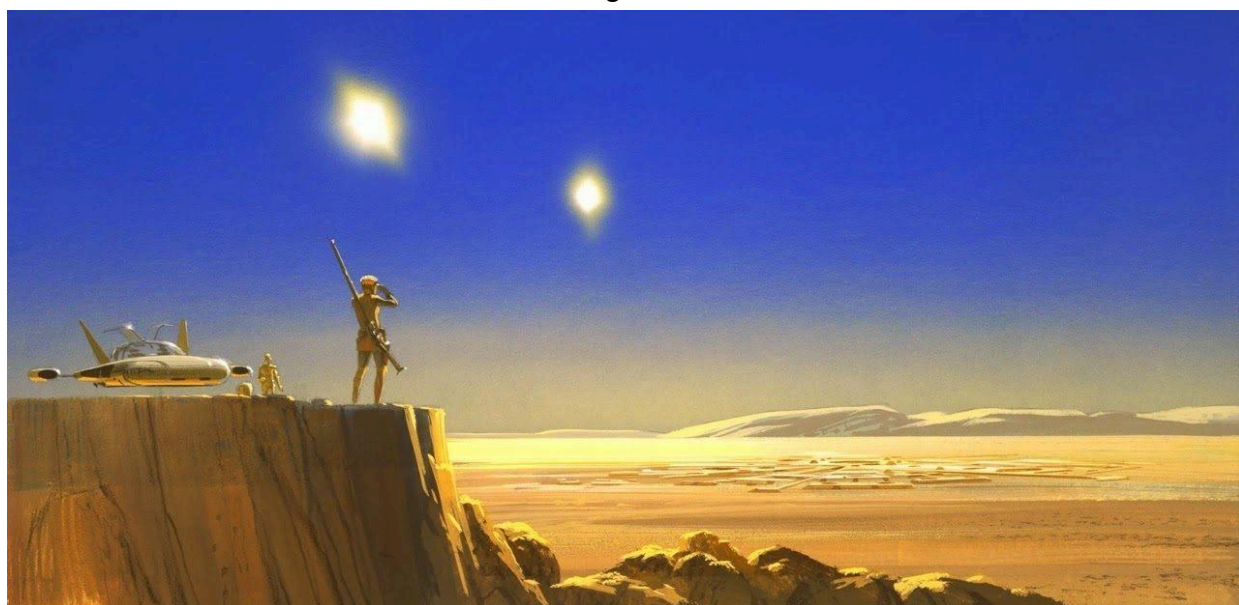


Oskar Schlemmer, 1926. Mask Variations.

As imagens de Ralph McQuarrie produzidas para o filme “Star Wars: uma nova esperança” definem elementos que mais tarde se tornaram icônicos do filme e da

cultura ocidental, como os *designs* dos robôs, e os dois astros vistos no céu das pinturas. A figura 6 ilustra uma cena em que um personagem olha para um povoado distante, enquadramento, que em um filme, serviria para estabelecer o espectador no cenário, além de sugerir que é para lá que a trama se dirigirá, e que o personagem foco da imagem não é daquele local. Os elementos futuristas como os robôs e o veículo voador definem melhor o gênero da obra, caracterizando-a como uma ficção científica.

Figura 7



Ralph McQuarrie, 1977.

Muitas vezes, como na figura 8, uma arte de conceito não necessita ser uma pintura detalhada para cumprir sua função. Rascunhos e pedaços de desenhos são utilizados em produções de larga escala para influenciar e definir os rumos visuais da obra de forma direta e rápida, pois, com os fundamentos da linguagem visual aplicados de forma coerente, um esboço pode comunicar-se de forma tão clara como uma arte finalizada. No esboço de John Howe é possível divisar a magnitude das estátuas, além de seu design, em comparação com os personagens escassamente visíveis ao pé das estruturas.

Figura 8



John Howe, 2006.

3. O percurso de criação na Arte de conceito

O processo de criação na Arte de conceito/*Concept art* começa pela definição dos elementos que serão estudados e desenvolvidos, a partir da leitura do livro ou roteiro. Após elencar todos os elementos, o próximo passo é a busca por referências para cada um dos elementos a ser trabalhado, tentando aproximar os conceitos das formas conhecidas, para a posterior extrapolação e adaptação das referências em elementos visuais únicos, que melhor representem os conceitos originais. A exploração visual em arte de conceito, por visar ser ágil e pouco custosa, inicia-se pela fase de rascunhos livres, tentando explorar ao máximo a diversidade de ideias que o conceito estudado possa surtir.

As etapas iniciais do trabalho envolvem muitas explorações em forma de rascunho, visando passar de forma rápida e pouco custosa os elementos essenciais para determinado personagem, objeto ou cenário. Com a exploração de rascunhos é possível avançar esses protótipos e definir melhor elementos-chaves, definindo e limitando cada vez mais os conceitos em uma solução visual para cada objeto.

Os trabalhos realizados por mim em arte de conceito geralmente apresentam uma técnica semelhante à colagem digital, utilizando-se de imagens combinadas à pintura, técnica chamada em inglês de "*photobashing*". Esta técnica é muito utilizada pois um dos objetivos da arte de conceito é ser de rápida produção e pouco custosa, a fim de comunicar de forma eficiente os conceitos da forma mais prática possível.

3.1 As dez torres de sangue

Para o presente trabalho de conclusão de curso, baseado no livro “As dez torres de sangue”, defini os seguintes elementos do livro para explorar e exercer a arte de conceito: personagens, cenários e “*keyshots*”. As “*keyshots*” são ilustrações finalizadas apresentando diversos elementos elaborados para a trama, representando momentos chave da narrativa. Nessas imagens explorei as cores, composição, ângulo de câmera e diversos outros elementos narrativos que visam comunicar da melhor forma aos diversos profissionais envolvidos na construção do filme a sua visualidade, definindo o visual imagético da obra. Portanto, as imagens que criei visam explorar de forma livre e ampla a visualidade e narrativa da obra escolhida, visando oferecer múltiplos caminhos e interpretações a partir do texto.



“As Dez Torres de Sangue”, 2012.

A narrativa de “As dez torres de Sangue” de Carlos Orsi, se passa em grande parte numa cidade fantástica, que tem sua arquitetura baseada em lendas do misticismo judaico, a Cabala. No enredo, o personagem principal, chamado de Ibn Batil, é encarregado por diversos povos africanos de destruir a cidade das dez torres de sangue, conforme uma antiga profecia. Ibn Batil é um português que, traído por Dom Manuel, acaba despatriado e em exílio no deserto do Saara, onde é acolhido pelo povo Tuaregue e dez homens de bronze, passando a viver como um deles. Após concretizar sua vingança, sendo ajudado por diversos povos Africanos, Ibn batil parte para cumprir sua parte

trato, acompanhado de Teresa, uma ladra habilidosa que acompanhava Dom Manuel pelo continente.

Elenquei os personagens principais da trama, com mais relevância e papéis cruciais na narrativa para a realização da representação visual, tal como; Ibn Batil, o personagem central do livro; Teresa, que torna-se sua companheira nas aventuras da

obra; Hauron, um dos integrantes dos dez homens de bronze que tem mais destaque, e aqui representa o grupo com seu visual e características. Os momentos e cenários escolhidos para ilustração neste trabalho são os que julguei representar melhor o clima e definir a ambientação do livro.

Figura 9 - Arquitetura Islâmica



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 10 - Povo Tuaregue



Fonte: elaborado pelo autor.

Previamente à realização das artes, foram feitas pesquisas sobre o povo Tuaregue, sobre a Cabala e sobre a arquitetura Africana e Islâmica, a fim de embasar o ponto de partida dos conceitos elaborados.

3.2 Criação dos personagens e cenários

3.2.1 IBN BATIL

“Em pé [...], havia um homem alto, forte, de pele bronzeada e nariz aquilino” (ORSI, Carlos, 2012, p.16).

Figura 11a - Ibn Batil.



Fonte: elaborado pelo autor.

Vestido conforme os costumes Tuaregues, sua túnica (ou *Djellaba*) e turbante (ou *Tagelmust*) têm a cor preta, aludindo à sua descendência. Na cultura tuaregue a cor das vestimentas muitas vezes denomina a qual clã o indivíduo pertence. Ibn Batil é o personagem principal do livro, e foco de minhas primeiras explorações visuais. Ibn Batil significa literalmente “filho do vácuo”, nome dado ao judeu nascido Salomão Gross após ser abandonado por Dom Manuel no continente africano, acolhido e rebatizado por integrantes do povo Tuaregue. Ibn Batil carrega consigo uma adaga, com a qual pretende realizar sua vingança.

Figura 11b - Ibn Batil - Iteração das vestimentas



Fonte: elaborado pelo autor.

Há um ponto na narrativa em que Ibn Batil precisa se disfarçar como um rico e poderoso comerciante de escravos, portanto também sugeri tal disfarce (figura 11c), com jóias e tecidos detalhados para demonstrar sua riqueza aparente, mas mantendo as cores e silhueta que o identificam.

Figura 11c - Ibn Batil: Disfarce



Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 11d - Ibn Batil



Fonte: elaborado pelo autor.

3.2.2 DONA TERESA

“Uma jovem bastarda, que só havia sido apresentada à aristocracia após a morte do patriarca da família, meses atrás” (ORSI, Carlos, 2012, p.11-12).

Figura 12a - Dona Teresa - Iterações de vestimenta



Fonte: elaborado pelo autor.

Dona Teresa, a personagem coadjuvante do livro “As dez torres de sangue”, é apresentada como uma bastarda de uma família nobre, que está em expedição pela África com seu irmão, Dom Manuel. No decorrer da trama, ela é revelada como uma ladra habilidosa infiltrada na aristocracia para benefício próprio, e torna-se parte importante das aventuras ocorridas no livro ao lado de Ibn Batil.

A vestimenta escolhida para representar a fase inicial da personagem Teresa, visa comunicar sua aparência inocente e indefesa, com cores brancas e aparência leve, para também contrastar com as cores escolhidas para Ibn Batil. O vestido é baseado em peças condizentes com o período histórico em que supostamente o livro é ambientado, no século XVII (apesar de não ser definido uma data exata para os acontecimentos da obra).

Figura 12b - Dona Teresa

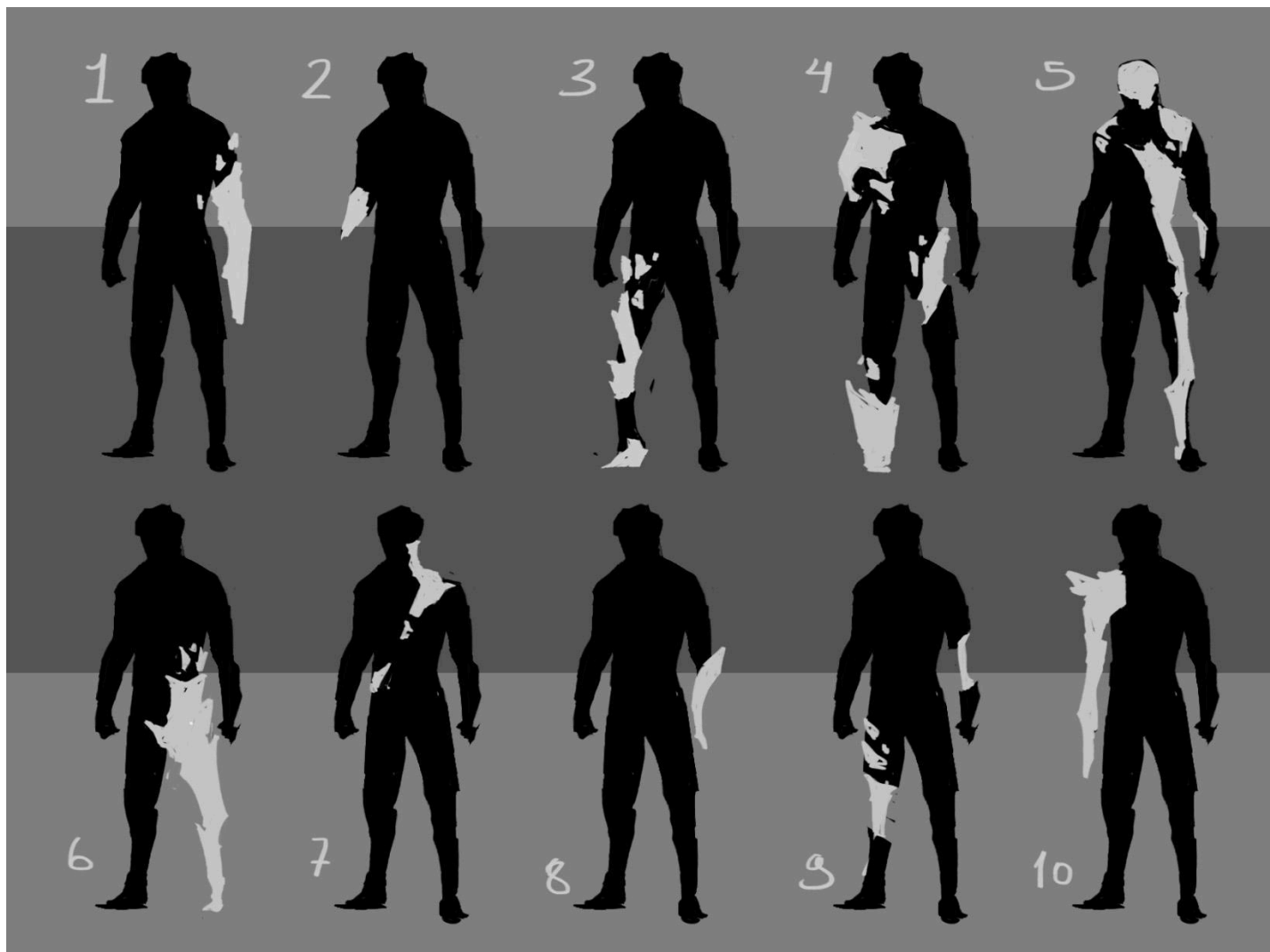


Fonte: elaborado pelo autor.

Num segundo ato da trama, Teresa realiza ações mais ousadas e aventurescas, portanto sugeriu-se uma vestimenta adequada a suas características, comunicando suas reais capacidades e habilidades, baseado em ícones ou cânones com os quais estamos acostumados em outras obras que contenham heroínas de ação como Teresa.

3.2.3 DEZ HOMENS DE BRONZE

Figura 13a - Dez homens de bronze



Fonte: elaborado pelo autor

Em meu processo, os rascunhos iniciais de personagens servem para internalizar e ambientar-me com o visual dessa cultura, a fim de ter maior repertório visual para iterações futuras. Os esboços, feitos de forma solta, partem da junção de referências de diversas fontes. Na figura 13a, explorei a partir de silhuetas e rascunhos a forma dos Dez homens de bronze, grupo de sobreviventes da cidade das Dez Torres de sangue, que embora tenham escapado do local, tiveram sérios ferimentos, e todos tiveram partes do corpo brutalmente substituídos por pedaços de metal que dá o nome ao grupo de guerreiros.

Na figura 13b abaixo, foi melhor definido como seria o visual de um dos homens de bronze, além de explorar o próprio visual desse bronze exposto, como seria a junção de carne com o metal, quais estranhamentos essa visão causaria e como se portaria e se vestiriam esses personagens.

Figura 13b - Dez homens de bronze



Fonte: elaborado pelo autor.

3.2.4 HAURON

“Um tuaregue, com uma espécie de máscara de bronze a cobrir toda a metade superior do rosto[...].” (ORSI, Carlos, 2012, p.18).

Figura 14a - Hauron



Fonte: elaborado pelo autor.

Hauron é o principal integrante dos “Dez homens de bronze”, bando de tuaregues que acompanham Ibn Batil até a concretização de sua vingança. Os dez homens têm seus corpos mutilados, e as partes faltantes são substituídas por peças de bronze, no caso de Hauron, seu rosto é coberto por uma máscara de bronze. O povo tuaregue não costuma produzir máscaras como parte de sua cultura, portanto recorreu-se a referências de outras partes da África para representar sua face de bronze. A máscara sugerida é baseada em máscaras funerárias Africanas, reforçando a condição de “morto-vivo” na qual Hauron se encontra.

Figura 14b - Hauron: Máscaras



Fonte: elaborado pelo autor.

Na figura acima está a etapa de iteração de ideias. após a definição da disposição e proporção dos elementos, fiz variações no design interno da máscara, conforme referências, para analisá-las e encontrar a que melhor encaixa e transmite a ideia do personagem

Figura 14c - Hauron: Faces



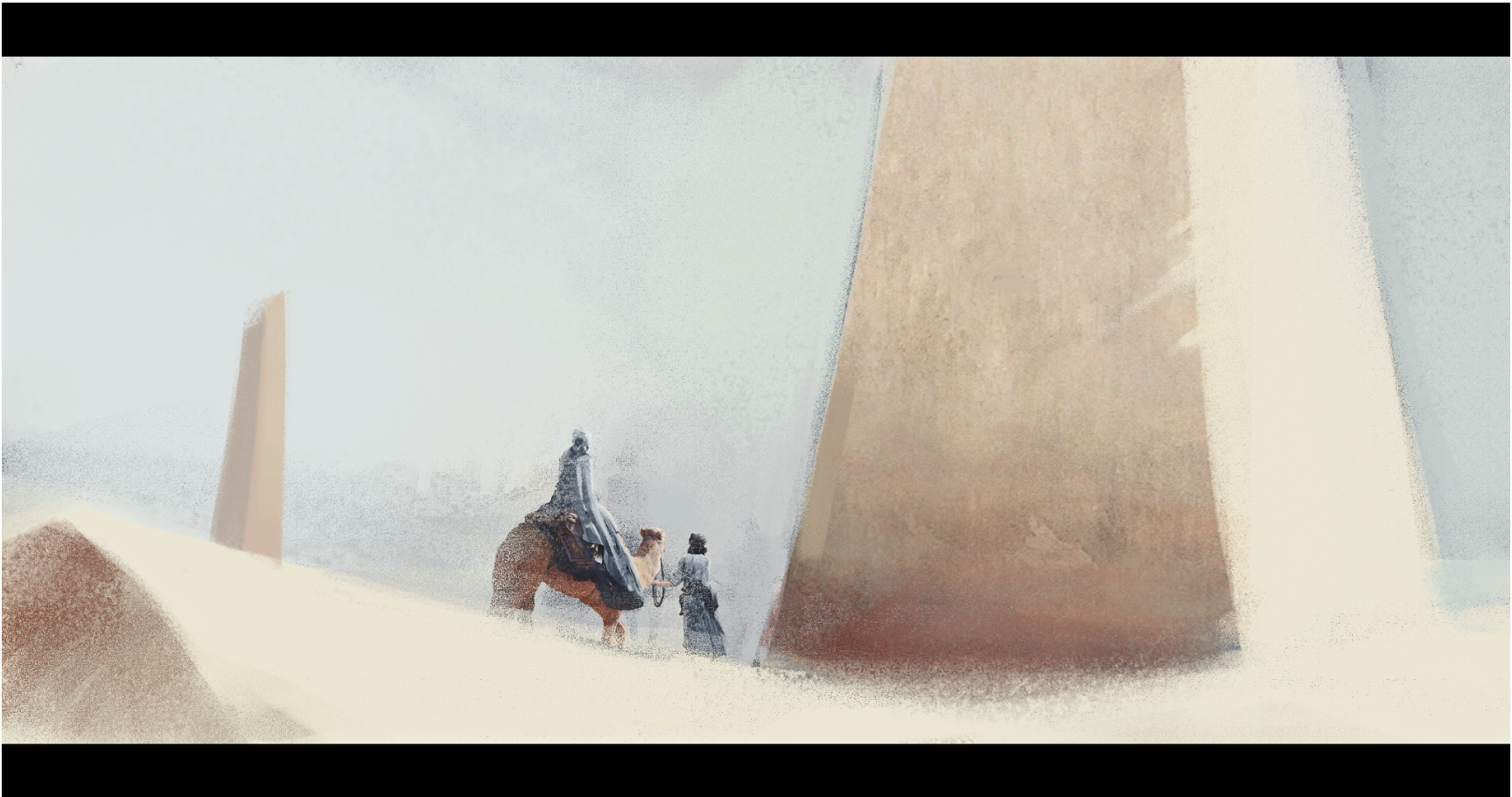
Fonte: elaborado pelo autor.

Também illustrei na Figura 14c o rosto do personagem sem a máscara que o define, para indicar melhor a possível etnia do ator a ser escolhido para o papel, e também fornecer opções para possíveis momentos em que o rosto do ator apareça, em uma cena anterior ao acontecimento que lhe deu a máscara de bronze, conforme necessidade do roteiro.

3.2.5 MAR DE DUNAS

“Ninguém, exceto os mais degenerados dentre os traficantes de escravos, vem ao Mar de Dunas em sã consciência.” (ORSI, Carlos, 2012, p.30).

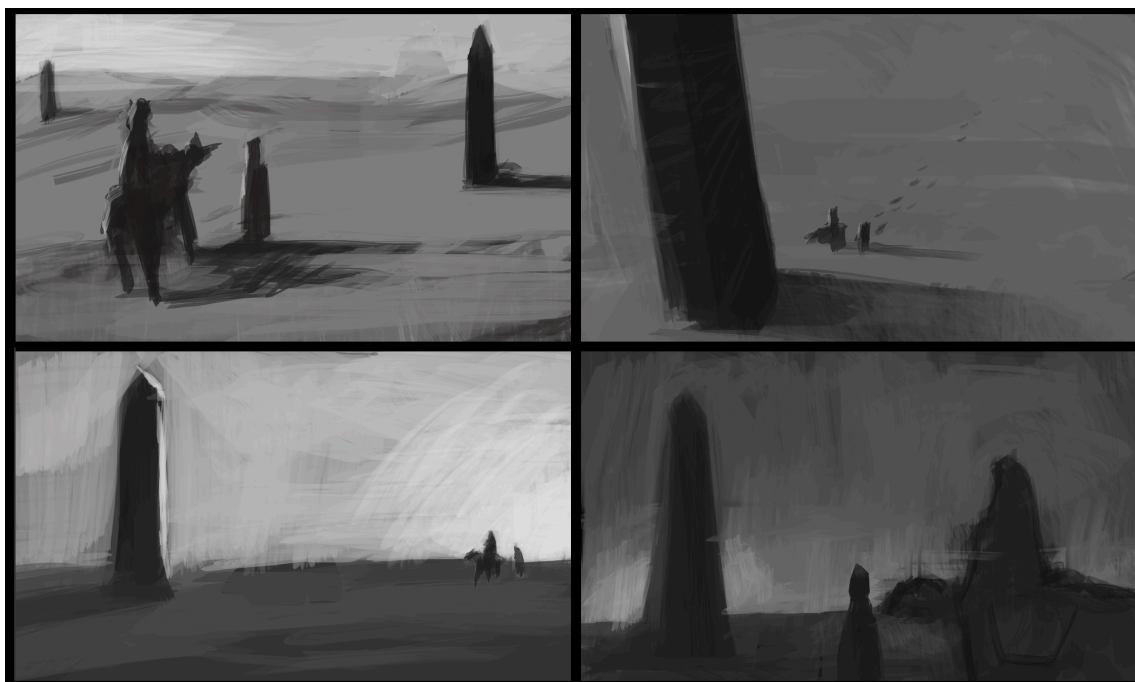
Figura 15a - O mar de dunas



Fonte: elaborado pelo autor.

O primeiro “*keyshot*” que apresento na figura 15a é a entrada de Ibn Batil e Dona Teresa no Mar de dunas, local místico onde está localizado a cidade das dez torres de sangue, o Mar de dunas é demarcado por um círculo de obeliscos de origem desconhecida. A composição busca demonstrar as possíveis ameaças que o local ao qual o casal se dirige guardam, bem como a situação vulnerável que os dois se encontram diante da escala do que está por vir. Apresento uma versão alternativa da imagem, e estudos de composição que levaram à imagem final.

Figura 15b - Rascunhos para “O mar de dunas”.



Como parte inicial do processo de construção da imagem “O mar de dunas”, desenvolvi os estudos ao lado, como base para a exploração da melhor composição e valores da imagem final. Cada rascunho é uma possível ambientação diferente para a cena, que podem ser usadas em conjunto ou escolhido apenas um ângulo de câmera, a depender de fatores determinados futuramente na produção da obra cinematográfica.

Fonte: elaborado pelo autor.

Figura 15c - O mar de dunas, variação.



Fonte: elaborado pelo autor.

A figura acima representa o ponto de partida para a exploração visual da presente monografia, portanto elementos apresentados nela mudaram ao decorrer do aprofundamento na exploração de elementos. A imagem visa demonstrar de forma clara a ambientação geral do livro escolhido, seu tipo de narrativa e atmosfera, passando ao espectador da imagem o tipo de personagem e cenário que a obra sugere.

Figura 15d - Imagens para colagem digital.



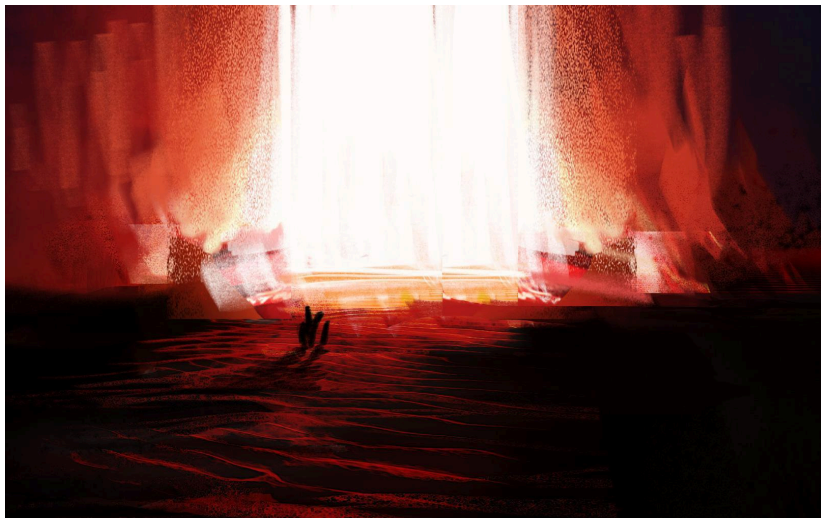
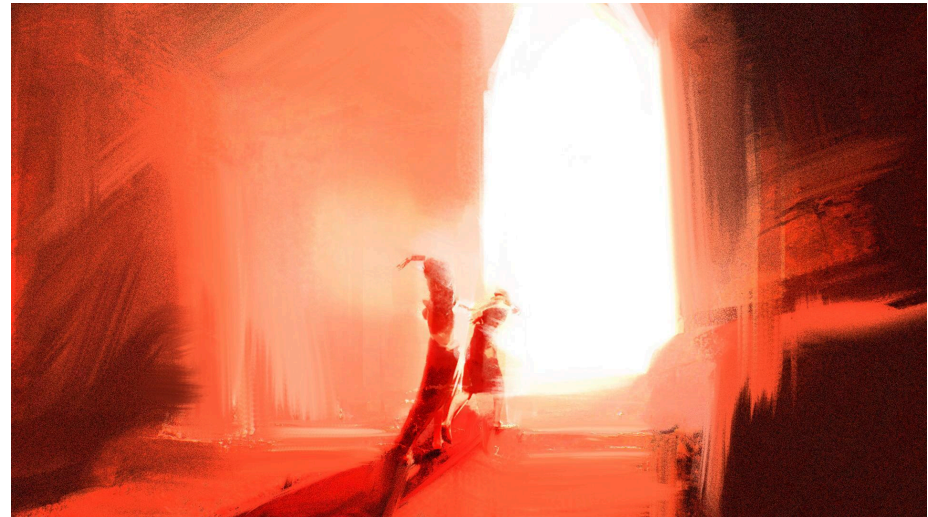
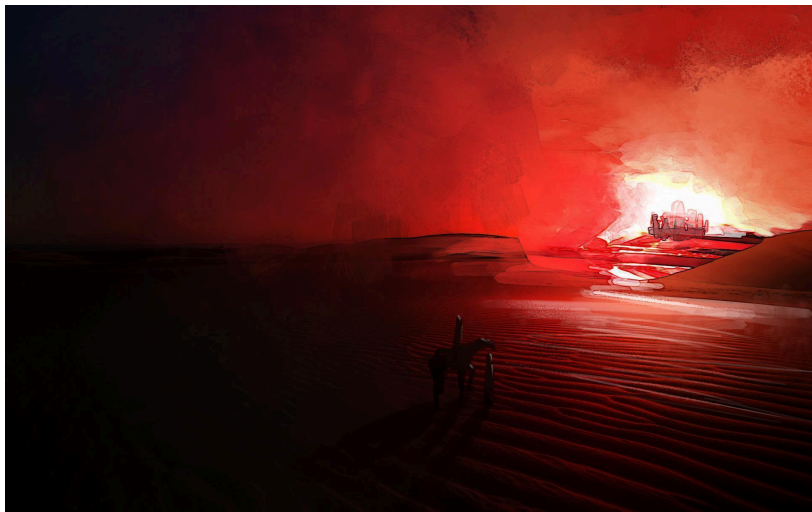
Fonte: Elaborado pelo autor.

Para a realização da imagem 15c, por exemplo, foram utilizadas diversas imagens para construir uma base para a imagem final, mesclando imagens diferentes em uma espécie de colagem, para modificar e construir uma narrativa e composição própria a partir de imagens existentes. Como citado, esse processo visa agilizar a criação da imagem, sendo um processo rápido e pouco custoso, e de fácil visualização, de certa forma “pulando” etapas de construção, e dando à imagem que se deseja construir uma objetividade e um acabamento visual elevado em pouco tempo.

3.2.6 ENTRADA À CIDADE

“Cada passo encontrava mais resistência que o anterior, em meio àquele turbilhão de chamas; manter os olhos abertos, ou mesmo respirar, tornou-se impossível.” (ORSI, Carlos, 2012, p.42).

Figura 16b - Estudos para Entrada à cidade

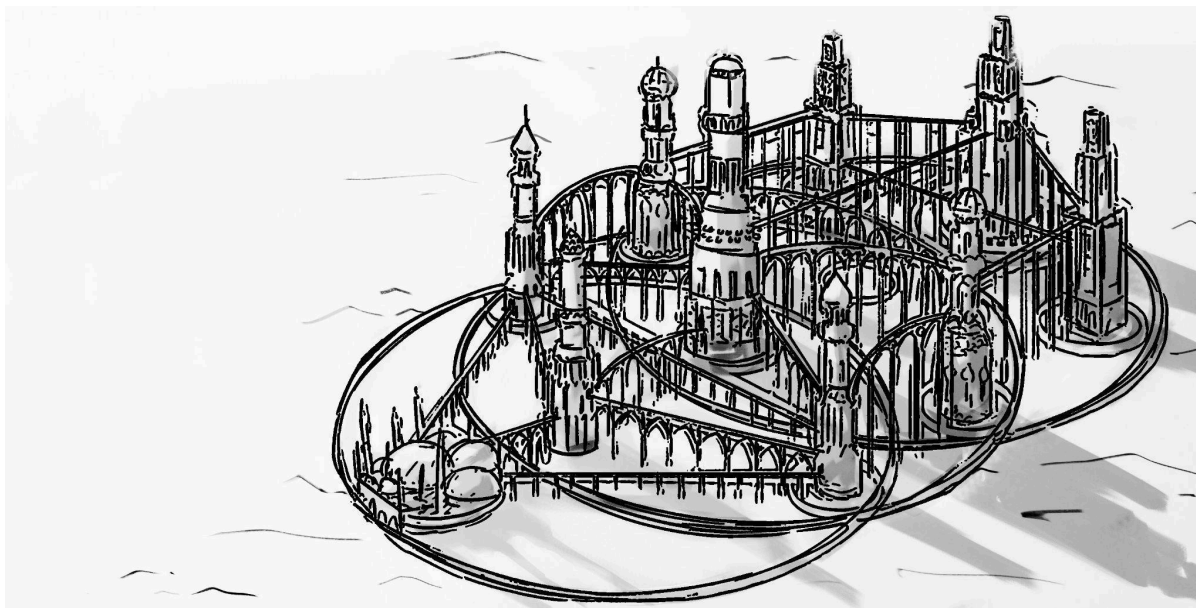


Os estudos e esboços preparatórios elaborados para o momento da chegada à cidade visam explicitar a intensidade da cidade. O momento da chegada é parte marcante da narrativa e portanto, sugeriu-se nos esboços ao lado algo visualmente impactante para marcar esse ponto da narrativa.

O momento marcante da narrativa ilustrado neste capítulo é o momento em que os personagens principais têm de entrar na cidade, descrita como uma tarefa árdua e quase insuportável, incentivando o desenvolvimento da visualidade de um momento único e impactante para uma adaptação cinematográfica, o “*keyshot*” elaborado para esse momento visou transmitir em linguagem visual as sensações experienciadas pelos dois protagonistas. Utilizando-me de cores intensas e poses dos personagens que indicassem as intenções de cada um na cena. E que por consequência, transmitisse ao espectador a sensação e as dificuldades enfrentadas pelos personagens naquele ponto da trama.

3.2.7 A CIDADE DAS DEZ TORRES DE SANGUE

Figura 17 - A cidade das dez torres de sangue



A cidade das dez torres de sangue, central para a trama do livro de Carlos Orsi, é descrita como sendo baseada no diagrama da Árvore da Vida da Cabala, uma tradição esotérica com origem no judaísmo. A árvore da vida é uma estrutura simbólica que descreve a relação entre o ser humano e Deus, cada um de seus dez pontos, no livro tornam-se torres, e suas ligações, pontes.

Fonte: elaborado pelo autor.

A cidade é descrita como fundada sobre um lago, que seriam as águas onde o espírito de Deus deu início à criação segundo o judaísmo e o catolicismo. Há muitas interpretações sobre significados da árvore da vida, e provavelmente há muitos segredos ocultos em seu diagrama. Há também diversas formas de dividir as torres em subgrupos, para a presente monografia, optei por separar as torres conforme seus círculos.

O caráter místico e surreal tornam a tarefa de transmiti-la para uma mídia visual uma tarefa dúbia, pois é uma estrutura confusa e pouco clara mesmo para os personagens da narrativa, portanto a figura 16 sugere um esquema

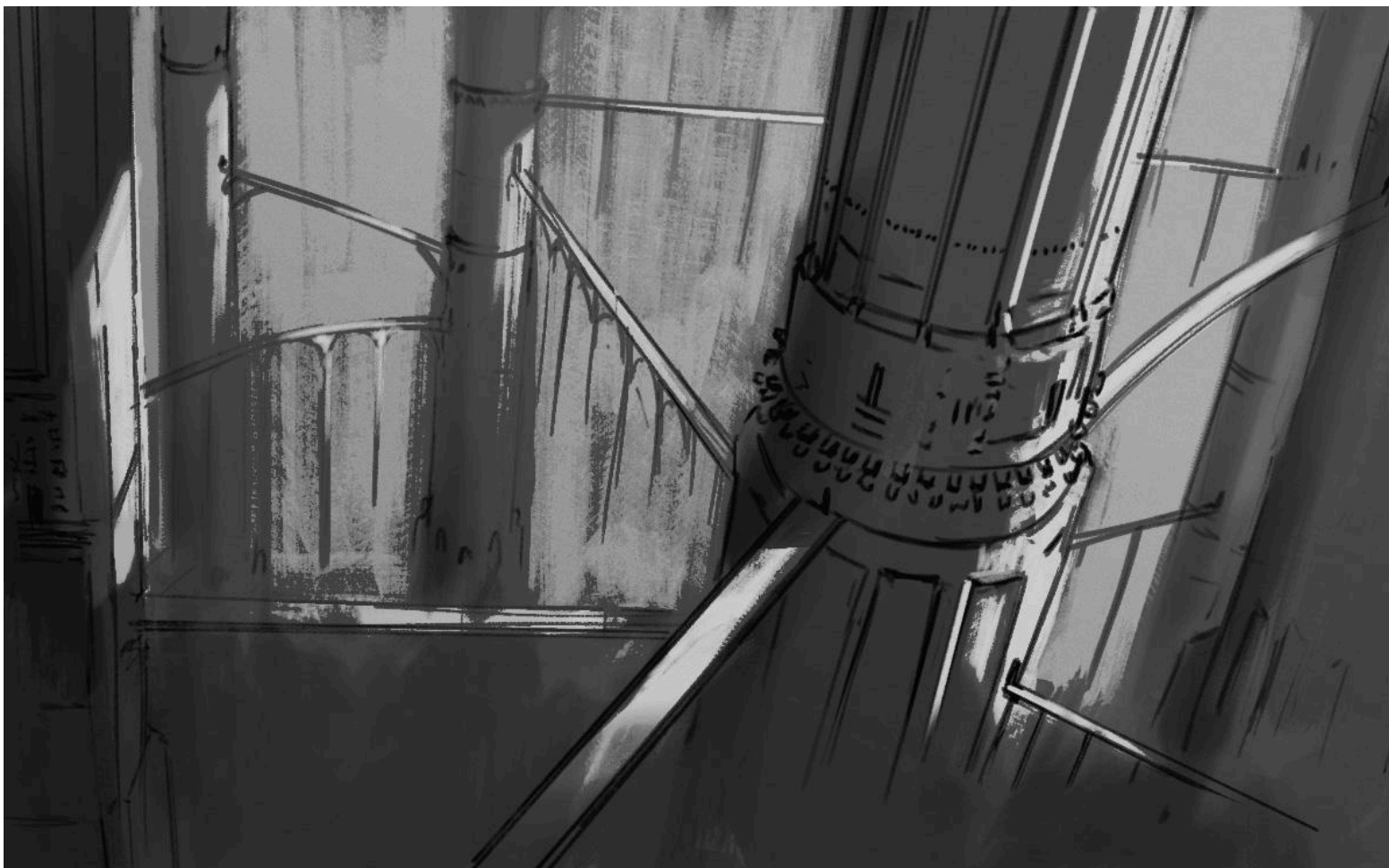
equilibrado e razoável entre descrição e visualidade da estrutura, servindo como sugestão ou referência visual para os envolvidos na produção da obra, mais do que algo a ser utilizado diretamente na obra cinematográfica.

Figura 18a - Rascunho para arquitetura da cidade.



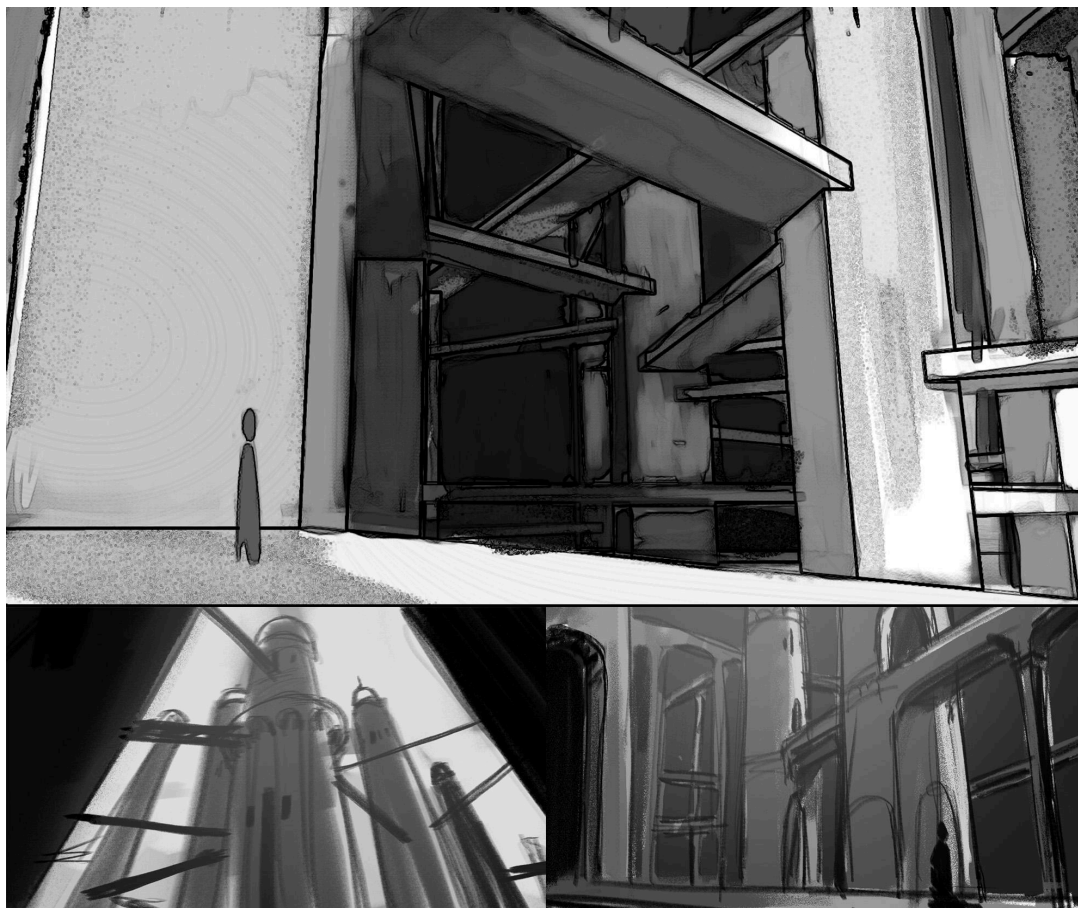
Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 18b - Rascunho para arquitetura da cidade.



Fonte: Elaborado pelo autor.

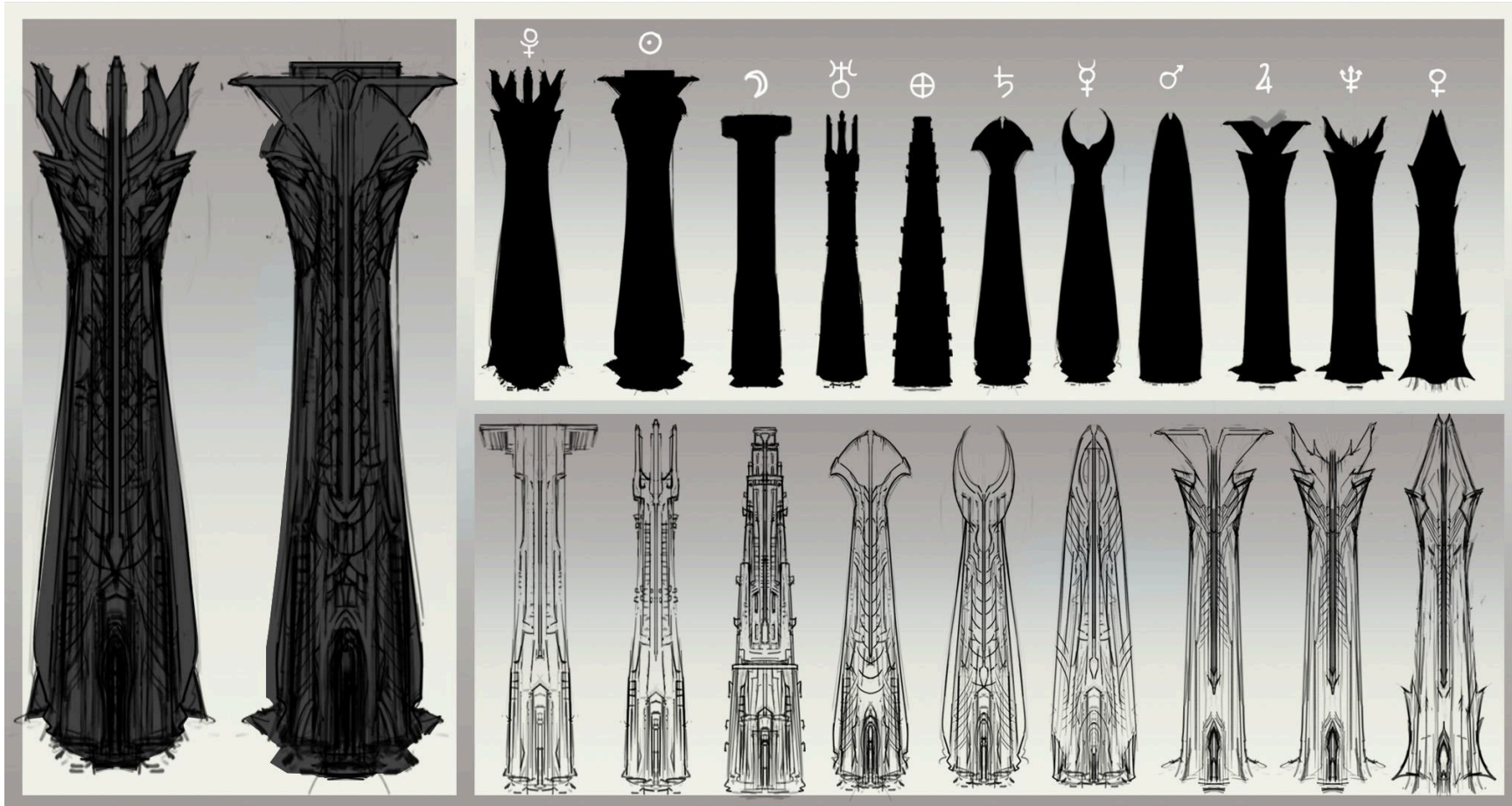
Figura 18c - Rascunhos para arquitetura da cidade



A arquitetura e atmosfera da cidade tema do livro foram um ponto crucial para a escolha deste como tema da presente monografia, sua criatividade e singularidade me impeliram a querer ilustrar os conceitos apresentados na narrativa. A cidade é vista de fora como uma chama intensa, além de suas proporções titânicas. Foi meu objetivo neste capítulo capturar em imagens como seria uma possível representação cinematográfica e a vista de tal atmosfera.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 19 - Design para as dez torres de sangue



Fonte: elaborado pelo autor.

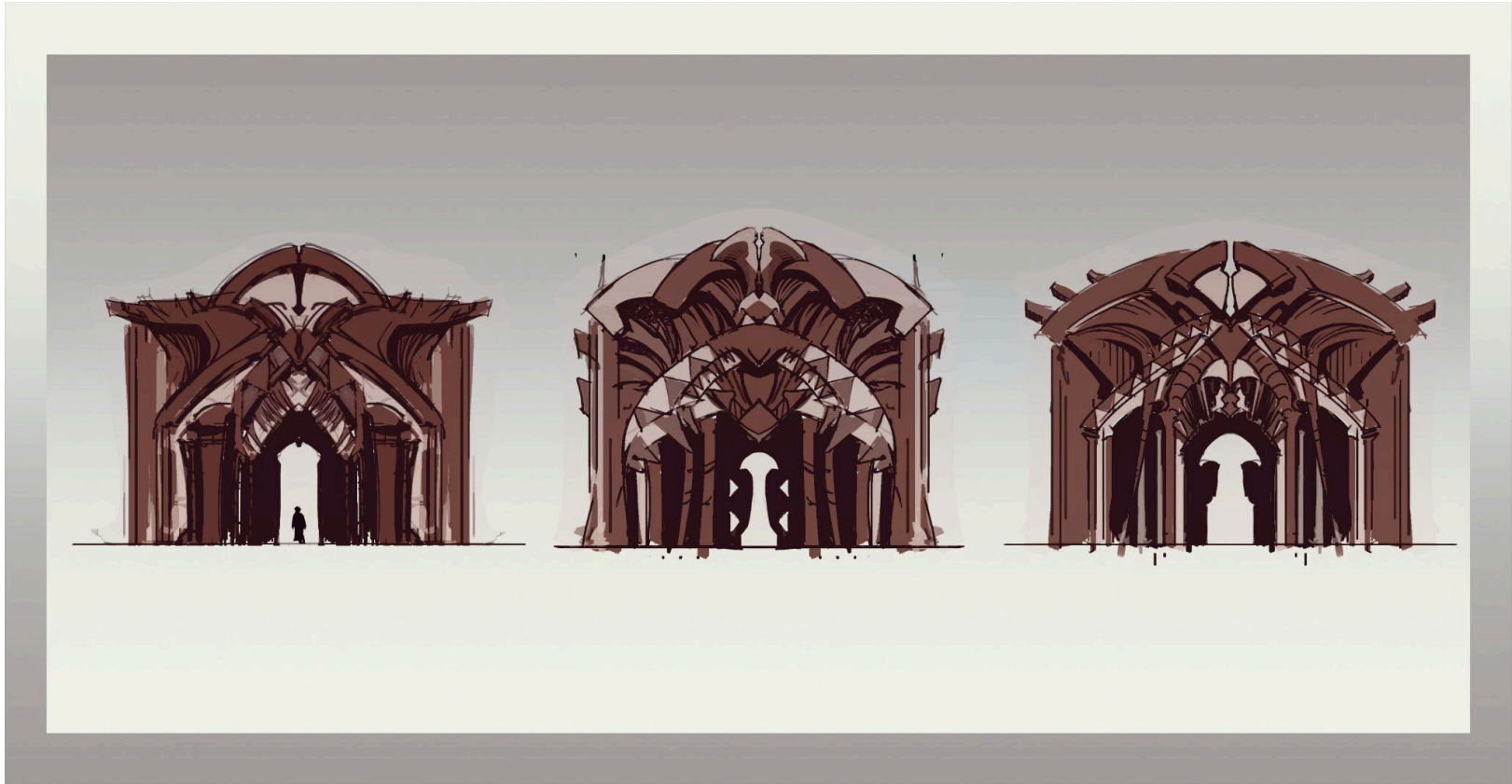
Já para a elaboração dos designs das torres é possível aprofundar-se e detalhar melhor o design de cada uma. Observou-se a relação entre elas conforme seus círculos e “funções”. A entrada da cidade no livro as dez torres de sangue se dá pela torre “Malkuth”, que significa “Reino” e é, na cabala, a “torre” mais próxima do material e do mundo em que vivemos, portanto é a menos fantasiosa das torres ilustradas, e a que mais se assemelha à construções humanas. As demais torres são baseadas em arquiteturas africanas e islâmicas, como a arquitetura Omíada e Abássida, arquitetura Mogol e arquitetura Otomana. São características marcantes de mesquitas desses estilos arquitetônicos os seus “minaretes”, estruturas em formato de torres que cumprem funções como chamar os fiéis para a oração e indicar a direção de Meca. Nos diversos exemplos de minaretes foram baseados os designs das torres de sangue, tendo as torres de *Netzach*, *Chesed* e *Chokmah* influências triangulares e pontiagudas, as torres de *Hod*, *Geburah* e *Binah* motivos circulares e formatos arredondados e as torres de Malkuth, Yesod e Daath ângulos retos e estilo retangular, assim como as pontes que interligam as estruturas. A torre de Tiphareth é a única que ocupa os três círculos ao mesmo tempo, por isso engloba as três características anteriores, e também Kether, por sua posição de destaque no topo da árvore da vida da cabala. Há também uma crescente na altura das torres, sendo a exceção e a torre mais alta, Tiphareth.

O conceito das torres foi elaborado para serem marcantes e parte importante na distinção do filme como algo novo dentro do cinema de ficção científica, portanto foi utilizado o uso de silhuetas marcantes, semelhantes ao design de peças de xadrez, que devem ser distinguíveis uma das outras com facilidade. Avançando para além dos rascunhos, o visual da torre de Tiphareth, que tem função fundamental na trama, foi aprofundado na figura 19a, consolidando uma arquitetura a ser utilizada na obra.

Figura 20a - Design da torre de Tiphareth



Figura 20b - Design da entrada da torre de Tiphareth



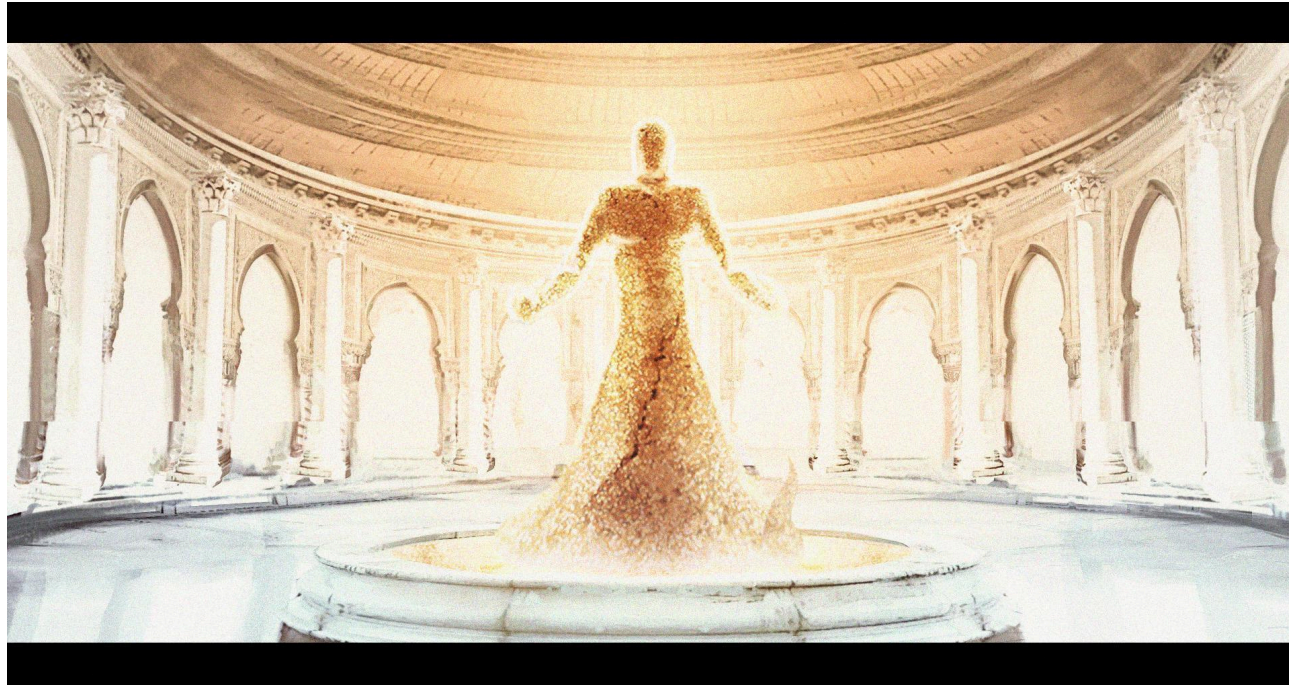
Fonte: Elaborado pelo autor.

A cidade descrita no livro torna um desafio até mesmo para os personagens do livro terem a real noção de sua arquitetura, sendo descrita como confusa e estonteante, portanto os esforços dessa etapa voltaram-se para rascunhos de ângulos internos da cidade onde a trama poderia se transcorrer, sem necessitar situar o espectador num ponto fixo específico do diagrama da cidade, contribuindo à sensação de deslocamento e estranhamento que as descrições da cidade sugerem.

3.2.8 A CÚPULA DE TIPHARETH

“A cúpula emitia um brilho sombrio, quase dourado” (ORSI, Carlos, 2012, p.69).

Figura 21 - Adão na cúpula de Tiphareth



Fonte: elaborado pelo autor.

Em um momento crucial da narrativa, os personagens chegam à cúpula de Tiphareth, a mais alta das torres da cidade de sangue, e lá se deparam com Adão, formado por uma energia chamada no livro de “*neshamah*”. O lugar é descrito como predominantemente branco, com grandes janelas ao redor de todo o cômodo, e com inscrições nas paredes.

O “*keyshot*” busca transmitir o caráter ameaçador e inquietante que o cômodo reserva, apesar de sua aparência calma e reconfortante, por ser um ambiente de cores leves e bem iluminado, aliado à simetria da cena. O elemento incomum da energia tomando forma humana ajuda na sensação de estranheza e insegurança da cena, combinado ao ângulo levemente em contra-plongée, para reforçar o poder da figura.

4. CONCLUSÃO

O presente trabalho procurou desenvolver artes de conceito a partir do livro “As dez torres de sangue” de Carlos Orsi (2012), preparando-a para uma possível adaptação cinematográfica, levando em consideração as possibilidades e limitações da mídia de destino. A exploração poética visou praticar e aprofundar os conhecimentos do autor em arte de conceito e seus fundamentos, além de, como um todo, chamar atenção para a atuação das artes visuais nesta área.

Para a produção das artes de conceito, foram destacados momentos chave da narrativa, e a partir destes, foram tomadas decisões estéticas que melhor representassem a cena e o conjunto do livro. Para melhor embasar essas escolhas, realizei pesquisa teórica e visual sobre elementos apresentados no roteiro, tal como o povo tuaregue e a arquitetura islâmica, conforme necessidade.

Foram seguidas etapas bem estabelecidas para a obtenção de artes de conceito no meio profissional, como a já citada pesquisa, exploração em rascunhos e iteração de elementos e consolidação da forma dos conceitos. Abrangendo diferentes momentos da obra, prezou-se pela coesão e relação entre os diferentes pontos e ambientes onde a trama acontece, aludindo a uma unificação e coerência da obra final hipotética. Exemplos das etapas iniciais são as figuras 14b e 15b, assim como as figuras 16 e 20 são exemplos de imagens completas, prontas para serem usadas como apoio para a tradução do livro em filme. Há também etapas intermediárias como a figura 17 e 18, que não são esboços iniciais nem imagens finalizadas por si só, mas esquemas em desenho que desmistificam e elucidam os conceitos textuais.

Para a melhor expressão dos conceitos em imagens foi essencial para a presente exploração em arte de conceito a utilização dos fundamentos das artes visuais e da linguagem visual, utilizar as ferramentas do desenho como meio para a expressão de ideias em duas dimensões, por exemplo, e para de fato pensar as características e elementos necessários para cada imagem, além das cores e das pinceladas que, mesmo digitais, têm a intenção de transmitir sentido, seja através da teoria cromática ou puramente força expressiva. Conhecimentos adquiridos e fortalecidos ao longo de minha trajetória no instituto de artes, bem como a aplicação destes de forma a melhor servir a narrativa da obra escolhida. É parte importante a

reflexão entre a prática da arte de conceito dentro do mercado do cinema dos dias atuais com a aplicação de outros tipos de “arte de conceito” ao longo da história da arte por artistas e movimentos artísticos, sendo a prática atual uma formalização e determinação de processos básicos e indispensáveis para a produção de artes visuais desde muito antes da invenção da câmera ou do cinema.

Durante o percurso da realização do trabalho, ficou evidente o caráter fundamental que a colaboração e a troca de ideias e influências têm na produção de uma obra artística feita a várias mãos e visões como o cinema. Em obras cinematográficas de sucesso, é raro que apenas um artista visual seja o idealizador de todo o projeto como no caso deste estudo, contando com a colaboração de outros artistas envolvidos na produção da obra, bem como diretores, atores, roteiristas e em alguns casos o autor da narrativa que inspira o filme. Um processo como a realização de artes de conceito, por conter certo nível de subjetividade, aliado a signos e símbolos que visam comunicar-se com um público abrangente, ganha muito com o olhar de terceiros para uma melhor consolidação e exploração mais assertiva dos conceitos.

A arte de conceito é uma área em expansão, com prática fundamentalmente artística com aplicação prática no universo da cultura de nossa sociedade. O presente trabalho visou explorar essa área de atuação dentro da universidade, possibilitando e incentivando novas pesquisas e debates sobre o tema, como por exemplo a relação mais específica dessa área com outros fazeres do mundo das artes visuais que poderiam aliar forças à arte de conceito e emprestar seu potencial artístico para essa atividade, bem como o estudo aprofundado das relações entre a arte de conceito e o sistema e história das artes visuais.

5. REFERÊNCIAS

ARNHEIM, R. TEREZINHA, I. VICENTE DI GRADO. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

BLANCO, Felipe. *Arte, estética e design nos games: a arte de conceito como forma de expressão poética no processo de design dos jogos digitais*. 2017. 274 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

CARVALHO, Gildete Lino de. *A criação artística - um comentário, apenas*. Cógito, Salvador, v.2, p. 31-36, 2000. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-94792000000100004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 jan. 2024.

CHARNEY, Leo. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

DESIGNING Middle-Earth. Michael Pellerin. Nova Zelândia: Kurtti-Pellerin, 2002. 41 min.

DIAS, Mayra Borges. *Processo de produção de concept art para o projeto de quadrinho Guardiões: Um Conto da Floresta*. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Artes Visuais, Universidade de Brasília. Brasília. 36 p. 2022.

DINIZ, T. F. N. *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

FREUD, Sigmund. *O Moisés de Michelângelo*. E.S.B. Rio de Janeiro: Imago, 1972, Vol. XIII

GULLAR, Ferreira. *Argumentação contra a morte da arte*. 8. ed. Rio de Janeiro: REVAN, 2004. 136 p.

HAGEN, Ricardo Kienzle. *Concept art para jogos mobile : design de personagens e folclore brasileiro*. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 151 p. 2023.

LAVALL, Daniele. *LUGAR DE ORIGEM: O desenho como visita à memória*. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de artes visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 61 p. 2019.

LOCATELLI, Isadora. *Processo de criação de concept art para o jogo analógico "Ostentação" do projeto transmídia The Roffather*. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Design, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 59 p. 2018.

ORSI, Carlos. *As Dez Torres de Sangue*. Editora Draco, São Paulo, 2012.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*, Ed. Perspectiva S.A., São Paulo, SP, 2009.

RODRIGUES, Guilherme. *Concept art e Design - Metodologia na Criação de Personagens para o Jogo Eletrônico A Jornada de Koa*. Instituto Infnet, Rio de Janeiro, Agosto, 2015.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. *Concept Art: Design e Narrativa em Animação*. Dissertação de Mestrado em Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro. 172 p. 2013.

TAKASHI, Patrícia Kelen. ANDREO, Marcelo Castro. *Desenvolvimento de concept art para Personagens*. Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2011.

VALÉRY, Paul. *Degas Dança Desenho*. [s.l.] Editora Cosac Naify, 2003.