

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Rodrigo Clark Rossi

Concept Art na Webcomic Unspoken

Florianópolis

2022

Rodrigo Clark Rossi

Concept Art na Webcomic Unspoken

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador(a): Prof. Dr. André Luiz Sens

Florianópolis

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Rossi, Rodrigo Clark
Concept art na webcomic Unspoken / Rodrigo Clark Rossi
; orientador, André Luiz Sens, 2022.
17 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Concept art. 3. Webcomics. 4. História em
Quadrinhos. I. Sens, André Luiz . II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Rodrigo Clark Rossi

Concept Art na Webcomic Unspoken

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação

Local Florianópolis, 19 de Julho de 2022.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Mestre, André Salomão (Universidade Federal de Santa Catarina)

Profa. Dra, Mônica Stein (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr. André Luiz Sens
(Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2022

RESUMO

Este artigo aborda o processo do uso de métodos de *concept art* praticados na indústria de jogos e animações, aplicadas no contexto da *webcomic* animada Unspoken. As características da mídia de histórias em quadrinhos ganham novas complexidades de linguagem na inserção de elementos animados a história. Dessa forma, a partir da análise dos métodos executados por outras indústrias de entretenimento, foi possível constatar que seus processos se mostraram adequados e eficientes em atender as demandas específicas de uma *webcomic*.

Palavras-chave: *Concept Art*; Histórias em Quadrinhos; *Webcomic*

ABSTRACT

This article covers the process of the use of concept art methods practiced in videogames and animation industries, applied in the context of the animated webcomic Unspoken. The characteristics of the comic book media obtain new language complexities through the introduction of animated elements to the story. Therefore, from the analysis of methods practiced in other entertainment industries, it was possible to verify that their process proved to be adequate and efficient in meeting the specific demands of a webcomic.

Keywords: Concept Art; Comics; Webcomics

1. INTRODUÇÃO

Cartwright (1996) define a fase de pré-produção, como a preparação para todos os passos necessários para executar a produção e pós produção de um vídeo, filme ou projeto multimídia. Dessa maneira, a fase em que será sedimentada a base para que toda a continuidade do projeto ocorra com solidez e coesão, visando evitar ao máximo possíveis imprevistos, como o mesmo autor explica, é neste momento inicial, na pré-produção.

Nessa fase, se encontra o estágio do *concept art*, que será o momento de criação e exploração de todas as demandas visuais para serem posteriormente utilizadas como base para alinhar a progressão na próxima fase de produção do projeto. Lilly (2015) caracteriza a função do *concept artist*, como alguém cujo principal objetivo é a criação de imagens que concretizem ideias e designs de um elemento em particular da obra em questão, que ainda não existe. Ele ainda completa que a necessidade do desempenho dessa função de tal profissional durante a produção de um jogo, filme, animação ou até histórias em quadrinhos, é normalmente feita para assegurar a eficiência da produção desses projetos, pois é mais rápido e barato projetar essas ideias na fase de esboço do que durante a produção avançada.

No âmbito do desenvolvimento de histórias em quadrinhos, há uma escassez em relação a trabalhos que discutam especificamente a importância da fase de *concept art* no meio. Através das pesquisas sobre o assunto, esta fase acaba por se mostrar ainda presente em tais produções de maneira natural, porém há uma maior liberdade para serem executadas de maneira menos rigorosa e esquematizada como em produções de mídias diferentes, que tenham um caráter que exija tal organização, visto o impacto que terá nas fases posteriores de produção. Ainda assim, é um processo que reflete diretamente na coesão e qualidade de todo o trabalho que será feito.

Entretanto, quando se fala em *webcomics*, histórias em quadrinhos feitas para o meio digital, esse tema se torna mais necessário, visto que elas costumam utilizar elementos animados. Tal característica exige um planejamento a priori, uma vez que a complexidade da linguagem de animação exige tal preparo, isto é, as intrínsecas que fazer um personagem se movimentar quadro a quadro implicam, como a consistência e solidez do seu visual durante sua ação, o que leva a necessidade de um planejamento e domínio mais completo de sua forma. O que se soma a alta demanda de tempo que é gasta para se concluir a tarefa de animar, visto que são vários desenhos por segundo, a depender da taxa de quadros trabalhada.

Esse é o caso da *webcomic Unspoken*, de Marcos e Rodrigo, uma história de quadrinhos de mistério, cuja produção utilizou dos processos de criação de *concept art* estudados e discutidos neste trabalho para atender as demandas que a linguagem do projeto exigiam. Desse modo, este trabalho visa discutir a relevância do *concept art* no contexto das *webcomics*, a partir do processo de criação das *concept arts* da *webcomic Unspoken*.

2. *CONCEPT ART*

Para a realização de todo projeto visual atual que lide com uma alta demanda artística em sua produção, uma das etapas mais importantes, é a etapa da pré-produção. Em projetos como animações, jogos e filmes, já é um processo bem estabelecido, como pode se observar na literatura de artistas atuantes de longa data na indústria como Elliot Lilly (2015). É nesse estágio que, em paralelo com atividades criativas de outras áreas, será realizada a fase de *concept art*. Sendo a pré-produção o momento onde a etapa do *concept art* será mais predominante, ela por consequência se mostra como um das tarefas essenciais para as próximas fases do projeto, pois é quando, através de seus próprios processos, será desenvolvida a coesão visual de toda a produção, como menciona Lilly (2015).

Essa exploração engloba os diversos aspectos demandados pelo projeto, como personagens, criaturas, cenários, objetos, planejamento de cenas, paleta de cores, entre outros. Segundo Anjin Anhut (2014), o *concept artist* atuará em serviço da produção em massa de opções de representação visual de todas as ideias que necessitarão ser desenvolvidas no projeto, a fim de serem idealizadas previamente e para se poder explorar com maior agilidade as possibilidades e caminhos que poderão ser tomados até se chegar em uma forma definitiva.

Podemos resumir, em outras palavras, as tarefas do artista em tal etapa, como uma constante solução dos problemas que o projeto tem como demanda, como diz Yagüe (2020). Segundo o autor, tudo isso é feito para ser facilitada a fase seguinte de produção do projeto.

De acordo com Ekström (2015) não há, necessariamente, uma fórmula definida para o processo criativo durante a execução de tal fase, portanto, a abordagem do artista para a realização do *concept* irá depender não só da individualidade de cada profissional no seu desenvolvimento da tarefa, mas também do contexto no qual ele estará inserido. Para haver uma melhor produtividade, ter um plano específico de como se abordar essa tarefa facilitará criar de forma coesa e objetiva, o que ajudará o sucesso do esforço do artista, como afirma Seegmiller (2008).

Tal segmentação pode ser definida em certos passos que se mostram mais recorrentes e fundamentais para a produção de um *concept art*, como pode ser observado em autores como Seegmiller (2008) e Solarski (2012) sendo eles: o estudo do briefing, a pesquisa, a exploração e a finalização. Como dito anteriormente, não há uma definição exata de tais fases ou dos termos a se referir a elas, mas a presença de certos elementos durante a execução se mostram indispensáveis para a produção do *concept art*. É relevante salientar que o processo será acompanhado constantemente por aqueles que estarão comandando a visão do projeto, pois, segundo Solarski (2012), os *concepts* assim poderão ser refinados por rápidas iterações e feedback do time antes que tempo seja gasto em detalhes e polimento.

A primeira fase é o estudo do briefing. É a apresentação do problema a ser resolvido e, portanto, a identificação e o entendimento desse problema é a primeira e mais importante tarefa para poder resolvê-lo, como afirma Seegmiller (2008). O Briefing é como um guia, um documento escrito e discutido previamente por quem estiver as rédeas do projeto (geralmente vindo do diretor de arte) que contém a descrição da demanda visual que o mesmo necessita que seja atendida. É um momento crucial, pois, segundo Seegmiller (2008), o primeiro e talvez mais difícil trabalho ao identificar o problema é ter certeza que ambos, o cliente e o artista, estejam visualizando a mesma coisa. Segundo Brown (2016) é o momento de se entender a essência do projeto para que seja produzida uma peça coerente com as intenções da produção, para se evitar um ponto fora da curva. Essa fase então consistirá no estudo das instruções para se entender e extrair tudo que tiver de essencial para o cumprimento de tal tarefa pelas mãos do *concept artist*.

A fase seguinte é a pesquisa de referências, e essa é de extrema importância para a execução técnica da tarefa do *concept artist*. Como afirma Solarski (2012), a pesquisa minuciosa é um dos fatores-chaves que servem para distinguir o trabalho profissional.

As referências são cruciais para o *concept artist*, pois é uma das ferramentas que servem de base para consolidar a criação de soluções críveis e com autenticidade para o projeto. Ao serem usadas de maneira correta, as referências preenchem a lacuna entre os limites da memória e a credibilidade que se almeja capturar na arte criada, afirma Dorr (2021). As referências podem ser das mais variadas categorias que forem necessárias para a execução da tarefa, como referências estilísticas, anatômicas, de formas, de materiais e qualquer peça que sirva como inspiração, sempre seguindo estritamente as necessidades e propostas apresentadas ao artista na fase de briefing. Após coletar as principais imagens que

servam de influência e suporte para o artista, muitas vezes é feita a criação de um moodboard, que é basicamente a agregação de tais imagens em um painel, para facilitar a visualização durante a execução das fases seguintes.

Agora que o profissional já está munido de todas as informações e uma bagagem referencial mais bem explorada, chega o momento de se dar seguimento ao trabalho na próxima e mais longa fase, a exploração. É neste momento que finalmente o artista irá começar a colocar a mão na massa, produzindo seus primeiros esboços, ou, em inglês, como são comumente chamados no meio, sketches. Segundo Lippincott (2007), esboçar dá ao artista a capacidade de tomar decisões sobre as ideias iniciais sem o medo de estragar tudo depois ao poder cometer erros que tomariam tempo para corrigir em uma fase mais avançada. Todo trabalho sujo e produção em massa será feita nesta fase, com o profissional enfim cumprindo seu ofício de *concept artist* e, como afirma Anhut (2014), *concept art* é sobre criar diversas variações, em que apenas uma será escolhida e o resto descartada. Dessa forma, ao longo da produção de todas as ideias e soluções apresentadas pelo artista, serão dados os feedbacks necessários para o direcionamento adequado a fim de chegar em uma solução definitiva para se poder avançar para a fase final.

Por último, a fase de finalização, que será o momento onde se resolverão as questões mais específicas, como o polimento final da arte, detalhes, acessórios e cores, pois agora, como explicado na fase anterior, há a segurança de se ter decidido qual design será levado adiante. É importante garantir que quaisquer detalhes que serão adicionados neste estágio subsequente não destoam do que foi elaborado até o momento, se assimilando ao design e não o alterando, afirma Solarski (2008). Cada diferente tipo de produção terá as necessidades e problemas específicos de cada mídia na qual ela se encontra, levando a finalização dos *concepts* a caminhos distintos em relação àquilo que será exigido. Em videogames, como lista Anhut (2014), existem diversas demandas a se atender pelo *concept artist*, como as dos responsáveis pela próxima fase de produção, os modeladores 3D, animadores 3D, entre outros. Ainda nesse contexto, segundo Solarski (2008), a arte final aprovada será colocada em um model sheet que será utilizado como o principal documento de referência pelos outros membros do time, podendo conter informações úteis para eles como texturas e tecidos. Isso também se aplica nas animações, sejam 2D ou 3D, com, por exemplo, a necessidade da produção de vistas de diversos ângulos dos personagens, o chamado turn-around, que, como afirma Simon (2003), é uma das partes mais importantes do design de personagens e finaliza todos os detalhes para se manter um visual consistente.

Diferente do que se observa nas produções como as animações, videogames e filmes, ao se analisar os materiais de pré-produção do meio de histórias em quadrinhos, a sistematização e planejamento rigoroso da fase de *concept art* discutidos anteriormente não se mostram, na maioria dos casos, tão presente na sua esfera de desenvolvimento. Por serem produções que têm por característica o envolvimento de menos pessoas para a viabilidade e execução da obra, os artistas responsáveis desfrutam de certa liberdade. O quadrinista Max Douglas (2015) afirma que os objetivos para quadrinhos e animações são muito similares, como a premissa de que os personagens, ou o que quer que seja criado, precisará ser desenhado repetidamente. Portanto, como o mesmo afirma, certo grau de simplicidade é muito importante, visando evitar exageros.

3. WEBCOMIC UNSPOKEN

Unspoken é uma *webcomic* de mistério, de autoria de Rodrigo Clark Rossi e Marco Porto, que utiliza de perspectivas múltiplas e elementos de contos de fada para contar a história de uma mulher idosa que, sofrendo de demência, se encarrega de achar sua neta desaparecida há anos.

A história utiliza dos contos de fada para ilustrar as alucinações e o que se passa na cabeça perturbada e confusa da personagem principal. Serão esses momentos que teremos a presença dos personagens e cenários, atribuídos de uma estética de estilização distinta, que serão desenvolvidos pelo autor deste artigo.

A inspiração para todos os momentos da *webcomic* que se passarão na cabeça da protagonista com o tema de conto de fadas são fortemente influenciados pelo conto de 1913 chamado *The Fairy Tale of Skutt the Elk and Princess Tuvstarr*, escrita por Helge Kjellin e ilustrado por John Bauer (figura 1). Toda a atmosfera, personagens e cenários das ilustrações, pautaram a criação da obra produzida. Somada a esta forte referência para a *webcomic*, outra tem seu destaque como influência na questão técnica e estilística para os visuais dos personagens e cenários, o quadrinho *Hellboy*, criado e ilustrado por Mike Mignola, com sua primeira edição publicada em 1994. A sua arte tem como principal característica as sombras bem demarcadas e totalmente preenchidas em preto, criando um tom mais sombrio mesmo com a estilização e simplificação forte que possui, além de dispor de uma dinamicidade muito importante para as diversas cenas de ação presentes no quadrinho. Sem contar que a própria história é de fantasia e tem como principal característica a adaptação e releitura de contos e fábulas folclóricas.



Figura 1 - Ilustração de John Bauer - livro *The Fairy Tale of Skutt the Elk and Princess Tuvstarr* (1913)

O processo de pré-produção explicado anteriormente foi então aplicado na elaboração deste projeto, com a elaboração do seu roteiro e todo planejamento de cenas sendo realizado pelo graduando Marco Porto. Sendo assim, a fase de *concept art* também se deu como parte desta etapa do projeto. Com o objetivo de ajudar paralelamente na construção da base do desenvolvimento visual da HQ e para que tal etapa fosse executada de maneira eficaz e organizada, utilizou-se uma metodologia se baseando no estudo das fases citadas anteriormente, desmembradas como mostrado abaixo (tabela 1).

PESQUISA	EXPLORAÇÃO	FINALIZAÇÃO
1 - Briefing 2 - Pesquisa de Referências	3 - Esboços iniciais 4 - Aplicação do estilo	5 - Clean Up e Cores 6 - Turn Around

Tabela 1 – Etapas para os *concepts* do projeto (Autor, 2022)

Foram formadas 3 grandes etapas que englobam um total de 6 fases. A primeira etapa, será chamada de Pesquisa, a segunda de Exploração e a terceira de Finalização.

Assim que a introdução geral ao projeto foi concluída, deu-se início a questão específica da criação dos personagens que guiarão a porção inicial da trama. Será acompanhado o desenvolvimento de alguns desses personagens no decorrer deste artigo. Foi passado então os briefings de cada um dos personagens de acordo com o que já havia sido elaborado para a história da *webcomic*.

A pesquisa de referências foi executada junto do agrupamento de cada material visual que servisse de modelo ou inspiração e se encaixasse nas necessidades de cada característica dos personagens a serem concebidos.

A primeira e principal personagem a ser desenvolvida para esse mundo de fantasia dentro da cabeça da protagonista, Heli, se chama Róisín, ela é quem servirá de paralelo à protagonista nas histórias de suas alucinações. Primeiramente é apresentada como um personagem misterioso que se veste de um manto vermelho que acaba por esconder todo o corpo dentro de suas sombras, carregando uma espada longa nas costas quase de comprimento igual à altura do mesmo. Foram então feitas as primeiras explorações e esboços da personagem nesse estágio, que foram posteriormente aprovados dando seguimento a aplicação do estilo para que se chegasse ao design final (figura 2). Por ter uma cor já definida, a fase de exploração deste elemento se mostrou desnecessária.



Figura 2 - *Concepts Róisín com manto* – Autor (2022)

Posteriormente a personagem se revela ser uma garota jovem com aspecto selvagem, de longo e rebelde cabelo branco, sua pele verde, com tatuagens coloridas pelo corpo inteiro e olhos grandes de cor âmbar. Suas características anatômicas mais voltadas para um corpo com músculos levemente definidos, porém ainda esguio e ágil, visto que seria uma personagem que protagonizaria diversos momentos de ação na história. Assim, as primeiras explorações da personagem foram realizadas, se chegando a um design coerente com o estilo desejado e com a visão dos autores (figura 3).

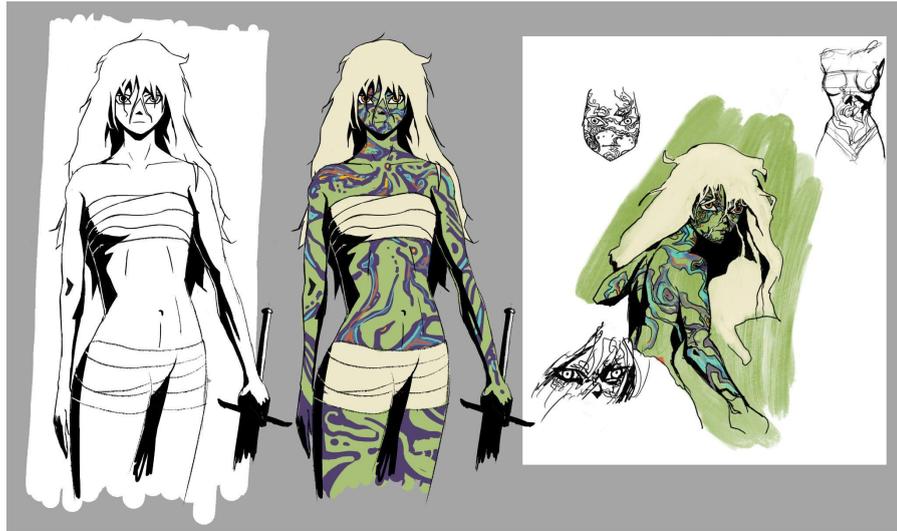


Figura 3 - *Concepts Róisín – Autor (2022)*

Durante a sua execução, mostrou-se crucial a pesquisa feita de referências de tatuagens mais orgânicas, para atingir o aspecto envisioned pelo autor. Dando seguimento aos procedimentos de exploração do visual da personagem, foi alterado levemente o cabelo para transmitir melhor o seu estado mais selvagem e bagunçado, além de ter sido feita uma exploração de mais opções para a cor da pele da mesma (figura 4).

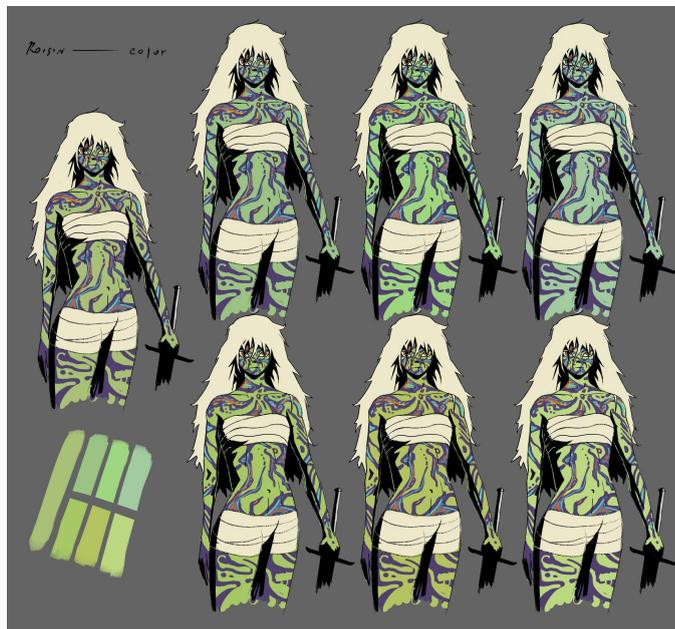


Figura 4 - *Variações de cores Róisín – Autor (2022)*

Mais adiante na história, a personagem terá uma segunda vestimenta, feita com os trapos do manto vermelho que vestia, com bandagens improvisadas que remetesse a um visual mais combativo, em contraste com a furtividade sugerida de seu manto original. Com as cores finalmente definidas, foram então criadas as primeiras opções para sua segunda vestimenta (figura 5).

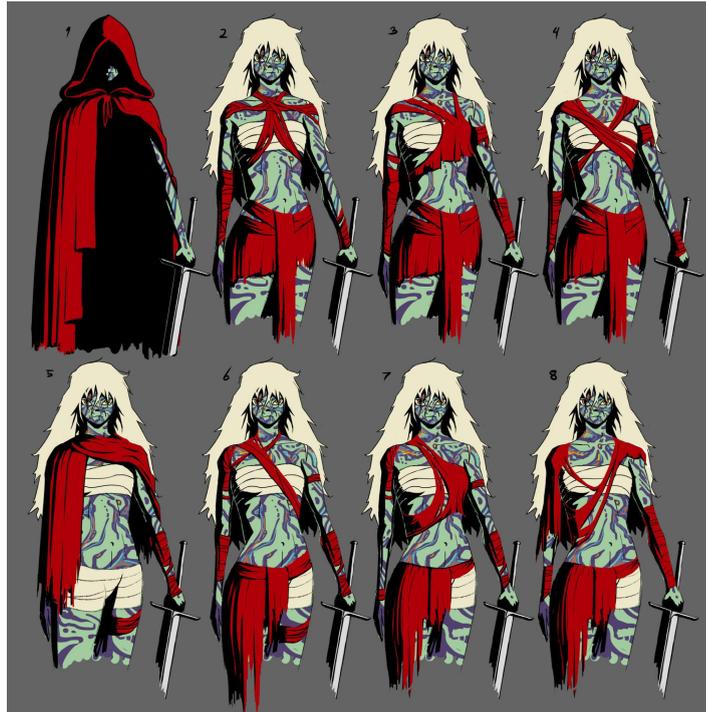


Figura 5 - Variações de vestimenta Róisín – Autor (2022)

Com a definição de qual opção seguiria para a fase final do design da personagem, foram então feitos os últimos ajustes necessários na roupa. Para concluir o *concept*, o corpo foi totalmente completado e a sua espada finalmente elaborada com sua escala ajustada com base na altura do corpo da personagem.



Figura 6 - *Concept* final Róisín – Autor (2022)

Deu-se início então ao desenvolvimento da segunda personagem, essa que estará bastante presente na porção inicial da história, a Princesa. Ela é uma criança que aparenta ter por volta de seis anos, de corpo magro e delicado e personalidade serena. Sua pele é branca, possui um cabelo loiro claro e comprido com alguns cachos. Ela anda descalça e veste um vestido branco, com um colar no formato de coração feito de prata e uma coroa pequena e dourada em sua cabeça.

As primeiras iterações para seu design foram feitas, onde se mostrou necessária uma melhor simplificação em seus elementos faciais para transmitir adequadamente a delicadeza desejada para uma criança. Após as escolhas de quais se mostraram mais adequadas para a representação da personagem, deu-se seguimento à aplicação do estilo da obra para chegar finalmente em uma representação mais definitiva (figura 7).



Figura 10 - *Concept Princesa* – Autor (2022)

Em seguida foi abordada a criação do design de sua coroa, peça importante e recorrente na trama da *webcomic*. Também deu-se início às explorações de cores para a personagem e assim chegou-se ao design final da personagem (figura 8).



Figura 8 - Princesa, *design final* – Autor (2022)

O terceiro personagem a ser explorado é simples em sua concepção, sendo ele um grande e alto alce. É um personagem mais sério e sombrio que os outros, portanto seu rosto estaria sempre parcialmente nas sombras, com seus olhos redondos e ameaçadores se destacando no escuro, visando gerar um mistério em suas intenções.

A objetivo principal é fazer uma adaptação do animal e sua anatomia para o estilo de arte escolhido para esses momentos da *webcomic*, por isso, foi importante construir uma biblioteca visual (figura 9) que sustentaria um melhor entendimento de suas características físicas, a fim de auxiliar na elaboração do *concept* do personagem. Exemplos reais de alces acabaram por ser mais recorrentes, mas imagens de artes mais estilizadas, que auxiliam a identificar os pontos chaves da anatomia do animal também foram importantes, como as próprias ilustrações de John Bauer que inspiraram parte da *webcomic*. Foram procurados especificamente exemplos alces que possuíssem uma galhada em sua cabeça mais proeminente e pontiaguda, devido ao caráter mais ameaçador e imponente do personagem na trama.

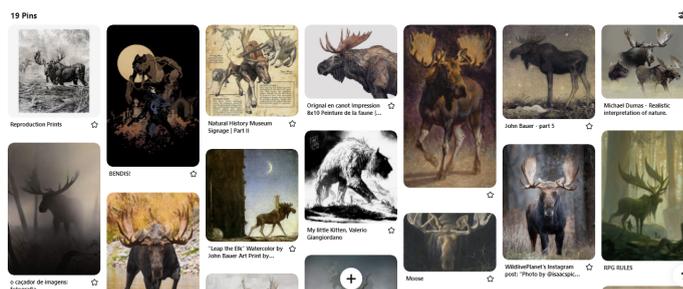


Figura 9 - Pasta de Referências para o Alce – Pinterest (2022)

Munido das imagens necessárias para tanto, foi então executada a adaptação do animal ao estilo proposto na *webcomic* (figura 10).



Figura 10 - Concept do Alce – Autor (2022)

Suas cores seriam as mesmas de um alce comum, com o tom de marrom levemente escurecido por todo seu corpo, com as patas e galhos se diferenciando com uma cor mais clara (figura 11).

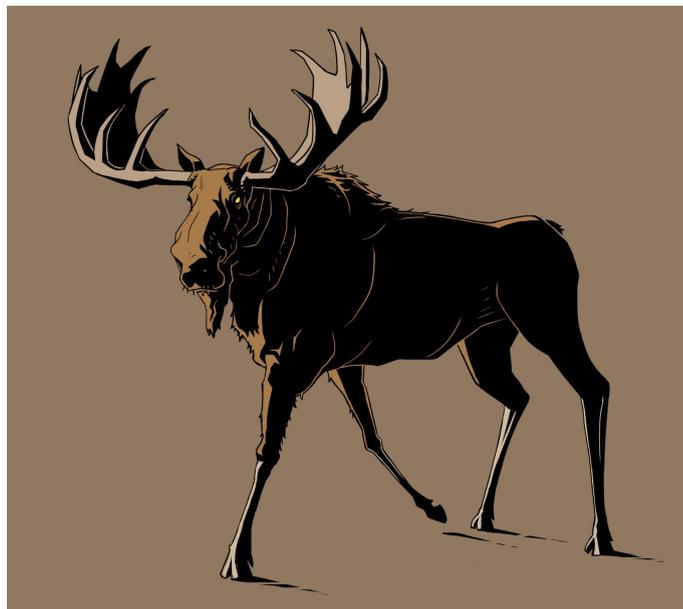


Figura 11 - Cores do Alce – Autor (2022)

O quarto personagem é o grupo de elfos da floresta, que nessa história seriam retratados como pequenos garotos selvagens muito parecidos com a imagem de anjos diversas vezes retratados em pinturas cristãs renascentistas. São todos parecidos entre si, utilizam como vestimenta apenas folhas para taparem suas partes íntimas e são personagens com uma

personalidade travessa e caótica. Por terem uma imagem mais sólida na qual se basear, seus primeiros esboços foram rapidamente resolvidos, podendo avançar para a fase de aplicação do estilo de maneira direta (figura 12).

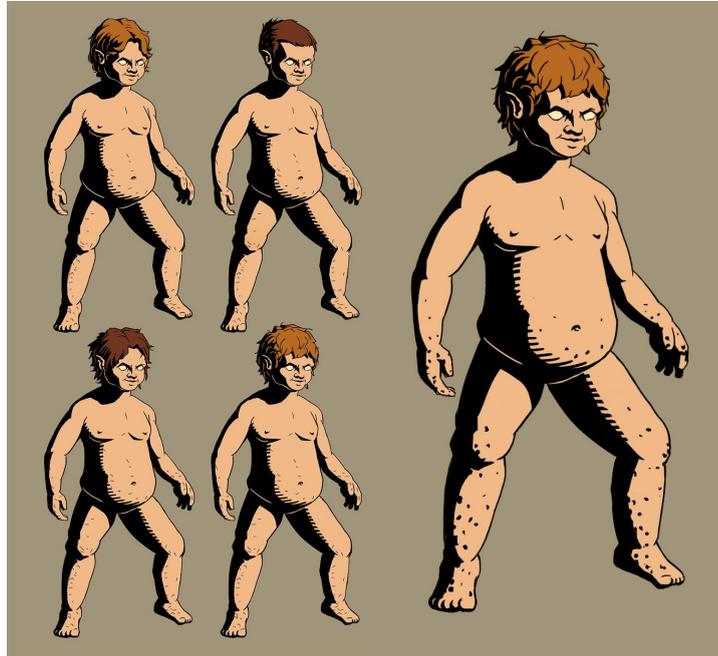


Figura 12 - *Concept Elfos* – Autor (2022)

A última personagem cujo desenvolvimento será abordado neste artigo é a bruxa. Ela foi concebida como um antigo habitante das profundezas da floresta, bastante velha, apodrecida e tenebrosa. Seus cabelos são longos e brancos, possui uma pele azul com um físico bastante magro, olhos brilhantes e unhas compridas. Se veste com um manto preto envelhecido, com um pedaço de tecido branco que lembra um vestido antigo e pequeno pendurado no centro da roupa que fica por baixo do manto, além de carregar consigo uma tesoura grande e enferrujada.

Os primeiros sketches foram feitos utilizando de referências provenientes da pesquisa focada na estilização de rostos de mulheres idosas, buscando encontrar o tom amedrontador que a personagem necessitava. Por fim, chegou-se em um design aprovado (figura 13) para dar o seguimento no desenvolvimento da bruxa e as primeiras cores também já começaram a ser testadas.



Figura 13 - *Concept* Bruxa – Autor (2022)

Com isso faltou apenas o desenvolvimento da tesoura da bruxa e a implementação do tecido branco que ficaria por dentro de seu manto. Abaixo, o resultado final (figura 14).



Figura 14 - *Concept* final Bruxa – Autor (2022)

Após a conclusão de todos os *concepts* para os personagens da *webcomic*, foram então desenvolvidos os *turn arounds* daqueles que seriam animados, para auxiliar na execução dos quadros. Nessa situação, o principal objetivo foi manter o estilo desenvolvido e ao mesmo tempo prover as diversas perspectivas essenciais para a fase de produção (Figura 15).

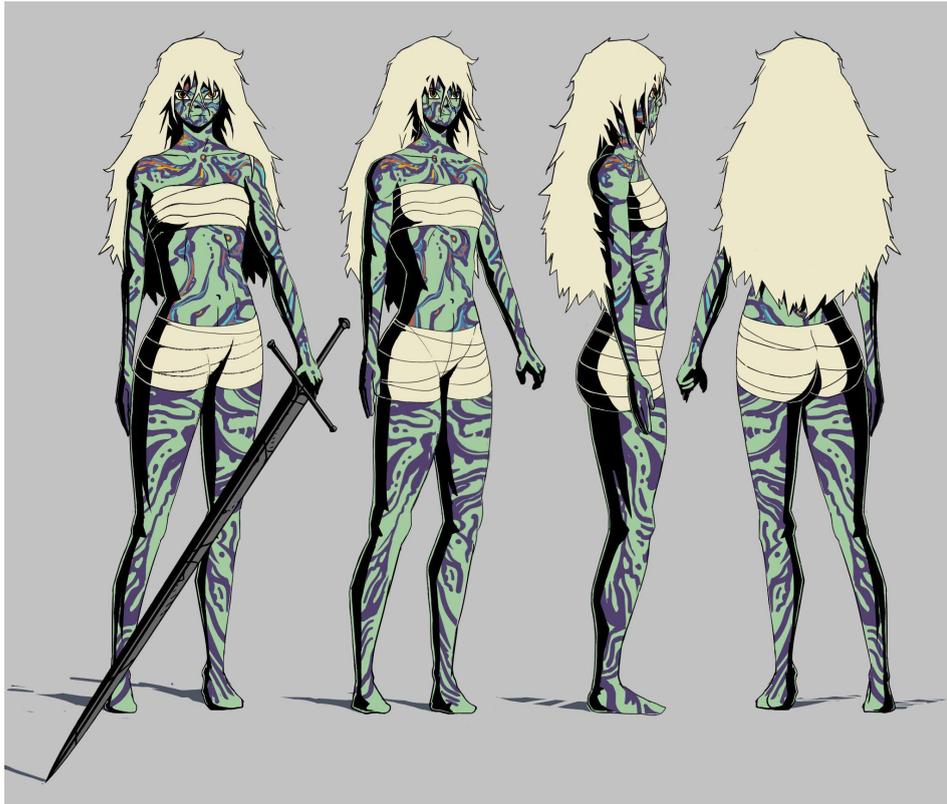


Figura 15 - *Turn Around Roisin* – Autor (2022)

Agora com todos os visuais estabelecidos para os personagens que seriam introduzidos na parcela inicial da trama, a base necessária foi sedimentada e então pode se dar início a produção das fases seguintes do projeto da *webcomic*.

4. CONCLUSÃO

A execução planejada da fase de concept art para a pré-produção do projeto *Unspoken*, com base nos métodos estudados e já estabelecidos nas produções de diversas outras mídias na indústria visual, se mostrou eficiente quando aplicada no contexto das *webcomics*, ou história em quadrinhos para o âmbito digital. Através destes procedimentos, a construção dos alicerces que sustentariam a progressão das fases posteriores, para uma execução coesa e eficaz, foi impactada de maneira positiva no desenvolvimento da obra em questão, podendo se fazer com mais objetividade as iterações necessárias em relação às especificidades de linguagem dos meios escolhidos para este projeto (quadrinhos e animações).

Durante a execução do projeto, se destacou o baixo número de trabalhos acadêmicos em relação aos processos de pré-produção no âmbito das histórias em quadrinhos, se mostrando ser uma área com muito espaço para ser explorada. Com este trabalho pôde se ter

um aprendizado e uma demonstração prática das aplicações e particularidades do contexto de concept art voltado para quadrinhos, contribuindo para um estímulo de mais pesquisas serem realizadas para este meio específico.

REFERÊNCIAS

- ANHUT, Anjin. **Let's Get Real About Concept Art**. How To Not Suck at Game Design, [s.l.], 2, jul. 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets-get-real-concept-art/>. Acesso em: 12 fev. 2022
- BROWN, Rob. **Concept Art Workflow, from script to final**. Youtube, 7 de nov. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6KayPOeJub0> . Acesso em: 15 fev. 2022
- CARTWRIGHT, Steve R. **Pre-Production Planning for Video, Film and Multimedia**. Estados Unidos: Focal Press, 1996
- DORR, Joby. **Is Using References for Art Cheating or a Valuable Tool?** Joby Dorr. [s.l.], 28, abr. 2021. Disponível em: <https://www.jobydorr.com/blog/2021/2/10/how-to-use-reference-for-art-when-its-good-and-when-its-bad#:~:text=When%20used%20correctly%2C%20reference%20bridges,a%20valuable%20place%20for%20references>. Acesso em: 17 fev. 2022
- DOUGLAS, Max. **Character and Design**. Making Comics with Salgood Sam. [s.l.], 25, set. 2015. Disponível em: <https://makingcomics.spiltink.org/character-and-design/>. Acesso em: 21 fev. 2022
- EKSTRÖM, Hanna. **How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape**. Orientador: Iwona Hrynczenko; Göran O:son Waltå. 2013. 54 f. TCC - Game Design, Universidade de Uppsala, Gotland, 2013. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A637902/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2022
- LIPPINCOTT, Gary A. **The Fantasy Illustrator's Technique Book: From Creating Characters to Selling Your Work, Learn the Skills of the Professional Fantasy Artist**. Reino Unido: David & Charles, 2007
- LILLY, Elliot. **Big Bad World of Concept Art**. Estados Unidos: Design Studio Press, 2015
- SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Estados Unidos: Charles River Media, 2008
- SIMON, Mark. **Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a short film**. Estados Unidos: Focal Press, 2003
- SOLARSKI, Chris. **Drawing Basics and Video Game Art**. Estados Unidos: Watson-Guptill Publications, 2012
- YAGÜE, Nacho. **What is a Concept Artist**. Domestika. [s.l.]. 31, dez. 2020. Disponível em: <https://www.domestika.org/en/blog/6199-what-is-a-concept-artist>. Acesso em: 14 fev. 2022