



Universidade de Brasília
INSTITUTO DE ARTES VISUAIS
DEPARTAMENTO DE DESIGN

LUIS ANDRÉ LEAL DE H. CAVALCANTI

**QUIXOTE E SANCHO: PROPOSTA DE PRÉ-PRODUÇÃO E
DESENVOLVIMENTO VISUAL DE UMA ANIMAÇÃO 3D**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Brasília
2021**

LUIS ANDRÉ LEAL H. CAVALCANTI

Quixote e Sancho: Proposta de pré-produção e desenvolvimento visual de uma animação 3D

Trabalho de conclusão do curso apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em *design* - Programação visual.

Orientadora: Gabriel Lyra

Brasília
2021

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são uma declaração de amor e gratidão a todos aqueles que foram fundamentais nessa árdua jornada de crescimento profissional e pessoal. Em primeiro lugar agradeço aos meus pais Mirian e Paulo, pessoas que acreditaram em mim desde o primeiro instante, sempre me auxiliando em tudo que podiam. Cresci admirando a força e a resiliência que ambos sempre tiveram e mesmo nos tempos mais difíceis nunca deixaram de sorrir e de proporcionar o melhor para mim e meus irmãos. Sou eternamente grato pela pessoa que me tornei, amo vocês. Obrigado também aos meus irmãos, Pedro e Paulinho, amo muito vocês.

Gostaria de agradecer à maravilhosa equipe desse projeto: João Capoulade, Leandro Cruz, Tatiana Queiroz, André Tenório, Stephanie Arcas, Ana Clara Matos, Gabriel Meireles e Paulo Almeida. Vocês foram essenciais para que esse projeto tomasse forma e foi extremamente valioso ter a ajuda de cada um de vocês. Obrigado pelo apoio, ensinamento, por acreditarem nesse projeto que me trouxe tanta alegria. Vocês foram incríveis e extremamente importantes para o resultado obtido.

Obrigado também às pessoas que estiveram nessa jornada acadêmica e aos amigos que tornaram isso possível com seu amor e incentivo: Lorena Macedo, Ítalo Santos, Gabriela Nunes, Lucas Dias, Cleyton Santos, João Paulo Sozin, Murilo Marques, Julia dos Anjos, Marcella Vaz, Giovana Canellas, Isabelle Nogueira, Dalton Hisayasu, Sabrina Santos, César Domingos... Vocês tornaram tudo isso possível com cada gesto e palavra de apoio, nunca vou me esquecer da força que me deram.

Diante de tudo isso, não poderia esquecer dos professores que marcaram minha vida. Muito obrigado ao meu orientador, Gabriel Lyra, que acreditou sempre nessa ideia e esteve disposto a ajudar. Obrigado a Tiago Barros por me incentivar a seguir meus sonhos, seu apoio foi fundamental para que esse projeto acontecesse. Obrigado também a Letícia Gillett, foi uma virada de chave conhecer o seu trabalho, e posteriormente sua pessoa, você me inspira. Obrigado pelo amor e a paciência, esse projeto é fruto do carinho e companheirismo de todos vocês.

RESUMO

Este documento relata o desenvolvimento da pré-produção colaborativa de um filme de animação 3D, detalhando o processo de adaptação de *Dom Quixote de La Mancha*. O projeto apresenta as etapas necessárias para o projeto audiovisual: como a adaptação do enredo, pesquisa de metodologia, criação de um fluxograma específico, desenvolvimento da linguagem visual da obra, modelagem digital, *render* e confecção da *pitch bible* com todo o material produzido. O objetivo deste trabalho foi compreender os estágios específicos de criação de um produto audiovisual no contexto de um grande estúdio. Para esse fim, foi utilizado o método de design *Blue Sky* para a montagem de um fluxo de produção, que integra as diferentes áreas do desenvolvimento de uma animação. Como resultado deste processo, foi produzido um *pitch bible* que agrupa todo o conteúdo desenvolvido para a apresentação da animação 3D.

Palavras-chave: animação 3D, modelagem digital, colaborativo, desenvolvimento visual, *Blue Sky*.

ABSTRACT

This paper reports the development of the collaborative pre-production of a 3D animation film, detailing the process of adaptation of Don Quixote of La Mancha. The project presents the necessary steps for the audiovisual project: such as the adaptation of the plot, methodology research, creation of a specific flowchart, development of the visual language of the work, digital modeling, rendering and making of the pitch bible with all the produced material. The objective of this work was to understand the specific stages of creation of an audiovisual product in the context of a large studio. To this end, the Blue Sky design method was used to set up a production flow, which integrates the different areas of the development of an animation. As a result of this process, a pitch bible was produced that groups all the content developed for the presentation of the 3D animation.

Keywords: 3D animation, digital modeling, collaborative, visual development, Blue Sky.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Ilustração de Dom Quixote e Sancho Pança, Gustave Doré (1863).	15
Figura 2. Experimentação Elsa, Frozen, produção Claire Keana (2014).	17
Figura 3. Mapa dos locais percorridos na Espanha por Quixote e Sancho, produzido pelo autor.	19
Figura 4. Moodboard guia concept personagens, produzido pelo autor.	20
Figura 5. Esculturas tradicionais, Andrea Blasich (Andrea Blasich Sculpture, 2021).	26
Figura 6. Exemplo de modelo estilizado, produção Sergi Caballer.	28
Figura 7. Testes de design Wood, Toy Story, Pixar.	29
Figura 8. Standard Pixar pipeline, 2019.	32
Figura 9. Fluxograma utilizado para confecção de Quixote. Produzido pelo autor.	33
Figura 10. Processo de leitura e fichamento da obra. Fotografia do Autor.	34
Figura 11. Russell, deuteragonista do filme Up - Altas Aventuras Disney/Pixar, 2009.	48
Figura 12. Primeiro rascunho de Dom Quixote, produzido pelo autor.	49
Figura 13. Modelo final do storyboard de Quixote e Sancho, produção do autor.	52
Figura 14. Concept art colaborativo, produção dos artistas convidados.	54
Figura 15. Agrupamentos das constantes do Blue Sky, produção por João Capoulade.	55
Figura 16. Concept art final, Dom Quixote e Sancho Pança, produção de João Capoulade.	56
Figura 17. Cenário campo de criptana, produção de João Capoulade.(2021).	58
Figura 18. Cenário floresta da solitude, produção de Tatiana Queiroz (2021).	59
Figura 19. Novo modelo em comparação a primeira versão, produção do autor.	61
Figura 20. Comparação a primeira versão, produção do autor.	61
Figura 21. Nova versão em comparação a primeira versão, produção do autor.	62
Figura 22. Blocagem da cabeça de Dom Quixote, produção do autor.	64
Figura 23. Teste de silhueta, produção do autor.	64
Figura 24. Blocagem de corpo e cabeça, produção do autor.	65
Figura 25. Refinando Rosto, produção do autor.	66
Figura 26. Moodboard figurino, filme Paranorman (2012).	67
Figura 27. Roupas modeladas, produção do autor.	68
Figura 28. Lança de Dom Quixote modelado, produção do autor.	68
Figura 29. Escudo de Dom Quixote modelado, produção do autor.	69
Figura 30. Exemplo de aplicação da textura UV em um modelo 3D.	69
Figura 31. Uv retirada do escudo, produção do autor.	70

Figura 32. Expressões Dom Quixote, produção do autor.	71
Figura 33. Exemplo de linha de força para guiar a pose, produção do autor.	72
Figura 34. Dinâmica da pose, produção do autor.	72
Figura 35. Modelagem 3D de Dom Quixote finalizada, produção do autor.	73
Figura 36. Modelagem 3D de Sancho Pança finalizada, produção do autor	73
Figura 37. Modelagem 3D de Rocinante finalizada.	74
Figura 38. Resultado da modelagem dos personagens principais.	74
Figura 39. Moodboard de <i>render</i> , produção do autor.	76
Figura 40. Teste de <i>render</i> realizado nos olhos e pele, produção Leandro Cruz.	76
Figura 41. Ajuste dos olhos, produção do autor.	77
Figura 42. Segunda versão da pintura sem ajustes, produção Leandro Cruz.	77
Figura 43. Teste de iris, produção de Leandro Cruz	78
Figura 44. Versão final dos materiais, produção Leandro Cruz.	78
Figura 45. Topologia do escalpo produção Leandro Cruz.	79
Figura 46. Pintura de valores e sistema curto produção Leandro Cruz.	79
Figura 47. Interpolação dos fios, produção Leandro Cruz.	80
Figura 48. <i>Render</i> final, Produção de Leandro Cruz.	81
Figura 49. <i>Render</i> acessórios, Produção de Leandro Cruz.	82
Figura 50. Experimentação logo, produção do autor.	83
Figura 51. Logo de Olaf Presents.	83
Figura 52. Processo de criação, produção do autor e João Capoulade	84
Figura 53. Logo final de Quixote Sancho, produção do autor e João Capoulade.	85
Figura 54. Modelagem 3D placa, produção do autor.	86
Figura 55. Logo 3D final de Quixote Sancho, produção do autor e João Capoulade.	86
Figura 56. Capa da Pitch Bible, Produção do autor	88
Figura 57. Página de introdução Pitch Bible, Produção do autor.	88
Figura 58. Página da história, produção do autor.	89
Figura 59. Páginas storyboard, produção do autor.	89
Figura 60. Páginas de cenários, produção do autor.	90
Figura 61. Páginas personagens, produção do autor.	90
Figura 62. Páginas de modelagem e <i>render</i> , produção do autor.	91
Figura 63. Páginas identidade, produção do autor.	91

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO E SUAS CARACTERÍSTICAS	9
2.1. Storyboard	12
2.2. Blue Sky	15
2.3. Briefing	18
2.4. Moodboard	19
2.5. Concept art	20
2.6. Método de modelagem	25
2.7. Inspirações do projeto	30
2.9. Metodologia: uma adaptação do método blue sky	35
3. DESENVOLVIMENTO	37
3.1. Dom Quixote de la Mancha	39
3.2. Adaptação de enredo	41
3.3. Personagens	45
3.3.1. Dom Quixote	46
3.3.2. Sancho Pança	49
3.4. Storyboard	50
3.5. Blue sky e o processo de co-criação na construção do projeto	52
3.6. Cenário	56
3.7. Modelagem	59
3.8. Expressões e blendshapes	69
3.9. <i>Render</i>	74
3.10. Layouts	79
3.11. Identidade visual	81
4. RESULTADO DO PITCH BIBLE	86
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	94
ANEXO 1: PITCH BIBLE INTEGRAL	97

1. INTRODUÇÃO

Durante toda sua jornada, a humanidade foi marcada pelo ato de contar histórias para difundir valores por meio das tradições orais que, posteriormente, migraram para as tradições escritas. Essa difusão de contos e mitologias proporcionou um grande salto evolutivo por gerar diferentes meios de comunicação, o que possibilitou a concepção de novos contos, os quais possuíam mundos fantasiosos e personagens complexos. A beleza e a força de tais personagens ocasionou uma percepção mais apurada de diferentes realidades por parte dos leitores e espectadores.

Boa parte das histórias clássicas possuem um grande poder de atemporalidade, permanecendo relevantes durante séculos por abordarem temas valorosos e relevantes para o cotidiano. Portanto, é pertinente a produção de adaptações que valorizem e instiguem o público a conhecer estas narrativas, usando técnicas e linguagem atuais e associando diferentes formas de distribuição, como *streaming*, cinema e televisão.

Em 1605, Miguel de Cervantes criou aquela que seria chamada de sua obra-prima, *Dom Quixote de La Mancha*. A história do cavaleiro considerado louco impressionou os leitores e o mundo de uma forma que poucas histórias haviam conseguido, com diálogos incomparáveis, personagens icônicos e reflexões em várias camadas. A obra aborda conceitos como a lutar contra injustiças, percepção de realidade e a busca por propósito em forma de sátira, criando assim debates sobre questões sociais que são atemporais.

Para estabelecer um desenvolvimento atrativo para um projeto de animação, é importante que exista um método para o estabelecimento de uma estrutura organizacional de produção. Abordar temas variados na animação 3D em conjunto com a experimentação técnica, ferramental e metodológica, pode contribuir com o desenvolvimento da área de animação. Abordar esta tarefa a partir da Universidade, possibilita um alcance para além do próprio mercado de animação, sem contar a possibilidade de documentação e expansão do assunto a partir das estruturas universitárias. De certa forma, documentar e explorar métodos de produção variados também contribui com o debate, adaptação e expansão das propostas metodológicas e organizacionais, por parte de outros autores, amadores ou não, em

seus próprios projetos. Este processo torna a própria evolução da Animação 3D, um processo colaborativo.

Portanto, tem-se como objetivo geral produzir de um pré-projeto de animação 3D, adaptando o uso da metodologia *Blue Sky* e a partir da obra de Cervantes, *Dom Quixote de La Mancha*. Deste objetivo resulta um *pitch bible*, a qual será responsável por reunir e organizar todo o material produzido durante o período de produção do projeto.

Espera-se com o cumprimento do objetivo, que seja possível contribuir com o panorama metodológico e prático em torno da animação 3D, e que esta possa ser melhor estruturada dentro e fora da academia. Além disso, a própria produção de projetos de natureza prática, na indústria do entretenimento e audiovisual, pode servir para a demonstração de um interesse geral nos temas na cidade ou no país. Processo este que eventualmente pode gerar um desenvolvimento no mercado de trabalho, investimentos e aportes públicos, movimentando a cena local.

2. PRODUÇÃO DE ANIMAÇÃO E SUAS CARACTERÍSTICAS

A globalizada indústria audiovisual estabelece tendências de produção, seja a partir do ocidente ou oriente. Os estágios de produção se estabelecem para atender as necessidades dos novos meios de difusão. O fluxo produtivo gerado pela indústria da animação se caracteriza por suas classificações nas etapas de desenvolvimento, criando assim, uma linha ordenada e sequencial que torna o processo eficiente, confortável e ágil.

O fluxo de produção de uma animação 3D, foco desse projeto, conta, geralmente, com a utilização de *softwares* específicos e grandes equipes de desenvolvimento alinhados em uma sequência de produção, pensando sempre em qual meio esse produto será inserido. Em razão disso, um artista 3D precisa compreender as etapas de produção para perceber como suas decisões afetam as áreas subsequentes no fluxo de trabalho.

A direção responsável pela concepção de uma animação precisa estar atento a alguns fatores, tais como: estilo visual, orçamento, plataforma para a qual se destina, tamanho da equipe, tempo dedicado à produção, entre outros fatores. Consultando revisão de literatura na área de animação e análise documental, tais como *Asia Pacific Foundation of Canada* (2016), Andy Beane (2012), Tatiana Queiroz (2017), constatou-se que grande parte das produções audiovisuais se fundamentam em três etapas principais: *pré-produção, produção e pós-produção*.

De acordo com Beane (2012), a indústria de animação 3D possui diferentes necessidades devido aos diferentes meios em que está inserida, porém, a aplicação das três etapas de produção é ligeiramente similar em alguns setores. O fluxo de produção acaba sendo padronizado por conta de sua eficiência, mas também por conta das idas e vindas dos artistas entre os grandes estúdios. Esse fator contribui para que a dinâmica básica de produção se mantenha, visto que, inserido na indústria, o artista perpetua o conhecimento adquirido em projetos anteriores.

Cada segmento da indústria da animação 3D utiliza as três fases principais do gasoduto de produção de forma ligeiramente diferente. As indústrias de entretenimento de filmes, televisão, jogos de vídeo, publicidade e efeitos visuais utilizam três fases de uma forma semelhante (BEANE, 2012, p.22).

A *pré-produção* é um processo chave no desenvolvimento de um filme, neste estágio dedica-se um tempo considerável em pesquisa e desenvolvimento para

transmitir a essência do que será representado. Essa etapa pode ser encontrada em diversas categorias de produção, como, por exemplo: quadrinhos, animações, jogos digitais e outros produtos na área do entretenimento. Em seguida temos a *produção*, etapa que se caracteriza por iniciar a junção dos materiais criados na *pré-produção* para de fato conceber o que será produzido. Nesse estágio, o desenvolvimento na produção 3D acrescenta algumas etapas específicas como a produção do *rigging*¹, modelagem, *render*, texturização, *VFX*², cenários tridimensionais e iluminação. O *render*, processo importante nesse presente projeto, é o processo de arte finalização, por obter as imagens por meio da criação de ambientes que simulam iluminação.

Por último temos a *pós-produção*, fase que pode ser descrita como refino, por ser encarregada de incluir efeitos, correções e edições no corte final da etapa de *produção*.

Para que tais etapas tomem forma, é necessária uma equipe de pessoas com habilidades que possam se complementar ao longo da produção. A animação surge como um processo colaborativo do início ao fim, em que diferentes visões criam possibilidades diversas e resultados fora das margens da individualidade. Por esse motivo, optou-se por fazer do seguinte projeto um processo colaborativo em todas as etapas, desde a criação do visual inicial, até o processo de finalização do *render*, dando assim uma prévia do que seria a animação.

Pensando nisso, foram utilizados como base teórica, projetos de animação realizados na Universidade de Brasília, tais como os de Tatiana Queiroz(2017), Matos e Arcas(2019), João Capoulade(2017) e Júlia Câmara(2020). A maioria desses projetos de animação foram produções audiovisuais 2D, porém os princípios da pré-produção, produção e pós-produção se mantêm iguais para uma animação 3D, com o acréscimo dos processos de modelagem e *render* que serão especificados mais adiante. Com isso em mente, foi iniciado o processo criativo da escolha do tema, que se pautou tanto pela escolha pessoal quanto por aspectos que poderiam ser representados de maneira atrativa, como conflito de realidade e busca por sonhos.

¹ Rigging é uma técnica de animação em 3D que adiciona movimentos ao personagem por meio da construção de uma estrutura similar aos "ossos".

² Visual Effects(VFX), ou efeitos visuais, em português

O escopo do projeto se limitou à pré-produção por ser uma etapa de idealização. Esse aspecto proporciona criação de fluxograma específico com base em um método de *design*, possibilitando assim um resultado satisfatório. Como o projeto foi feito em curto espaço de tempo, com limitações estruturais e um número menor de pessoas, algo diferente da experiência em um grande estúdio, tornou-se pertinente selecionar somente essa etapa como enfoque.

A etapa de pré-produção, foco desse projeto, é dividida em duas equipes: administrativa e artística. Para compor a equipe artística, foi realizado o convite para alguns artistas participarem da equipe de *concept art e render*: Tatiana Queiroz, André Tenório, Ana Clara Sousa, Stephanie Arcas, João Capoulade, Leandro Cruz, Gabriel Meireles e Paulo Almeida.

A equipe administrativa cria os requisitos que transmitem a essência da história, produzindo assim os guias de produção. Esta etapa na *pré-produção* é responsável por desenvolver roteiro, *moodboards*³ e *briefings* para estimular o processo de criação visual. Já a equipe de artistas é responsável pela criação dos desenhos, *concept art* e, no caso desse projeto, modelagem e *render*. Neste projeto, optou-se por deixar a produção de ideias em aberto para ambas as equipes, princípio-guia inspirado em um método que será apresentado mais adiante.

A partir desse entendimento, foi iniciada a escolha de adaptar a obra literária de Dom Quixote de la Mancha, livro de Miguel de Cervantes publicado em 1605, para uma animação 3D. A escolha da obra se deu pela pertinência das temáticas atemporais abordadas no enredo, além do interesse pessoal em representar a história em formato audiovisual através de um projeto 3D. Pensando nisso, foram considerados aspectos profundos da obra para chegar a uma aproximação fiel da original.

Para propor esta adaptação audiovisual, foi utilizada a metodologia de leitura e fichamento da obra literária. Esse processo teve como objetivo analisar as passagens principais, posteriormente, considerar diferentes aspectos como: quais ângulos de câmera devem ser usados? Como conduzir a equipe de artistas a compreenderem o sentido do enredo? Que aspectos devem ser ressaltados para que os personagens sejam fiéis à história?

³ Painel de referências visuais.

Para fins de organização, as passagens foram categorizadas em descrição de personagens, descrição de cenários e descrições de ambientação, com uma revisão final nos diálogos para uma melhor captação de referências. A partir dessa análise estrutural da narrativa, foi elaborado o guia visual da produção, o *storyboard*.

2.1. Storyboard

O *storyboard*, na produção de um filme, é o processo de criação de um roteiro visual, que auxilia a etapa inicial de alinhamento em representar visualmente o enredo. Estes rascunhos, esboços e ilustrações em quadros são parecidos com o formato dos quadrinhos, possibilitando a captação da essência da história logo na etapa inicial. Sendo assim, o *storyboard* é a representação visual das cenas que compõem uma produção, transformando o relato escrito em um componente ilustrado que alavanca o processo de criação imaginativa.

O desenho é uma ferramenta fundamental para a preparação de um filme, sendo um ponto inicial próspero para uma produção quando utilizado no *storyboard*. De acordo com Antônio Ferreira *et. al.* (2016) em “O *Storyboard*: Ensaio de uma Narrativa Planificada”, nos anos 30, Webb Smith, roteirista e *story adaptation* dos estúdios Disney, cunhou o termo “*storyboard*”. Sua influência para a criação foi sua participação nas tirinhas no jornal do Mickey. O autor afirma ainda, que “o conceito em si, pré-existiu a palavra e remonta aos finais do século XIX, numa era em que os artistas utilizavam a fotografia como se, de ‘esquissos’[esboços] se tratassem” (FERREIRA, 2019, p.619)

Portanto, pode-se afirmar que essa ferramenta de desenho é um processo racional que gerencia a estruturação das sequências visuais na preparação de um projeto audiovisual. Dessa forma:

se o desenho é pensamento, a planificação de uma narrativa “*découpé*” em várias sequências abre caminho para um processo de visualização fundamental, especialmente numa fase preparatória de uma produção fílmica. (FERREIRA, 2019, p.619)

Grandes produções cinematográficas utilizam o *storyboard* para trazer a visão de diretores, muitos deles criaram sua fama por meio da utilização desse recurso ilustrado. Um deles foi Ridley Scott, diretor britânico formado na *Royal College of Art* de Londres. Ridley ficou famoso por apresentar a essência de suas ideias por meio do *storyboard* para conseguir financiamentos de grandes estúdios

para suas produções. Um desses projetos foi o filme *Alien*, de 1979. O Diretor Ridley Scott, em entrevista, expressa o seguinte sentimento acerca da produção de *storyboards*:

Você deve se mexer e é melhor se mexer sabendo exatamente o que fazer. Aprendi que ao fazer storyboarding, está definido o filme. Eu preciso dos quadros no papel e na minha cabeça para filmar. (VAN HOVE, 2015. Tradução do autor)

Sendo um processo chave da pré-produção, o *storyboard* estabelecerá a alma do produto a ser desenvolvido, facilitando assim a criação dos personagens, cenários e composições para as cenas selecionadas. Essa ferramenta é considerada outra forma de se criar uma história, muitos animadores e diretores de arte optam por ignorar a etapa de roteiro devido à falta de treinamento na escrita formal. Para um artista visual, esse processo de criação pode ser o caminho mais eficaz para um enredo completo, o que possibilita a melhoria da história por preencher lacunas que seriam difíceis de se solucionar somente com a escrita.

Um filme é uma produção em constante desenvolvimento. Existem diversos caminhos que retornam ao ponto inicial para a criação de um projeto, por conta disso, é essencial tomar nota de cada etapa. A produção ilustrada pode vir de um esboço, um desenho no canto do caderno ou até mesmo uma ideia desenvolvida, mas no final, o *storyboard* é o meio utilizado para a compreensão geral do que acontece em cada etapa da produção visual.

A animação possui algo que a torna diferente. Ela possibilita que mundos e personagens sejam imaginados em situações criativas, favorecendo o uso do *storyboard* como ferramenta de extrapolação. Essa extrapolação da realidade torna as produções audiovisuais animadas atrativas para a interpretação visual de sentimentos e emoções.

As possibilidades de exploração de um *storyboard* são variadas, sendo possível criar uma sequência de cenas fechadas para retratar uma passagem ou representar apenas cenas chaves que retratam a essência geral da história. O importante deste processo é deixar claro o que pode ser abordado pela equipe.

A obra de Cervantes possui diversas descrições visuais, dentre elas está uma das mais significativas, as ilustrações de Gustave Doré. Gustave foi um desenhista e pintor nascido em Paris em 1832 e seu amor por obras literárias consideradas clássicas era o que o impulsionava a criar sua visão de personagens

atemporais. Dentre as obras que Gustave ilustrou estão O Corvo, de Edgar Allan Poe; o Divina Comédia, de Dante Alighieri e Dom Quixote de la Mancha, de Miguel de Cervantes.

Na adaptação de Doré para o Dom Quixote, é possível perceber uma representação fidedigna da obra através de uma representação influenciada pela religiosidade do artista, essa caracterização de Gustave Doré perpetua até hoje as características físicas de Dom Quixote devido a sua capacidade de dar vida, de forma visual, a descrição de Cervantes.



Figura 1. Ilustração de Dom Quixote e Sancho Pança, Gustave Doré (1863).

Diferente do tom melancólico retratado por ele, influenciado diretamente por suas referências religiosas adquiridas em outras obras, foi pensando em utilizar um estilo que pudesse atingir um público mais abrangente através de um tom mais leve.

Uma história contada por meio da animação, seja qual for o meio, é um poderoso recurso de representação imagética. Hoje é incomum afirmar que animações são voltadas apenas para crianças, já que essa categoria de conteúdo ganhou cada vez mais espaço em diferentes faixas etárias. Dessa maneira, a adaptação de “Quixote e Sancho” reúne elementos visuais que podem transmitir, por meio de uma linguagem apelativa, a essência da obra de Cervantes.

Após a análise e a produção do fichamento da obra, foi produzido de maneira individual do *storyboard*. Essa etapa serviu para proporcionar um melhor entendimento das cenas mais marcantes a serem abordadas na produção do resumo do enredo.

Diante disso, o processo contou com duas versões, a primeira foi utilizada por mim para a confecção dos materiais descritivos necessários para os artistas, *briefing* e *moodboard*. Ao final da escolha da linguagem visual na etapa de *concept art*, foi produzida uma versão atualizada do *storyboard* para proporcionar um guia visual das cenas a serem retratadas na produção colaborativa dos cenários.

2.2. Blue Sky

Para se criar uma linha de produção de animação, é necessário um gerenciamento das etapas do projeto para se criar o produto de maneira rápida e eficiente. É possível imaginar tal fluxo de produção como a linha de montagem de um veículo, em que cada equipe realiza seu trabalho ordenada e sequencialmente para a construção da animação. No entanto, para que isso seja viável, é importante entender como a arte e o design podem juntos inspirar a elaboração de novas formas de se pensar em uma animação, momento onde:

A arte destina-se a inspirar novas formas de pensar sobre um filme. Os estudos de colagem de Teddy Newton para *The Incredibles* foram criados não para sugerir o aspecto final do filme, mas para estimular a reflexão sobre como incorporar uma estética de design arrojada e estilizada de meados do século. (AMIDI, 2011, p.50)

À medida que um filme é desenvolvido, muitos caminhos são explorados antes de se assentarem em uma abordagem específica. Tendo isso em mente, foi realizado um processo de pesquisa para encontrar um método que fosse adequado à utilização na produção de uma animação 3D, considerando o curto prazo de tempo e uma equipe limitada. Apoiando-se nesse aspecto, foi encontrado o método de exploração visual chamado *Blue Sky*. Este método é definido por Cautela (2007 apud SCALETSKY e BORDA, 2010, p.5) como um processo de produção de insumo aberto para a captação de diferentes categorias de estímulos úteis.

As ideias produzidas nesse método não possuem amarras, dando total liberdade para a criação de várias possibilidades. No *Blue Sky*, o proponente do projeto escolhe desenvolver, de maneira individual ou colaborativa, o exercício do método. Nenhuma pista visual ou referência para além de uma orientação básica acerca do tema e características dos personagens é fornecida. Então, cada participante produz uma ou mais alternativas, depois são observadas as características mais constantes, tais como formas, cores, gestual, e outros. Por fim,

o proponente do projeto junta todas as constantes, ou elementos em comum, para criar uma versão final do produto.

Isso significa que a função do *Blue Sky* é captar ideias, encontrando elementos visuais em diferentes categorias e contextos, explorando além dos limites de um método convencional, tal como *brainstorming*.

Para Cautela (Ibid.), essa relação que envolve dimensões externas ao ponto focal da pesquisa, possibilita uma organização produtiva através da troca com o ambiente inicialmente gerado, viabilizando assim a construção de *designs* viáveis a partir das experimentações. Cada *design* gerado inicialmente pode se ramificar, criando vários outros novos conceitos para o projeto.

Essa geração inicial de possíveis cenários pode ser consultada em etapas finais e assim a capacidade de alterar escolhas com base em constantes características concebidas na experimentação pode ser uma maneira eficaz de melhorar o produto final com alguns acréscimos. É possível perceber essa experimentação em departamentos de *concept art* de diversos estúdios. Dessa forma, a produção acaba gerando possíveis caminhos a serem seguidos apenas com a experimentação de diferentes *designs*.



Figura 2. Experimentação Elsa, Frozen, produção Claire Keane (2014).

No entanto, é importante, após toda esta etapa livre, selecionar os indicadores relevantes para o contexto do projeto, de modo a obter respostas para o

problema de *design*. Todo esse conhecimento informativo gerado pelo método do *Blue Sky* cria pontos em comum, capazes de justificar as escolhas finais.

A investigação do céu azul foi definida por Cabirio Cautela (2007) como um processo aberto e não estruturado de ligações previamente constituídas com o objectivo de revelar e sistematizar uma série de contributos e estímulos úteis para o projecto. (CAUTELA, 2007, apud SCALETISKY e BORDA, 2010 p.5)

Essa maneira favorável de transmissão visual que o método de *Blue Sky* proporciona é uma experimentação importante na produção inicial. O processo é semelhante à criação de um catálogo de possíveis caminhos a serem tomados. O que torna este método interessante para a produção de uma animação 3D é a capacidade de experimentação em fase colaborativa de definições visuais, esse aspecto do *Blue Sky* o diferencia de métodos que são mais limitantes e confusos por gerar apenas ideias de maneira tempestuosa.

A investigação do céu azul, segundo Cautela, deve identificar sinais fortes e fracos em torno do contexto do projeto que irão ajudar na construção de cenários de projeto. (CAUTELA, 2007, apud SCALETISKY e BORDA, 2010 p.6)

A identificação das constantes relevantes dentro do *Blue Sky* deve ser representada em um contexto, estabelecendo, dessa maneira, um paralelo com as capacidades dos artistas ou *designers* inseridos nesta etapa. A aplicação gera uma validação da escolha do estilo visual a ser usado no projeto, visto que a diversidade estabelecida nesta etapa possibilita a junção das características mais relevantes entre as opções apresentadas. Sendo assim o *Blue Sky* traduz as tendências na geração de ideias de uma maneira investigativa, condensando os caminhos que o projeto pode tomar de maneira colaborativa.

2.3. Briefing

Com toda a ideia e história definida, foram desenvolvidos os materiais necessários para o início do processo colaborativo. Os primeiros materiais elaborados foram dois *briefings*, um voltado às informações gerais (resumo) produzidas a partir do fichamento para os artistas responsáveis pelo *concept art* e outro, voltado a descrições dos ambientes para a produção dos cenários.

No decorrer dessa etapa, o conteúdo foi pensado para preencher as possíveis dúvidas que poderiam surgir durante a parte prática, facilitando a

compreensão dos artistas para pudessem passar mais tempo pensando nos personagens, e não buscando referências sobre a trama e elementos visuais.

O *briefing* nada mais é do que o agrupamento das informações ou dados obtidos em pesquisa, essa ferramenta se torna essencial para alinhar a equipe em relação ao que será abordado no enredo e na produção visual. Todo o material descritivo gerado pelos artistas foi pensado inicialmente nas capas do livro de Cervantes através de anotações, durante esse processo de montagem das informações foi produzido um mapa das passagens de Quixote e Sancho no enredo, iniciando assim a utilização de imagens para gerar contextos similares aos da obra.



Figura 3. Mapa dos locais percorridos na Espanha por Quixote e Sancho, produzido pelo autor.

Posteriormente a produção do mapa das cidades, onde o enredo do livro se passa, foi elaborado uma pesquisa descritiva para guiar os artistas de cenário, isso proporcionou uma ambientação mais fidedigna a cada região, gerando também um estudo visual rico a ser abordado na produção dos *moodboards*.

2.4. Moodboard

A finalização do *briefing* resultou também em outra ferramenta para o auxílio dos artistas, o *moodboard*. Além de utilizar um método descritivo, foi pensando na necessidade de utilizar um método visual. O *moodboard* é a coleta de referências que auxilia de maneira visual a produção, sendo um guia através de um painel pensado para ser composto por sentimentos e representações. O objetivo desse método é similar ao do *briefing*, alinhar as criações, porém de uma maneira visual, definindo assim estilos e formas, ou até mesmo guiando e facilitando a busca de referências.

Essas composições visuais também puderam me auxiliar a tirar a produção do campo imagético, criando assim uma linha de possibilidades serem produzidas para melhorar o resultado da animação.

Durante a primeira versão do *storyboard* foram coletadas diversas imagens de ambientação e personagens, o que possibilitou uma ideia de como ficariam as representações que viriam adiante. Como esse material foi previamente colhido, foi elaborado o que seria o *moodboard* de cenários.

Para auxiliar e alinhar a produção dos artistas *concept art*, foi criado um *moodboard* específico com as principais referências estéticas coletadas. Entretanto, esse *moodboard* seria um guia de fundamentos, pois a intenção do projeto era de trazer diferentes visões dos personagens, Dom Quixote e Sancho Pança com base na descrição do *briefing*, possibilitando dessa maneira uma liberdade aos artistas para expressar de maneira livre o imaginário individual.

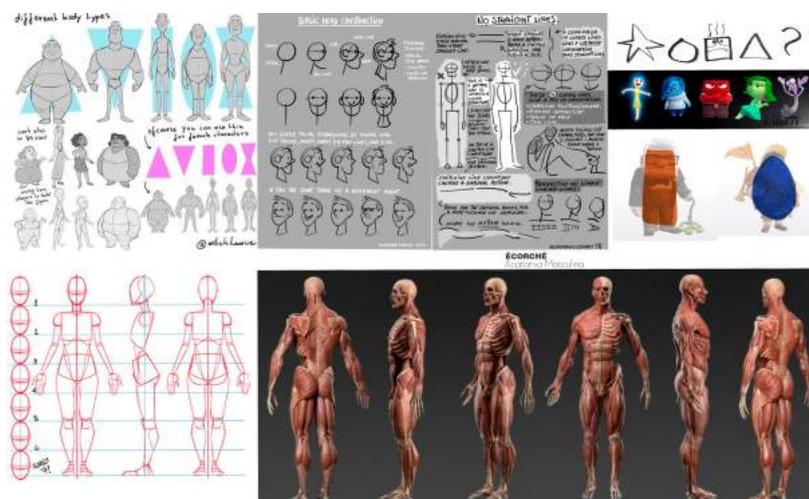


Figura 4. *Moodboard* guia *concept* personagens, produzido pelo autor.

2.5. *Concept art*

Personagens principais descritos em uma obra literária ganham forma e força a partir da imaginação do leitor ou do ouvinte. Embora cada percepção seja individual, essas percepções são atribuídas por um meio em comum, gerando assim uma aproximação de percepções "gerais". Portanto, o *concept art* refere-se ao método de representação visual dos elementos estéticos imaginativos para a estruturação do conceito central de cada personagem ou mundo a qual ele está inserido.

Um *concept artist* (artista conceitual) deve ter a habilidade de representar o personagem, atribuindo a este, características visuais que permitam uma identificação da história e personalidade do personagem animado, por parte do espectador. Ou seja, o artista conceitual expressa através de signos visuais características do personagem que podem ser exploradas na história.

É essencial que o artista também possua a habilidade de interpretar ideias criativamente, atribuindo apelo aos personagens pelos quais é responsável. Não basta saber desenhar e conhecer os fundamentos técnicos. Para um trabalho que consiga cativar o público, os artistas precisam atribuir "vida" às suas criações.

Os artistas precisam compor características concretas, como atributos visuais e auditivos, ou simbólicas, como a personalidade e objetivos do personagem na narrativa, que se relacionem com o espectador. Elementos como a representação da personalidade e a construção dos tais atributos visuais, como silhueta, forma e geometria de base do personagem, paleta de cores e dublagem, contribuem para o processo de identificação do público com a obra, inscrita em um ciclo narrativo coeso.

O *concept art*, no entanto, não é somente uma ferramenta ilustrativa. Sua utilização estabelece os primeiros passos do projeto. O *concept art* é responsável por estabelecer o primeiro norte para todos na produção, para que todos fiquem na mesma página, já que é resolvido logo nos primeiros estágios da produção.

A representação por meio do *concept art* também não está limitada somente às duas dimensões. Por se tratar de estágios iniciais do projeto, é comum o erro de supor que a única ferramenta disponível para o desenvolvimento seja a partir do 2D. Essa forma de arte pode ser traduzida por meio da escultura, colagem e qualquer outra ferramenta pela qual o artista se sinta confortável e expresse suas intenções.

É nessa etapa que há mais liberdade criativa. Apesar de possuir um *briefing* e história já pré-estabelecidos, o processo imaginativo do artista deve ser livre; não é preciso se atentar fielmente à realidade e à física nessa etapa. Um personagem gordo, por exemplo, pode ter braços e pernas curtos que afinam até as extremidades. No “mundo real”, é impossível suportar esse peso com uma superfície de contato tão reduzida, mas essa categoria de design já é comum para essa categoria de personagem por haver contraste entre as formas. E é esse contraste que se torna apelativo para o público, tornando-se mais importante até mesmo que a constante preocupação com o realismo.

Com essa mesma linha de raciocínio, cria-se também outros elementos que compõem o mundo como cenários, acessórios, objetos, climatização e vários outros que se influenciam e interagem numa mesma linguagem visual.

Construído a partir da história, o universo estético de uma obra de animação funciona como o recipiente para a ação dramática dos personagens. Sendo eles os protagonistas da narrativa, o processo de *concept art* frequentemente se inicia pelo seu design, buscando a consolidação de uma linguagem plástica. (CAPOULADE, 2017, p.27)

A metodologia de desenvolvimento do *concept art* baseia-se na utilização de processos populares de produção imaginativa, rascunhos, *moodboards* (painéis de referência), *briefing* e o método *Blue Sky* para uma melhor estruturação de ideias.

Resumidamente, o processo utilizado na criação do *concept art* é o mesmo empregado no design: ele possui etapas fundamentais que, quando solidificadas e entendidas em seu cerne, contribuem para o sucesso do projeto. “O *concept art* como a conceituação visual de um determinado projeto, pode-se dizer que este representa um guia visual/conceitual auxiliador de papel crucial no desenvolvimento do projeto.” (TAKASHI e ANDREO, 2011, p.1)

Para a metodologia do presente projeto, o primeiro passo para a consolidação de ideias foi o *briefing*. A partir desse ponto, várias perguntas foram levantadas durante a leitura do modelo de *briefing* proposto por Seegmiller (2008) disponibilizado por (TAKASHI e ANDREO, 2011, p.3).

- Em qual meio o personagem se encontra? Como ele se sente com isso? Qual sua história?

- Qual seu nível de escolaridade?
- Quais são suas principais falhas e limitações?
- Qual sua relação com outros personagens?
- Qual é a personalidade desse personagem e como ele escolhe se comunicar e interagir com o mundo ao seu redor?
- Quais são seus hábitos, gostos pessoais e objetivos?
- Como o personagem será utilizado? Qual é a sua relevância para o projeto?
- Qual o nível de detalhamento do personagem? Qual linguagem visual é a que mais se encaixa no presente projeto?
- Para qual público o personagem está sendo desenvolvido?
- Qual a conexão do personagem com a realidade? Como o público irá se conectar com ele?

A próxima etapa foi a identificação do problema central. Compreender em que questões e problemáticas estão envolvidos os personagens ajuda a contar de forma mais eficiente sua história através do visual como acessórios e vestimentas. Miguel de Cervantes foca em questões psicológicas para seu protagonista, o que deixa subjetivo o desleixo do personagem quanto à sua aparência: não só pela sua condição financeira precária mas também por sua mente estar iludida e focada em outras coisas. Seu design precisa ser construído em torno de um aspecto mais desleixado e humilde, e foi graças a essa etapa que esses detalhes foram estabelecidos e compreendidos.

Agora, a melhor opção é escrever as ideias e tentar organizá-las, efetuando ligações entre elas e o seu painel de referência. Por exemplo, se um personagem passa por dificuldades psicológicas associadas à sua realidade, como isso pode ser traduzido em uma linguagem visual? Que meios de produção, *mainstream* ou não, já abordaram o tema? Como foi realizada essa abordagem?

A partir daí novas perguntas vão surgindo de modo a construir a história de forma mais profunda. Mesmo que todos os detalhes da história não sejam expostos aos telespectadores, essas informações se tornam intrínsecas em atitudes do personagem, definindo quem ele é, o que ele realiza e o porquê.

Com as informações acima definidas e com um norte mais claro a ser seguido, pode-se iniciar a produção dos rascunhos. A característica mais importante

num plano macro é a silhueta do personagem. Ela precisa ser marcante e impactante para demonstrar suas características gerais, pois é ela que permite ao espectador discernir um personagem do outro no contexto geral. “Provavelmente, a primeira e mais essencial habilidade a adquirir ao desenhar a figura humana é a capacidade de olhar para além do detalhe e ver a forma na sua totalidade.” (RAYNES & RAYNES, 2000, p. 16)

Usando os conhecimentos básicos estabelecidos de forma, é comum associarmos personagens mais gentis e suaves às esferas, com poucos ou nenhum ângulo em sua silhueta. Em contrapartida, personagens mais dinâmicos são relacionados a triângulos e formas angulares. Caso o personagem tenha alguma habilidade especial, é recomendado que ela também seja expressa em seu *design*. Por exemplo, se o personagem é um corredor profissional ou é ótimo em corrida, suas pernas podem ser mais longas que o “normal”; seu *design* pode ser inspirado em animais ou objetos aerodinâmicos, como o cachorro da raça Greyhound ou um carro de corrida.

Ter em mente elementos grandes, médios e pequenos no personagem também ajuda no dinamismo do *design*. Esse aspecto está diretamente ligado à proporção e exploração de formas. É comum observarmos animais ou crianças com olhos grandes em comparação à estrutura craniana e isso está ligado à sensação de fofura e inocência.

Uma das formas mais fáceis de comunicar as suas ideias de carácter é através da comparação. Se a personagem for macia e delicada, faça a personagem circular sem muitos ângulos. Se a personagem estiver áspera e pronta, o desenho deve ser feito de formas angulares. (SEEGMILLER, 2008, p.44)

Em Dom Quixote, a escolha visual de maior impacto foi o nariz do personagem, que se destaca em sua estrutura facial, seguida de sua orelha pontuda, responsável por criar volume em um corpo tão magro. O restante dos elementos foram espalhados por ele buscando um equilíbrio entre as formas, mas nunca mantendo a simetria. Quando se constrói um personagem é aconselhável ir do "geral" para o específico, e não o contrário.

O método escolhido foi a representação bidimensional para só então iniciar a etapa da modelagem. No entanto, o processo não foi linear e é comum que não seja mesmo. Ao longo da modelagem foram percebidos alguns detalhes que não funcionam na representação 3D apesar de funcionarem no 2D. Sendo assim,

pequenos ajustes foram feitos no *concept* considerado final do 2D, de modo a expressar o personagem visualmente de forma mais eficiente.

O *concept art* é uma etapa crucial para o desenvolvimento de projetos em diversas áreas do entretenimento. Apesar de comumente ser a fase que mais demanda tempo na pipeline, é também a mais importante por estabelecer a linguagem de todos os passos subsequentes. Com um caminho sólido a se seguir, diminui-se consideravelmente as chances de retrabalho ou de erros de comunicação mais à frente, proporcionando um melhor planejamento e uma maior produtividade, além de um produto final de qualidade.

2.6. Método de modelagem

Um modelo 3D digital é a representação através de polígonos, essa representação pode ser visualizada em diferentes categorias de *softwares* 3D. Dentre eles estão *Maya* da *Autodesk*, *Zbrush* da *Pixologic*, *Blender* da *the Blender Foundation*, e outros.

De acordo com Andy Bane (2012), o início da modelagem se categorizou quando o primeiro objeto 3D foi criado através da linha de código, e, nesse processo, não existia nenhuma interface de modelagem. A partir dessa modelagem por linha de código, foram criados os reais *softwares* com interfaces para modelagem.

Por esse motivo o mercado de animação voltou seus olhos para esse meio, a praticidade de utilizar os modelos de maneira rápida em diversas cenas foi um chamariz para o mercado de animação. Isso fez com que *softwares* 3D recebessem grandes investimentos, o que proporcionou avanços tecnológicos significativos na indústria do entretenimento. Tais avanços dentro desses *softwares*, permitiram a reprodução de ambientes baseados em materiais e processos físicos reais no meio digital, simulações dinâmicas de personagens e, até mesmo escanear locais e pessoas para uma representação em filmes e jogos.

Estas categorias de software utilizam principalmente técnicas paramétricas de modelação sólida, o que significa que permitem ao usuário desenhar curvas ou contornos de objetos, e o software preenche as superfícies. (BEANE, 2012, p.97)

As indústrias de animação e jogos, hoje, são as maiores utilizadoras da modelagem 3D, com o avanço dos meios de comunicação, o número de produções

saltou exponencialmente para suprir a necessidade de conteúdo. A crescente utilização da modelagem condicionou o surgimento de *softwares* com diversas especificidades, isso proporcionou a criação de diferentes técnicas de modelagem digital com o decorrer dos anos.

A modelagem tradicional é uma técnica de representação física que utiliza materiais como cerâmica plástica, plastilina, argila, e outro, na produção de peças em três dimensões. O aprimoramento de tais técnicas com o passar dos anos, proporcionou um maior controle sobre as representações tridimensionais, por esse motivo, *softwares* implementaram maneiras similares de modelagem no meio digital. Dessa forma, artistas mais acostumados com o meio tradicional de modelagem puderam migrar para o digital e favorecer, como conhecimento técnico na área, o avanço das funções dos *softwares* 3D.

É conveniente esclarecer que mesmo com o surgimento e crescimento da escultura digital, grandes produções continuam trazendo as habilidades de modeladores tradicionais para encontrarem as formas de personagens. Um artista que se enquadra nesse quesito é Andrea Blasich, modelador italiano com mais de 20 anos na indústria de grandes produções cinematográficas, que utiliza seu conhecimento para criar formas comunicativas.



Figura 5. Esculturas tradicionais, Andrea Blasich (Andrea Blasich Sculpture, 2021).

O avanço da tecnologia possibilitou uma aproximação entre a modelagem digital e o processo de modelagem tradicional nos softwares 3D. Isso motivou o mercado de modelagem 3D a se dividir em várias áreas para organizar os profissionais de acordo com interesse e afinidade. A modelagem consiste na criação de elementos que vão compor um determinado modelo, segundo o autor do livro *Digital Modeling*: Cada malha 3D pode ser agrupada ou classificada como uma superfície dura ou orgânica. (VAUGHAN, 2012, p.113)

A modelagem de superfície dura, ou *hard surface*, pode ser classificada como qualquer objeto feito ou construído pelo ser humano, tais quais veículos, armas, estruturas mecânicas, entre outros. Já a modelagem orgânica consiste em modelos que naturalmente existem na natureza, esse vasto mundo inclui humanos, animais, plantas, árvores, entre outros.

Tal como a pintura que possui seus estilos e movimentos, como o renascimento, modernismo, surrealismo e outros, a indústria de modelagem digital é normalmente classificada em diferentes estilos. O primeiro estilo, o fotorrealista, representa objetos e características realistas com precisão. Não é necessário que tais representações sejam objetos reais, possibilitando dessa maneira a representação de modelos fictícios com o estilo.

O segundo estilo é o estilizado, foco da modelagem digital desse projeto. Os personagens de animação, tipo cartoons, são um clássico exemplo dessa categoria de modelo. Para a reprodução desse estilo é importante ter em mente que mesmo estilizado, os personagens ainda precisam ter uma base de anatomia para se identificar a estrutura do modelo.



Figura 6. Exemplo de modelo estilizado, produção Sergi Caballer.

Na modelagem digital existem técnicas populares que surgiram com propósitos específicos, dando opção ao modelador na hora de produzir um determinado modelo. De acordo com William Vaughan (2012 p.122) existem várias abordagens de modelagem digital tais quais point by point (ponto a ponto), edge extend (extensão de borda), 3D scanning (Escaneamento 3d) e outro. No entanto, para esse projeto foi utilizado um método presente na abordagem de escultura digital.

A escultura digital é considerada o método mais próximo que um artista digital pode chegar a utilizar técnicas da escultura tradicional. A capacidade que *softwares* como Zbrush têm de utilizar milhões de polígonos, gera liberdade artística maior ao modelador. Esse fator também é responsável pela capacidade de detalhamento, possibilitando ao artista uma gama de caminhos para a produção.

Dentre as várias técnicas inseridas na escultura digital, está o método apresentado no curso INSIDE⁴. Este método, desenvolvido por Letícia Gillett, consiste em um fluxo de produção que trabalha a modelagem de um personagem do zero a partir da utilização de formas primitivas para gerar uma experimentação. Isso permite explorar a essência do personagem desde sua base. O método faz

⁴ Curso ministrado por Letícia Gillett em parceria com a Escola Revolution, de 21 a 25 de abril de 2021.

com que o usuário consiga criar a partir da formulação de porquês, o que possibilita um *design* com intenção.

No entanto, antes do desenvolvimento prático, é essencial realizar o processo de idealização do personagem criando uma descrição breve dos elementos que representam a personalidade e atributos, como citado anteriormente no *concept art*. Escolher uma definição escrita possibilita a produção de um *design* que seja suporte à história do personagem a ser desenvolvido.

Assim como uma criança que não tem medo de errar e adora imaginar possibilidades e mundos, o artista responsável por uma ilustração ou modelagem 3D precisa compor características concretas para que o personagem se conecte com o público, dando uma perspectiva de como será seu comportamento na trama.



Figura 7. Testes de design Wood, *Toy Story*, Pixar.

Esse recurso imaginativo permite ao artista realizar interpretações diversas, possibilitando dessa maneira a criação de um personagem apropriado para o contexto em que ele será inserido. No decorrer dessa descrição, é importante se atentar para os conflitos internos, isso irá possibilitar um personagem mais real, alguém que possui traumas relacionados a um acontecimento na vida, ou até mesmo um sonho que o motiva. O artista deve se apropriar da ingenuidade, tal qual uma criança em um faz de conta, para interpretar estímulos e referências.

Ao longo do processo de criação, contrastes devem ser desenvolvidos, tanto na personalidade quanto, principalmente, nas escolhas físicas do personagem. Esse apelo visual pode ser um diferencial na proposta do personagem, desenvolvendo

assim uma silhueta que possa ser facilmente identificável. No entanto, deve-se ter em mente que um design visualmente atraente também deve surgir com intenção.

Para dar estrutura a esta descrição de características e elementos que representem o personagem, é importante realizar uma pesquisa de referências visuais, é importante captar o máximo de informações para embasar a produção, desde anatomia facial, até possíveis estilos e roupas do personagem. Um acréscimo nesse estágio é procurar personagens que tenham características similares às do personagem que se deseja criar, sejam elas relativas à personalidade ou físicas.

Após o processo de idealização e busca de referência, é dado início à modelagem. A construção ensinada por Letícia Gillett apresenta uma estruturação do modelo a partir da junção de formas simples, a blocagem. Esse processo de partir do simples para o complexo, corresponde à etapa mais importante dentro desse método de modelagem, sendo a estrutura principal da experimentação.

Durante o processo de blocagem deve-se ter em mente, caso o personagem seja concebido apenas no 3D, o conceito de experimentação. Cada alternativa gerada irá derivar novas alternativas, similar ao método apresentado anteriormente neste projeto, o *Blue Sky*.

Em termos cronológicos, o método *Blue Sky* havia sido encontrado antes da realização do curso ministrado por Letícia Gillett. A similaridade entre os métodos foi uma coincidência de extrema importância na etapa de planejamento, o que possibilitou um aprofundamento na pesquisa do *Blue Sky*, que foi posteriormente utilizado como a base para a estrutura colaborativa do projeto.

2.7. Inspirações do projeto

A animação é um processo colaborativo em sua essência, esse fator se torna responsável por produzir diferentes visões, que no que nos concerne, criam possibilidades e resultados fora dos limites individuais. Por esse motivo, o seguinte projeto decidiu trazer esse processo colaborativo, sendo assim, a pré-produção de Dom Quixote conta com a ajuda de artistas de diferentes áreas ao longo do projeto. Como diretor de arte, fui o responsável por coordenar e reunir as respostas necessárias para as questões fundamentais e, posteriormente, retratá-las de maneira escrita e visual para os artistas através de métodos e ferramentas, tais como a produção de *storyboard*, fichamento, *briefing* e *moodboard*, pudessem trazer suas percepções.

O seguinte projeto foca na pré-produção por conta da facilidade em transmitir a ideia final sem necessariamente se comprometer a produzir uma animação fechada em um curto período. Isso possibilitou um maior foco em instâncias específicas que permitiriam um melhor resultado estético. O período da *pré-produção* representa toda a fase de preparação da idealização e da criação do universo, sendo uma fase conceitual com produções práticas. Durante esse processo de organização foi analisada a *pipeline*, ou fluxograma, de grandes empresas do entretenimento.

As escolhas de temas clássicos como propostas de produção fizeram da Disney um referencial na produção de animações. A ascensão contemporânea alcançada na indústria foi mantida com a preocupação de manter a originalidade e inovação em novas produções. No ano de 1995, o filme *Toy Story* foi lançado como o primeiro longa-metragem totalmente digitalizado. Esse marco foi possível graças às técnicas de produção da Disney em união com a tecnologia desenvolvida por um estúdio em ascensão da época, a Pixar. “A Pixar tem uma longa história de fabricação de ferramentas para a colaboração entre os artistas dos vários departamentos.” (PEDERSON, 2019, p.5)

Esse avanço em produções cinematográficas, possibilitado pelas tecnologias da época, mudou a maneira de se pensar em produções animadas. As soluções criativas geradas na época foram responsáveis por diversas produções subsequentes que proporcionaram um avanço no gerenciamento das produções, aperfeiçoando assim métodos de criação para maximizar a eficiência e agilidade nas produções.

Entender o processo de produção de estúdios consolidados é uma maneira adequada no escopo deste projeto de compreender como transmitir os valores de uma narrativa com os recursos disponíveis. Em 2019, a Pixar liberou seu *Standard Pixar pipeline*, possibilitando o acesso ao método utilizado na cadeia de produção da empresa.

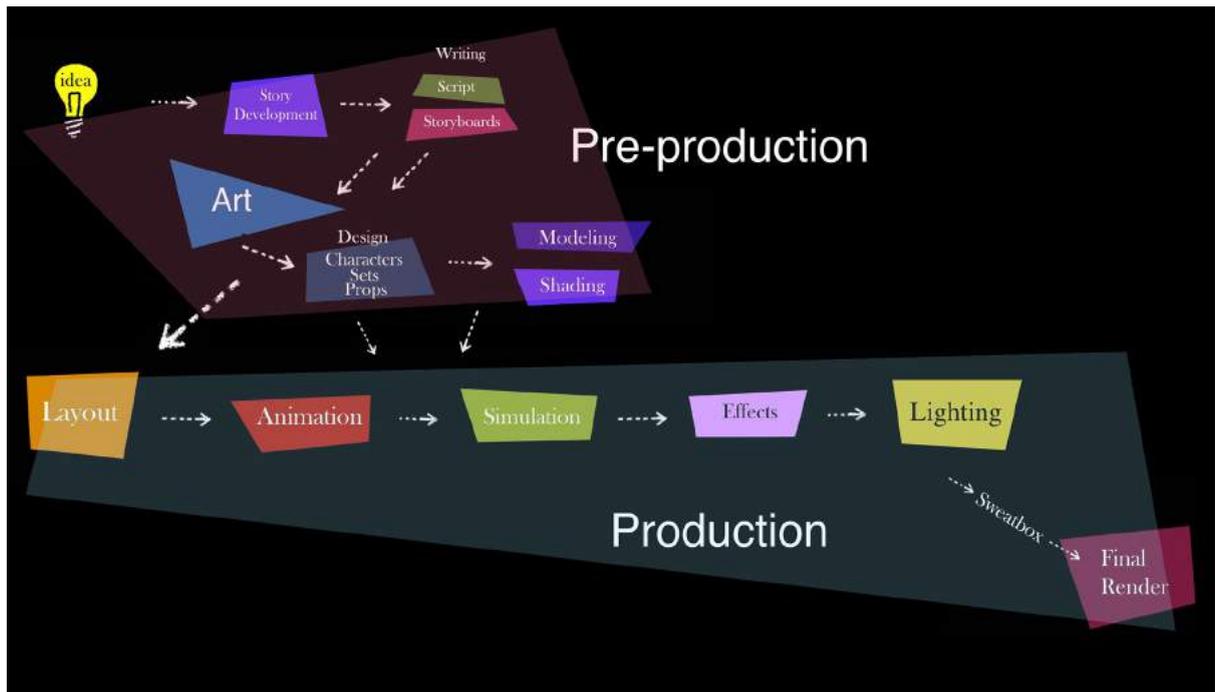


Figura 8. Standard Pixar pipeline, 2019.

Vislumbrar esse método permitiu entender como um grande estúdio de animação como a Pixar, gerencia seus recursos e organiza seu fluxo de produção. Empresas como Disney e Pixar trabalham com fluxo que proporcionam uma melhor integração entre os setores de produção durante as etapas de produção tradicionais: pré-produção, produção e pós-produção.

Graças a estas novas ferramentas de canalização de bens, o trabalho de equipa entre departamentos continuou a transformar como trabalhamos na Pixar. (PEDERSON, 2019, p.5)

Durante o processo de criação de uma animação é comum existirem dúvidas, sobretudo porque cada projeto possui suas próprias demandas e soluções, o que torna o método de produção para o presente projeto uma base, e não uma fórmula perfeita e engessada.

O desafio dentro de uma cadeia produtiva é a de interligar os departamentos de arte e tornar sua produção mais colaborativa, como a apresentada no *pipeline* da Pixar. A depender do projeto, não é possível contar com um fluxo tão grande de pessoas para uma produção, por conta da dificuldade de gerenciamento e dos prazos apertados, além do orçamento.

Uma das funções principais de um *designer* é a de adaptar as metodologias de produção existentes para um melhor aproveitamento dos recursos disponíveis para o projeto. Por conta disso, foi gerado para o presente projeto um fluxograma específico para a produção do presente projeto. O fluxograma pode ser definido como uma ferramenta de representação gráfica de um processo onde etapas são estabelecidas para uma melhor organização.

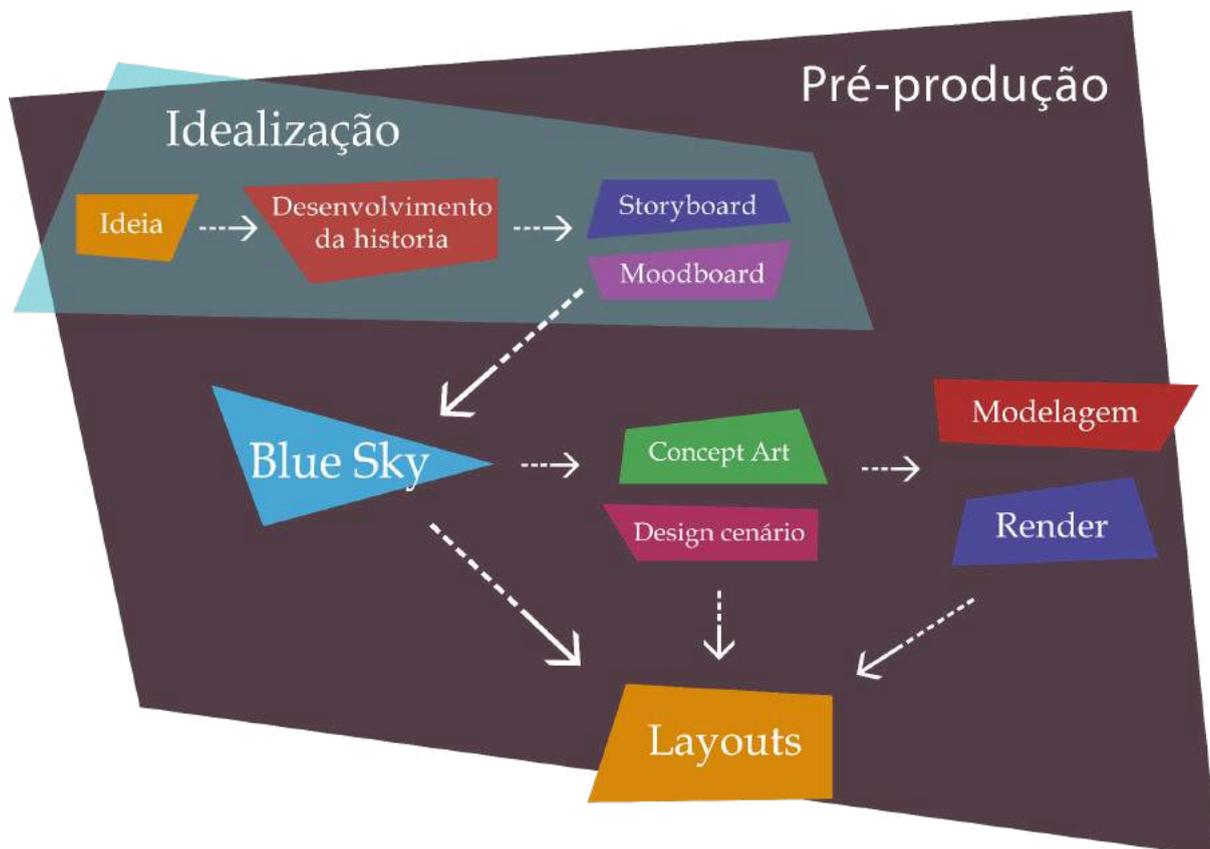


Figura 9. Fluxograma utilizado para confecção de Quixote. Produzido pelo autor.

A imagem 7 apresenta o fluxograma desenvolvido para o processo de criação de do projeto. A criação desse fluxograma se deu através da análise da *pipeline* produzida pela Pixar, porém com algumas adaptações e acréscimos. Dentre elas está o planejamento para uma equipe reduzida (se comparado a um estúdio grande) e alguns acréscimos de produção na etapa de pré-produção. Esses acréscimos foram realizados para gerar uma percepção mais próxima do que seria o resultado da animação 3D Dom Quixote em tela, gerando assim um recorte do que seria a adaptação cinematográfica.

Para o fichamento foi realizada a leitura dos dois volumes do livro publicado no Brasil pela editora Nova Fronteira com o nome de “*Dom Quixote de la Mancha*”,

escrita por Miguel de Cervantes. O livro conta a trajetória de Dom Quixote junto ao seu fiel escudeiro, Sancho Pança, em busca da realização de seu sonho, se tornar um cavaleiro. Essa etapa do fichamento também serviu para estabelecer e aprofundar o contexto narrativo, ajudando assim a realizar a confecção de elementos essenciais para a construção do mundo: *storyboard*, *briefing*, *moodboard*.

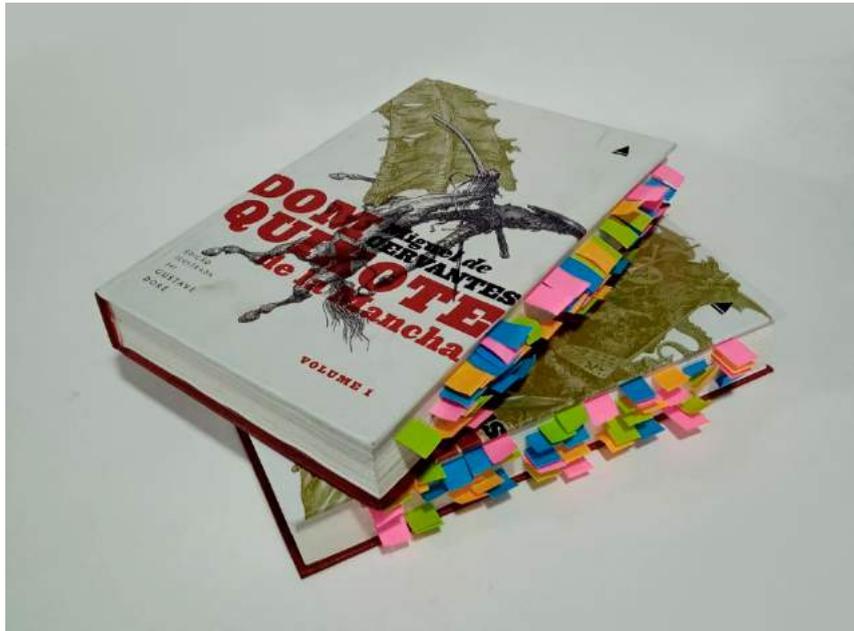


Figura 10. Processo de leitura e fichamento da obra. Fotografia do Autor.

Depois do processo individual de idealização e agrupamento de informações por meio do fichamento, foi iniciado o processo colaborativo do projeto. Essa etapa foi pensada inicialmente apenas para produção do *concept art*, porém se mostrou tão válida que se estendeu durante todas as etapas subsequentes, seja por meio da colaboração para a criação de conteúdo até a simples reunião para se avaliar resultados encontrados.

Para organizar o fluxo de produção do projeto foram criadas três equipes, a primeira equipe foi formada para agrupar o conteúdo e dar os direcionamentos aos artistas, sendo assim, direção de arte. A segunda equipe ficou responsável pela geração de *concept art*, ou artes conceituais, utilizando o método do *Blue Sky* para gerar experimentações e, posteriormente, criar a versão final com base nas constantes dos resultados. A terceira e última equipe foi responsável pela produção dos modelos 3D, passando desde a blocagem do *concept*, até o *render* final dos modelos.

Equipe 1. *Concept art* - Produção de conceitos visuais de personagens e cenários.

Equipe 2. Modelagem e arte finalização - Produção da modelagem 3D dos personagens e finalização do *render*.

No início do projeto foi estipulado que apenas eu estaria na equipe de direção de arte, no entanto, com o decorrer do projeto, fui percebendo a necessidade de um co-diretor para debater sobre as escolhas e gerações de alternativas. Durante a produção do *concept art* final, que será abordado mais à frente, fiz o convite a João Capoulade, ilustrador e desenvolvedor visual, para idealizarmos os personagens com base nas alternativas geradas no *Blue Sky*. Esse caminho se mostrou proveitoso pelos resultados encontrados e pela dinâmica criada no projeto. Pensando nisso, por já ter experiência de trabalho em projetos anteriores, fiz o convite a João Capoulade para realizarmos a direção de arte e debatermos, em um processo horizontal, quais os caminhos a serem tomados.

Durante o processo de modelagem foi essencial essa dinâmica, visto que, como artista responsável pela modelagem dos personagens, não poderia depender apenas da minha visão do *concept* desenvolvido em parceria com Capoulade. No decorrer da modelagem foram feitas várias reuniões para avaliar o andamento da produção dos modelos. Dessa maneira, foi possível participar como modelador 3D sem perder a linguagem produzida nessa etapa.

2.9. Metodologia: uma adaptação do método *blue sky*

Para se estruturar um projeto de animação é necessário um ponto de partida que crie um caminho sólido, não existe uma fórmula mágica ou apenas um método de base que todas as empresas utilizem. Pensando nisso, foram pesquisadas diversas maneiras de se estruturar um direcionamento eficaz para a pré-produção. Através da pesquisa de métodos que poderiam auxiliar na produção foi encontrado o *Blue Sky*. No entanto, para ser utilizada nessa produção, foi estruturada uma adaptação do método.

Como dito anteriormente, o processo de *Blue Sky* serve como captador de ideias, encontrando elementos em diferentes categorias de contextos, explorando muito além dos limites de um processo criativo de um método convencional. Isso

resulta em uma escolha mais assertiva como resultado por conta dos pontos em comum que podem surgir.

Para esse projeto, o *Blue Sky* foi utilizado de duas maneiras diferentes. A primeira como processo de produção livre e a segunda como definidor da linguagem visual que o projeto teria. Ambas as aplicações tiveram uma grande importância no resultado e no fluxo de trabalho dos artistas e no processo de escolha horizontal da direção de arte.

Durante a produção da ideia base para o projeto, foi elaborado que a produção seria efetuada de maneira colaborativa, esse sistema de contribuição gera um ambiente de produção mais satisfatório por conta da troca de conhecimento gerado em todas as etapas. A partir dessa máxima de tornar o processo colaborativo utilizando um *Blue Sky*, foi possível estabelecer como esse método seria abordado. O processo de produção livre, derivado do *Blue Sky*, foi elaborado para dar liberdade à produção, não limitando os artistas a seguirem representações pré-estabelecidas, fazendo assim com que a direção de arte tenha o papel importante na unificação das propostas dos *concept art*.

Esse processo foi implementado primeiramente com os artistas de *concept art* para gerar alternativas variadas, possibilitando não apenas um caminho, mas sim várias possíveis escolhas visuais a serem escolhidas. Esse mesmo processo de produção livre também foi utilizado no processo de modelagem e *render* 3D. Nessa etapa, o artista Leandro Cruz, teve total liberdade para produzir conforme a linguagem estabelecida pela direção de arte, podendo dessa maneira, apresentar sua visão para projeto.

Na modelagem, mesmo seguindo um *concept art* estabelecido, tive a liberdade como modelador de gerar escolhas em pontos que ficaram abertos na representação 2D, como, por exemplo, a parte de trás do personagem, alterações na simetria e até exageros, como no nariz e nos pés.

O exercício de observação das constantes, termo que se refere ao encontro de características comuns nos resultados da experimentação, presente no *Blue Sky*, foi utilizado para esse projeto para estabelecer a linguagem visual com base na produção dos *concept* finais dos personagens principais. Para isso, o autor deste trabalho e João Capoulade estabeleceram as constantes, aparentes na produção dos artistas de *concept art*, seriam válidas para a produção final.

O processo de definição da linguagem visual também foi usado dentro do *render*, os testes de materiais e as escolhas dentre as possibilidades de composição, foram geradas pensando em ecoar a linguagem definida durante a produção do *concept* e modelagem. Durante o processo de *render*, foram realizadas reuniões com a direção de arte para estabelecer quais escolhas seriam válidas para a perpetuação das escolhas prévias.

As variações do *Blue Sky* descritas anteriormente, também foram a chave para a produção dos cenários, contudo, para guiar os artistas na produção das cenas, foi enviado a cada artista a cena do *storyboard* referente a descrição para auxiliar no desenvolvimento visual. Mesmo com esse guia visual produzido a partir da descrição do livro, foi dada a liberdade para os artistas criarem sem restrições, podendo inclusive acrescentar elementos que não haviam sido citados no briefing nem *storyboard*.

A indústria da animação possui dezenas de ideias tomando forma e sendo produzidas para várias categorias de distribuidores e, para isso ser possível, é necessário um investimento para alavancar a produção. No entanto, para que um projeto seja aprovado por um estúdio, é importante se pensar qual a melhor maneira de se apresentar a ideia.

Inicialmente, o objetivo do projeto era produzir um *teaser*⁵ animado da animação 3D de Dom Quixote na pré-produção. No entanto, por conta do curto prazo de produção, foi escolhido gerar uma apresentação de um material audiovisual através de uma *pitch bible*. O *pitch bible* é a compilação de toda o desenvolvimento visual do projeto, contendo a apresentação através de uma descrição seguida de imagens que possam alimentar o imaginário a respeito da produção.

Para esse projeto foi pensado o desenvolvimento de uma *pitch bible* ao final da pré-produção. Essa ferramenta de apresentação situa e justifica o contexto da produção da animação, delineando os conceitos desenvolvidos como uma espécie de argumento. Por esse motivo é considerada a melhor hipótese de um desenvolvedor realizar a produção da animação a partir da ideia base.

Em busca da solução para esse problema, foi elaborado o sistema de produção, citado anteriormente, visando criar uma identidade visual chamativa e

⁵ É um compilado das melhores cenas e os melhores momentos do filme ou série.

única para o projeto. Para isso acontecer, foi necessário não só uma produção rápida dos elementos visuais do projeto, mas também a produção de um fluxo que tornasse viável a escolha inicial de criar uma animação 3D.

3. DESENVOLVIMENTO

Por ser um bom captador de ideias, o método *Blue Sky* possui um valor significativo em produções que necessitem da construção de possíveis cenários. Sua validação por meio dos pontos em comuns se mostra uma forma eficiente de justificar o caminho escolhido para a produção. O método *Blue Sky* se tornou peça fundamental dessa produção audiovisual por conta da capacidade de experimentação farta e justificável.

Esse método foi utilizado no projeto de diversas maneiras em diferentes etapas. A primeira e mais importante foi a etapa de *concept art*. Nesse estágio do projeto foram enviados um *briefing* e um *moodboard* contendo a descrição escrita dos personagens, além do resumo do enredo e imagens com características de personagens 3D a serem consideradas na produção. Em seguida, cada um dos artistas foi responsável pela geração de uma alternativa livre.

Posteriormente, foi utilizado o conceito de constante do método *Blue Sky*. Nessa etapa, foram criadas duas versões de *concept art* finais dos personagens principais da pré-produção a partir das características constantes encontradas na geração de alternativas desenvolvida pelos artistas convidados para o processo colaborativo. Na primeira versão, a direção de arte, composta pelo autor deste trabalho e João Capoulade, se reuniu para escolher as constantes e criar uma primeira versão de maneira colaborativa, definindo assim o caminho de nossa preferência. Depois, foi designada a Capoulade, a tarefa de desenvolver a versão final dos personagens, baseado no rascunho criado anteriormente.

Outra característica que o método *Blue Sky* permite, é a revisitação das experimentações formuladas, de modo que possam ser implementadas características importantes em etapas mais determinantes. Isso se mostrou válido nesse projeto durante o início do processo de produção dos modelos. Durante a modelagem foi debatida, entre os membros da direção de arte, a necessidade de alterar a simetria dos modelos. Logo, o *concept* realizado anteriormente sofreu alterações ao longo de todo o processo de produção, em busca de um melhor

aperfeiçoamento da silhueta e definição de formas de modo a assegurar uma assimetria interessante em um único personagem.

Para finalizar, o *Blue Sky* também foi usado na produção da logotipo e *render* do projeto. Para a produção desta etapa, foram geradas alternativas baseadas em logos estabelecidas por grandes produções tais como *Up* (2009), *Ratatouille* (2007), *Coco* (2018), *Luca* (2021) e outros. Ao final dessa etapa, identificaram-se as constantes, de forma similar ao da produção das artes de conceito, para validar a criação final.

No *render*, a experimentação de alternativas foi utilizada para definir o melhor caminho para a renderização da animação. Para isso foram efetuadas reuniões entre a equipe de *render*, composta pelo autor do projeto e Leandro Cruz. Nessas reuniões, foi criado um *moodboard* de referências, então repassado a Leandro no processo inicial. Algumas escolhas foram revisitadas para fins de experimentação, em que o objetivo era encontrar o melhor caminho para a produção do resultado do projeto.

3.1. Dom Quixote de la Mancha

Para iniciar a *pré-produção* da animação de Dom Quixote, foi realizada a leitura das duas edições da obra para captar os principais trechos da história. Com isso, foi possível compreender a forma com que a história surgiu e como poderia ser adaptada para o meio da animação, permitindo assim uma análise de como a narrativa poderia ser traduzida de maneira atualizada, de acordo com valores abordados em seu enredo.

Dom Quixote de la Mancha é considerado até hoje um dos maiores clássicos da literatura mundial. A obra lançada há 416 anos, em 1605, pelo escritor espanhol Miguel de Cervantes, é dividida em duas partes. A obra de Cervantes foi elaborada como uma sátira a respeito das antigas histórias de cavalaria, que glorificavam os atos realizados pelos personagens.

A leitura de Miguel de Cervantes apresentou-se como um desafio. Ele introduz temas e reflexões complexas a respeito da noção de realidade e de senso comum, gerando assim uma discussão a respeito do que pode ser considerado loucura ou lucidez.

Antes de falar sobre Dom Quixote, é importante introduzir seu criador Miguel de Cervantes. O escritor espanhol foi criado em uma família com diversos

problemas econômicos em um município espanhol chamado *Alcalá de Henares* na província de *Madrid*. De acordo com Maria Augusta da Costa Vieira (Bacharelado e Licenciatura em Letras pela Universidade de São Paulo em 1975), não é possível afirmar a escolaridade do autor renomado, mas é fato que Cervantes domina a leitura por sua capacidade de síntese. Por volta dos 20 anos, Cervantes iniciou sua trajetória com a produção de poemas de sua autoria. Posteriormente, foi publicada sua primeira obra, *Galatéia*, que retrata uma história sobre um romance pastoril, gênero que possuía muita popularidade na época.

No entanto, para se entender mais sobre Cervantes, é necessário se voltar a suas obras ficcionais, pois, ao contrário de outros famosos autores, Cervantes não deixou escritos para o entendimento de sua vida. Nos prólogos de *Dom Quixote* existem menções sobre sua vida como soldado, onde disputou algumas batalhas, uma delas inclusive foi onde foi ferido e perdeu o movimento da mão esquerda.

Dom Quixote foi um sucesso desde seu lançamento, se tornou uma obra amplamente difundida por ser representada em formato de sátira temas que representavam o público. Mesmo sendo escrito e publicado no século XVII, a obra de Cervantes possui temáticas e reflexos, protagonizados por *Dom Quixote*, incrível. Mesmo com mais de 400 anos, a obra de Cervantes consegue mostrar, através de *Quixote* e *Sancho*, que existe uma grandeza no ser humano maior do que ilusório conceito de bom senso.

Pensando nisso, para que uma boa história seja criada é necessária a presença de personagens marcantes e bem desenvolvidos. Na trama de Cervantes somos apresentados a dois dos personagens mais icônicos do entretenimento, *Dom Quixote* e *Sancho Pança*.

Alonso de Quijano é um fazendeiro assolado por uma crise financeira. Essa crise o faz se imergir na leitura de sua coleção de livros sobre cavalaria para fugir da triste realidade em que se encontra. Inspirado pelos contos romantizados que exaltam os cavaleiros, *Alonso de Quijano* cria uma persona para fugir de sua triste realidade e poder viver de seu sonho: ser um cavaleiro. Esta persona é aquela que dá o nome do livro e ficou popularmente conhecida, *Dom Quixote*.

Sancho é um personagem muito intrigante na trama de Cervantes. Enquanto *Quixote* se caracteriza por sua extroversão e loucura, *Sacho Pança* é seu extremo oposto. *Sacho* é introvertido, medroso e caracterizado como um negacionista quando se trata de sonhos. No entanto, no decorrer da trama, sua autoconfiança

crece ao lado de Quixote e ele vira mestre de suas próprias ações, inspirado pela “loucura” de seu amigo cavaleiro.

As diversas maneiras de se entender o mundo apresentadas em *Dom Quixote de La Mancha* são um prato cheio para o desenvolvimento de adaptações. Os questionamentos presentes na obra nos levam a refletir profundamente a respeito de aspectos presentes há séculos na humanidade e conteúdos que possibilitam uma identificação fácil entre audiência e obra, de modo a se criar reflexões na adaptação audiovisual do presente projeto.

3.2. Adaptação de enredo

Geralmente, quando se cria um personagem heroico, é seguido a fórmula padrão de se usar um indivíduo que esteja em seu ápice físico, que não demonstre falhas e seja o tipo ideal de sujeito, cobiçado por todas e todos. Não foi esse o caminho escolhido por Cervantes para sua trama.

A opção de personagem central para Cervantes é um senhor de idade pobre, que possui uma quantidade significativa de objetos acumulados, e, dentre eles, uma armadura velha, antiga e incompleta. Essa introdução incomum para os romances da época, aproximou os leitores do herói da trama de Cervantes.

A obra de *Dom Quixote de La Mancha* é dividida em dois livros. O primeiro foi lançado em 1605 e o segundo em 1615. Apesar dos dez anos de hiato entre os livros, a segunda história se passa apenas três meses depois da primeira, colaborando para uma continuação fidedigna da primeira parte.

Tendo isso em mente, foi elaborado o enredo principal dividindo a obra nos arcos centrais para preservar a narrativa e apresentar o que seria o resumo da história a ser trabalhada na pré-produção do projeto.

Foi decidido nessa etapa do projeto o tempo estimado para a produção, considerando produções atuais de animação em cinema, televisão e serviços de *streaming*. O tempo estimado de 1 hora e 20 minutos (média de tempo de tela utilizado por Disney e Pixar em suas últimas produções) foi escolhido por ser suficiente para se contar a história principal, apresentando assim um bom desenvolvimento dos protagonistas e personagens secundários.

Assim como em outras produções adaptadas de obras clássicas, algumas histórias possuem 3 grandes arcos narrativos, incidente incitante, clímax e

resolução, sendo cada arco estabelecido com uma função específica no desenvolvimento da trama. O primeiro arco, incidente incitante, é o responsável por apresentar o mundo onde a história se desenvolve, exibindo assim personagens e ambientação. No segundo, clímax, temos o que desenvolve a história, conforme o escritor Robert McKee (2006), o conflito é uma das principais formas de criar progresso dos personagens na história. Nesse arco são apresentados os conflitos que vão direcionar os personagens, as reflexões e ações na trama, exibindo assim sua personalidade e direcionamentos. No terceiro arco narrativo, resolução, são gerados as conclusões das histórias individuais.

Em seguida, foi elaborado o que seriam as cenas principais da adaptação animada de *Dom Quixote de La Mancha*. Para isso, foram estipulados quais seriam os três arcos explicados anteriormente, retirados diretamente do fichamento realizado da obra. Para organizar cada passagem nos arcos, foi criada uma estrutura baseada na trama:

Introdução ao mundo: início da jornada, primeira impressão do mundo e personagens do enredo principal. Aqui é apresentado as descrições de ambiente e elementos principais presentes nos personagens.

Apresentação do conflito: intenções, motivações e ações são relatados para descrever cenas e passagens que desenvolvem os personagens. Essa parte é o que faz o público entender e querer ver um desfecho para situações de conflito.

Conclusão do enredo: O fechamento do enredo exibido.

Após essa definição dos elementos que compõem o enredo, foram selecionadas as principais partes do fichamento da obra para uma apresentação geral da trama adaptação:

Introdução ao mundo:

- a. Alonso Quijano, é um fazendeiro espanhol de idade avançada, mas com um espírito jovem. Após passar por uma crise financeira severa, Quijano imerge em sua coleção de livros para fugir da dura realidade em que se encontra. Depois de dias lendo, Alonso Quijano fica deslumbrado com o conceito dos nobres cavaleiros. Com isso em mente, ele cria uma persona para fugir da

realidade em que se encontra, abraçando dessa maneira o nome de *Dom Quixote de La Mancha*.

- b. Antes de partir para sua aventura, Dom Quixote resolve escolher o melhor cavalo para suas jornadas. Ele então, tomado pela emoção, escolhe um pangaré cansado e fraco para ser seu alazão e o nomeia como Rocinante. Empolgado por estar pronto para uma aventura ao castelo situado em Toboso, ele parte para sua primeira saída como *Dom Quixote de la Mancha*. No entanto, Quixote se lembra dos fiéis escudeiros que os nobres cavaleiros dos romances possuíam, e, por conta disso, ele retorna a sua vila para nomear seu vizinho, Sancho Pança como seu fiel escudeiro. Sancho, sempre dominado pela razão, não é convencido inicialmente, mas Quixote o persuade oferecendo uma ilha em troca de seus serviços.

Apresentação do conflito:

- a. Após ser nomeado em estranhas circunstâncias como cavaleiro na cidade de Toledo, Quixote e Sancho partem para suas aventuras. Na manhã seguinte à sua nomeação, os personagens se deparam com o que seria seu primeiro desafio: ambos avistam cerca de 10 moinhos de vento no campo de criptana. Contudo, para a infelicidade de Sancho, Dom Quixote, tomado pela loucura ou dificuldade de interpretar o que seria aqueles monumentos recém-instalados, pensa que os moinhos são gigantes e parte para o ataque. Dom Quixote vai ao chão depois do confronto.
- b. Ao avistar uma nuvem de poeira na saída da cidade de Toledo, Dom Quixote pensou se tratar de um exército inimigo vindo em sua direção, mas, na verdade, era um rebanho de ovelhas e carneiros que haviam se desgarrado. Quixote sem pensar atacou as ovelhas piorando ainda mais a situação. Os pastores o atacaram e ao final Dom Quixote e Sancho foram obrigados a se retirar da região.
- c. Em um momento de respiro da trama, Dom Quixote e Sancho Pança se reúnem na entrada da caverna de Montesino. Na caverna, Dom Quixote tem um sono profundo depois da última aventura. Após despertar ele descreve esse longo sonho ao redor de uma fogueira

para Sancho Pança e a atmosfera é tranquila e acolhedora. Sancho fica admirado com os sonhos de Dom Quixote e chega até pensar que tais sonhos possam ter sido reais por conta dos detalhes e da euforia que tomou conta de seu mestre.

- d. Mais adiante na história, Quixote e Sancho se deparam com leões sendo levados em uma jaula e se prontifica a libertá-los, nem que para isso tenha que enfrentá-los. Mesmo com as ressalvas de Sancho, a jaula é aberta e os leões se colocam para fora dela. Dom Quixote se mantém atento, porém está pleno, sabendo que os leões não iram atacar. Ao saírem da jaula, as feras ignoraram tudo para buscarem liberdade, provando que o cavaleiro estava certo. Essa passagem faz com que Sancho veja Dom Quixote não mais como um louco, mas como um atrevido que enxerga o mundo de uma maneira diferente dos demais.
- e. Em outra passagem, Dom Quixote e Sancho vão para Toboso em busca da amada de Quixote. Após sua chegada a Toboso, Sancho foi surpreendido por dois moradores da cidade onde vivia. Esses moradores eram o barbeiro e o padre da cidade, ambos em busca de levar Quixote de volta para sua casa, mesmo que à força. Depois de várias tentativas de ser capturado, Dom Quixote foge deixando para trás Sancho, o qual pensou que o traiu.

Conclusão do enredo:

- a. Paralisado diante da impotência de não ser visto como um cavaleiro, Quixote decide se isolar na floresta da solitude. A floresta está fria e escura no período da noite, a lua segue sendo a única luz do ambiente com diversos vaga-lumes. A vegetação é seca por conta da região e a quantidade de árvores torna a mata fechada e densa. Com a atmosfera triste e contemplativa, Dom Quixote está andando sem rumo e sendo seguido por Rocinante, que pela primeira vez se preocupa ao observar a euforia de Quixote se esvaír.
- b. Finalmente, após vagar pela floresta da solitude, Dom Quixote é encontrado e capturado pelo padre e pelo barbeiro de sua aldeia. Os dois o colocam em uma jaula para levá-lo para casa. No entanto, para

a surpresa de todos, até mesmo de Quixote, Sancho, contagiado pela coragem adquirida em suas jornadas com Quixote, retorna montado em Rocinante para libertar seu amo da jaula. Os três personagens fogem para continuar sua busca de propósito.

- c. No último ato, Dom Quixote é derrotado pelo cavaleiro da lua branca, que o impõe, perante sua derrota, que ele retorne à vila. Quando finalmente Quixote volta para casa e está para morrer, Sancho percebe que o olhar de Quixote é o olhar sábio, enquanto o bom senso pregado no mundo é o que de fato se caracteriza como loucura. Esse bom senso transforma um campo, que deveria ser de todos, nós moinhos de alguém. Sancho então vê que o mundo precisa de um Dom Quixote, alguém capaz de ver além da miséria, alguém que enxerga o mundo como ele realmente é.

Muitos dos trechos criados por Cervantes possuem uma excelente narrativa para serem adaptadas fielmente à obra literária. Contudo, algumas passagens podem não ser tão proveitosas para esse projeto em especial, pois esse trabalho desenvolve uma pré-produção de uma animação 3D.

Pensando nisso, uma das passagens foi completamente repensada. Trata-se da floresta dos enforcados, momento tenso na história de Cervantes. A passagem teria aumentado de forma considerável a faixa etária da produção, além de não combinar com outras cenas, nem com o visual da animação.

Na adaptação, o trecho da floresta da solidude foi completamente repaginado. Nesse trecho, foi pensado em manter o conflito que movimenta a trama, porém com alterações na ambientação e na interação dos personagens para se manter um clima aceitável para o projeto.

3.3. Personagens

A concepção dos personagens principais da obra de Cervantes para o produto final deste projeto envolveu uma pesquisa extensa acerca da melhor forma de transmitir a personalidade e características físicas. Durante este processo de *Character Design* (Design de Personagens), a intenção é a de dar vida ao imaginário no qual os personagens estão inseridos.

É necessário entender o que faz um protagonista da narrativa ser tão apreciado em meio a tantos outros personagens dentro de uma história. Essa representação consegue tornar o personagem marcante e memorável, fazendo com que o público crie um imaginário popular a respeito do protagonista. Também é essencial evidenciar a relação do protagonista com os personagens secundários, cujas intenções e conflitos só podem ser explorados considerando os sentimentos e aflições dos mesmos.

3.3.1. Dom Quixote

Durante a elaboração da ideia base da adaptação, logo surgiu a necessidade de expressar como seria traduzido a aparência do personagem principal. O processo de *Blue Sky*, citado anteriormente, foi o responsável por pavimentar o caminho seguido para encontrar essa resposta. No entanto, para guiar os artistas a respeito da trama de Cervantes, foi elaborado um resumo contendo características físicas do personagem descritas no livro, e quais palavras chaves iriam definir a personalidade dos personagens com base na leitura da história. Sendo estas:

- Extrovertido;
- Resiliência;
- Compaixão;
- Loucura;
- Bondade;
- Sabedoria;
- Corajoso;
- Sonhador;
- Brincalhão.

Seguindo as anotações do livro e as palavras chaves estabelecidas, optou-se por criar um personagem que visivelmente se destacasse do ambiente em que estava inserido, exaltando sua personalidade com roupas chamativas e com um semblante que pudesse ser reconhecível. Para estabelecer quem é Dom Quixote, o autor do presente projeto, escreveu a respeito do mesmo para guiar o entendimento a respeito do personagem:

Alonso Quijano é um fazendeiro espanhol de idade avançada, mas com um espírito jovem. Após passar por uma crise financeira severa, Quijano imerge em sua coleção de livros para fugir da dura realidade em que se encontra.

Depois de dias lendo, Alonso Quijano fica deslumbrado com o conceito dos nobres cavaleiros. Com isso em mente, ele cria uma persona para fugir da realidade em que se encontra, abraçando dessa maneira o nome de Dom Quixote de La Mancha.

Dom Quixote é um personagem extremamente extrovertido, fazendo com que ele seja carismático. Sua idade avançada, seu físico magro e sua armadura incompleta, relíquia de família, foram a base para seu apelido de cavaleiro da triste figura.

Através desse entendimento, percebeu-se que para Dom Quixote, a vida tem um sentido muito claro: deixar a sua casa e sair pelo mundo para lutar contra a dura realidade social. Quixote vê isso como o sentido de uma vida plena. Mesmo com essas mazelas, Quixote nunca está deprimido pela situação em que se encontra, ele entende as pequenas preciosidades da vida e tenta não se deixar abater.

Dom Quixote enxerga o ser humano de uma forma grandiosa, para ele um pangaré e um lindo alazão, ele consegue ver em um simples lavrador grosseiro alguém capaz de se tornar um governador de uma ilha. Dom Quixote vê muito além da miséria humana, ele acredita que o ser humano é grande, ele enxerga que nós como seres humanos sofremos mazelas, mas que elas não contam nossa história por completo.

A partir desse fator crítico foi possível entender quais características poderiam ser atribuídas ao Quixote proposto neste projeto. Dessa maneira, definiu-se que a representação de Quixote seria a de um senhor com espírito de jovem. Alguém animado e esperançoso, que apesar do seu físico debilitado não se deixaria abater por nada, principalmente para conseguir realizar seu sonho. Essas características, contraditórias para algumas pessoas, seriam o motivo pelo qual seria chamado louco na adaptação.

Ao analisar a dinâmica do filme *Up - Altas Aventuras* (2009), é possível perceber uma clara inspiração em Dom Quixote. No entanto, com uma leve inversão de papéis, já que a persona de Quixote pode ser encontrada nos dois personagens principais do filme, Carl Fredricksen e Russell. Assim como Dom Quixote, Russell,

deuteragonista⁶ do filme, atende ao chamado da aventura, enquanto Carl Fredricksen, protagonista, é mais racional, demonstrando uma similaridade com Sancho Pança.

Foram utilizadas como referência características de psicológicas e físicas dos personagens centrais do filme *Up - Altas Aventuras* tanto na produção de Dom Quixote quando na produção de Sancho Pança, seu fiel escudeiro.



Figura 11. Russell, deuteragonista do filme *Up - Altas Aventuras* Disney/Pixar, 2009.

A visão inicial do autor deste trabalho acerca de Dom Quixote (figura 13) se expressou antes mesmo da definição do formato em animação sem nem mesmo ter pensado se seria uma animação. Essa vontade acabou combinando na primeira representação do projeto, mas que foi somente um teste para compreender qual seria o caminho da adaptação.

⁶ Personagem que desempenha um papel secundário.



Figura 12. Primeiro rascunho de Dom Quixote, produzido pelo autor.

Posteriormente o primeiro rascunho foi utilizado no processo colaborativo do *Blue Sky*, servindo como uma das alternativas geradas para o encontro de constantes. No entanto, no período em que foi produzido, não havia ficado satisfeito com a aparência utilizada. No entanto, esse processo fez com que pudesse perceber a necessidade de se idealizar o processo de construção do mundo a partir da leitura da obra.

3.3.2. Sancho Pança

Um protagonista às vezes precisa de um deuteragonista para se desenvolver, criar conflitos e mover a história de maneira mais fluida. Miguel de Cervantes abriu as portas para a utilização de uma dupla de personagens para desenvolver diálogos e ações coordenadas. Os personagens originais da obra de Cervantes, Dom Quixote e Sancho Pança foram inspirações não só para o filme *Up - Altas Aventuras*(2009), mas também para a dinâmica de vários ícones da cultura *pop* como o "Gordo e o Magro" na comédia, C3PO e R2D2 em *Star Wars*, entre outros.

Na trama de Cervantes temos Sancho Pança efetuando o contraste físico e mental de Dom Quixote. Sua maneira de agir e pensar são opostos ao de seu amigo cavaleiro. Sancho é a voz da razão e chega até a ser comparado como uma interpretação do leitor no livro de Cervantes.

Seu olhar de desaprovação no começo da aventura é rapidamente alterado quando Quixote oferta uma ilha como pagamento pelos seus serviços de escudeiro. Nesse momento é possível ver que, mesmo sendo o ponto racional dos dois personagens centrais, Sancho consegue mudar sua índole. Esse ponto mais uma vez se mostra similar com a trama de *Up - Altas Aventuras*, em que Carl Fredricksen, protagonista, inicia sua jornada recusando a aventura, mas posteriormente acaba embarcando nela devido ao entusiasmo apresentado por Russell.

Sancho possui passagens brilhantes na obra literária e seus diálogos vão além de escadas, onde Dom Quixote pode se apoiar. Ele representa o leitor com sua subversão aos pensamentos de Quixote durante o enredo, chegando a salvá-lo para que as aventuras continuem, assim como um leitor apaixonado faria.

Dessa maneira, foi produzida uma lista de características e palavras chaves para a identificação de Sancho para colaborar com a construção do conceito do personagem:

- Pequeno;
- Racional;
- Explosivo;
- Sensível;
- Bom coração;
- Leal;
- Medroso;
- Sonhador;
- Risonho.

Sancho não seria inicialmente representado nessa adaptação, no entanto, posteriormente à leitura e fichamento, notou-se que não seria possível a adaptação adequada da obra de Cervantes sem a inclusão de um personagem tão importante. Como o andar da produção, Sancho Pança ganhou cada vez mais relevância para o

presente projeto, pensado para ser mais que um simples deuteragonista. Cabe ressaltar que diferente de Dom Quixote, não foi produzido um conceito iniciado pelo personagem.

É divertido perceber o quanto de Dom Quixote e Sancho estão presentes nas decisões criativas de diversas produções. Esse aspecto mostra o quanto a obra de *Dom Quixote de la Mancha* possui dinâmicas entre personagens similares em animações. Por conta disso, o presente projeto ressalta cada uma dessas características centrais dos personagens através de uma linguagem capaz de transmitir cada sentimento presente na obra literária.

3.4. Storyboard

Para este projeto, foi pensando em seguir as etapas que nortearam grandes produções, para isso foi analisado quais processos são fundamentais para o desenvolvimento de uma animação. Como citado anteriormente, na idealização, processo inicial, foi elaborado como a ideia central do tema seria trabalhada de forma que fosse possível transmitir a essência do enredo, mas criando algo que pudesse ser um diferencial de outras adaptações de Dom Quixote.

Após a leitura dos dois volumes de *Dom Quixote de la Mancha*, foi elaborado um fichamento para uso individual nas criações e entendimento do que poderia ser válido para o espectador e o que eu gostaria de transmitir como diretor. Dentre as palavras chaves encontradas foram selecionadas companheirismo, sonho, realidade e justiça. No entanto, todas essas ações ou atributos, foram transmitidas a mim com um toque de humor, por se tratar de uma sátira, e doçura em alguns momentos.

Como isso em mente foi realizado o primeiro *storyboard*, esse foi voltado a uso totalmente individual. Essa primeira versão foi criada em formato de esboço, não sendo visualmente interessante ser apresentada. Outro motivo foi o de usar como um processo criativo individual para entender quais sentimentos e personalidades seriam atribuídos a Quixote e Sancho.

Durante o processo de *Blue Sky* inclusive, foram realizadas anotações a partir das conversas com a equipe de produção e direção de arte. Esse ponto essencial de troca, forneceu uma visão do que poderia ser melhorado no enredo e, posteriormente, no modelo de *storyboard* desenvolvido até então de maneira simplória. Com isso foram feitas algumas alterações no enredo principal de modo a possibilitar que a essencial mais doce da adaptação animada.

Todo esse processo de análise e ida, e vinda gerado pelo contato dos artistas em contato com as anotações enviadas pelo *briefing*, possibilitaram a criação do *storyboard* final, utilizando a forma definida dos personagens. Também foram adicionadas algumas cenas selecionadas posteriormente como adaptações que pudessem ser utilizadas em TV, cinema ou *streaming*.

Como isso, foi produzido o *storyboard* final, durante o ecodesenvolvimento, tive que estudar enquadramentos para poder entender um pouco mais essa função tão específica de desenvolvedor de *storyboard*, que se assemelha muito a produção escrita de um roteiro, contudo utilizando imagens para transmitir os valores.

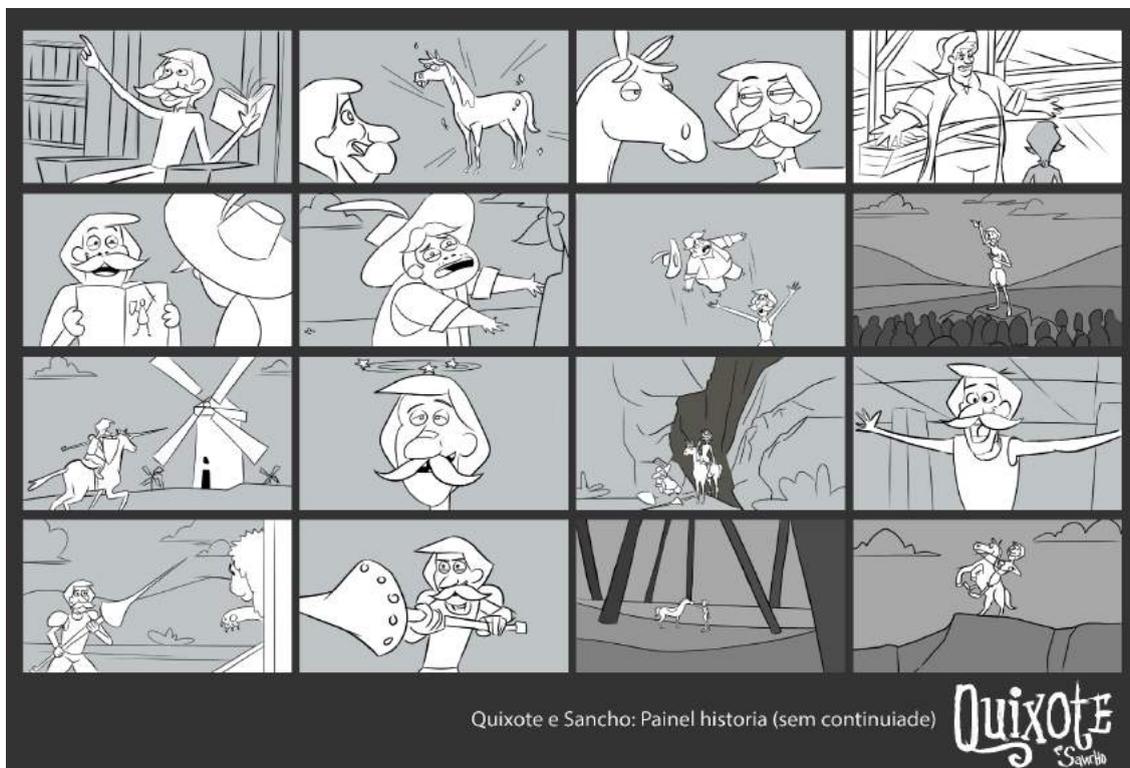


Figura 13. Modelo final do *storyboard* de Quixote e Sancho, produção do autor.

A consequência desse processo foi uma melhor compreensão como diretor de arte de quais sentimentos seriam transmitidos de forma individual e conjunta entre os personagens. O *storyboard* proporciona uma visão geral da obra a ser produzida, isso me possibilitou uma noção do quais caminhos poderiam ser tomados para uma produção eficiente e com uma boa qualidade no resultado.

3.5. Blue sky e o processo de co-criação na construção do projeto

O trabalho de um *designer* é encontrar maneiras de adaptar métodos e pesquisar em prol de uma produção eficiente. Por se tratar de uma animação adaptada, a metodologia utilizada, caracterizada pela livre criação, teve que seguir algumas diretrizes para não se desvincilhar das ideias centrais. No entanto, a liberdade criativa foi mantida, permitindo aspectos que fugiam da direção inicial.

A direção de arte forneceu todo material prévio para que o processo colaborativo fosse o mais fluido possível. Esses materiais foram o *briefing* e *moodboard*, ambos produzidos com base no fichamento da obra. Cada uma dessas etapas tiveram um valor significativo, exploradas principalmente na primeira etapa colaborativa, o *concept art*.

Para a definir a linguagem visual que o projeto iria se pavimentar foi estabelecido que a fase de produção do design dos personagens seria realizada de maneira colaborativa. Essa decisão foi baseada na capacidade do método *Blue Sky* de criar diferentes caminhos a serem seguidos. Junto a isso, foi organizado todo o material necessário para guiar livremente a produção dos personagens, esses materiais foram: uma breve descrição da história e personagens através de uma *briefing* e um guia visual de princípios por um *moodboard*.

Para essa etapa significativa, foram convidados nove artistas para a produção de *concepts* dos personagens principais da obra de Cervantes, Dom Quixote e Sancho Pança. Ao final dessa etapa, foram entregues sete *concept arts*, com um deles sendo de autoria do proponente do projeto de animação. Cada artista foi orientado para seguir seu estilo e definir a produção de acordo com que fosse possível dentro de suas restrições pessoais de tempo e capacidade. Dessa maneira, alguns artistas optaram por gerar mais alternativas e outros focaram em um modelo para refinar e definir melhor.

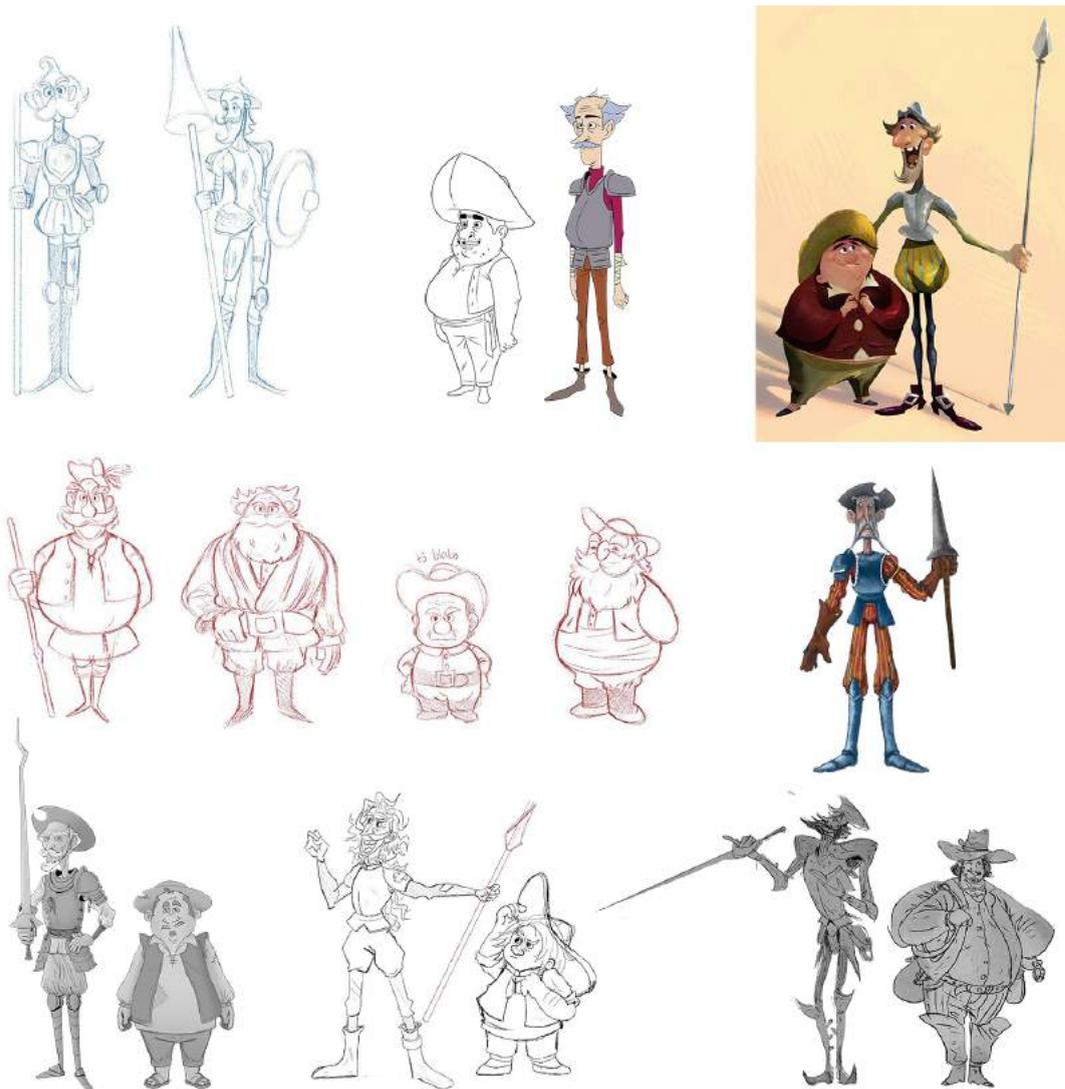


Figura 14. *Concept art* colaborativo, produção dos artistas convidados.

Qualificar o que torna um design de personagem bom chega a ser uma tarefa impossível tendo em vista que cada pessoa tem uma visão única. As constantes, termo chave do método *Blue Sky*, foram geradas com a experimentação dos artistas, é possível identificar diversas características que se repetem nos *designs* sugeridos.

Esse fator permitiu uma maneira mais assertiva de criar um *concept art* final que corrobora com a cultura popular dos personagens Dom Quixote e Sancho Pança a partir da criação por meio da utilização do *Blue Sky* como guia produtivo. Após essa análise, a direção de arte definiu quais resultados eram mais comuns dentre a experimentação de *designs* sugerida pelos artistas na etapa colaborativa do *concept art*.



Figura 15. Agrupamentos das constantes do *Blue Sky*, produção por João Capoulade.

A produção do modelo pela direção de arte teve como base as constantes dos modelos criados no *Blue Sky*, essa criação possibilitou em poucos minutos visualizar e definir qual seria o caminho que a identidade dos personagens seguirá, possibilitando dessa maneira, um primeiro vislumbre da representação de Dom Quixote e Sancho Pança.

A diferenciação estrutural de ambos os personagens foi algo fundamental para as escolhas feitas na criação do rascunho. Essa diferenciação estética criou um contraste visual interessante e apelativo para a composição dos personagens, possibilitando assim silhuetas reconhecíveis.

Em seguida foi produzido o *concept* final dos personagens centrais da trama. A partir da coordenação do autor do presente projeto, João Capoulade foi incumbido de criar a ilustração final. Durante o processo, foi considerado as escolhas realizadas no rascunho, criando assim um resultado próximo, mas refinado.

Em Dom Quixote, a escolha visual de maior impacto foi o nariz do personagem, que se destaca em sua estrutura facial, seguida de sua ombreira pontuda, responsável por criar volume em um corpo tão magro. O restante dos elementos foram espalhados por Quixote buscando um equilíbrio entre as formas, mas nunca mantendo a simetria. Quando se constrói um personagem é aconselhável ir do "geral" para o específico, e não o contrário.

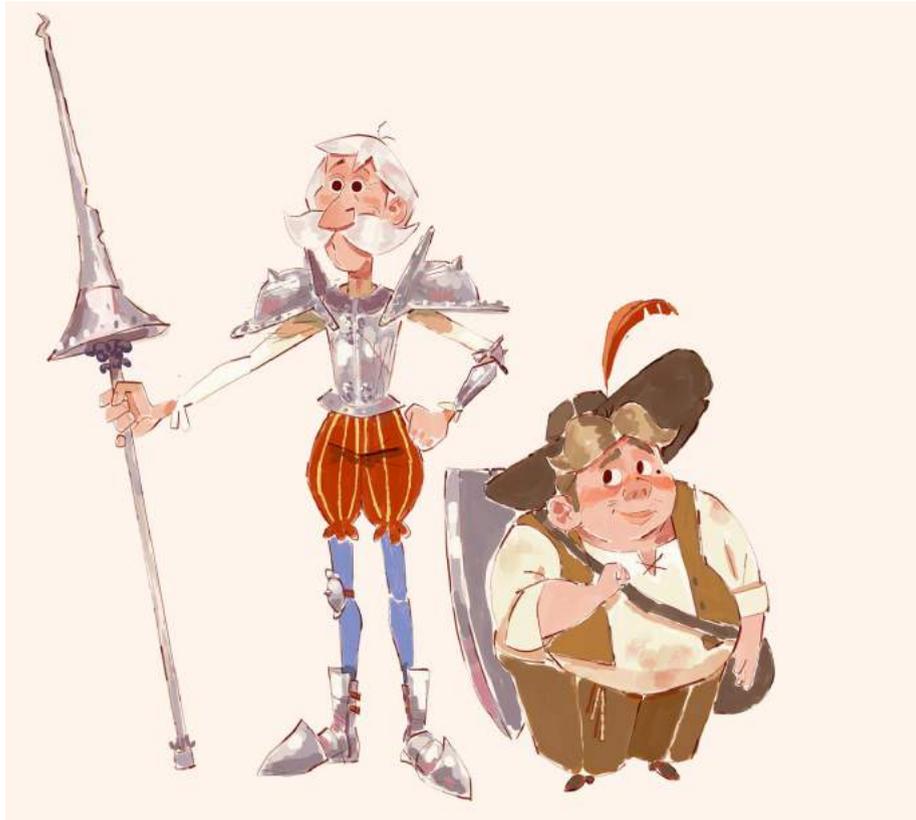


Figura 16. *Concept art* final, Dom Quixote e Sancho Pança, produção de João Capoulade.

O resultado foi acima do esperado, validando assim a utilização do método do *Blue Sky* como gerador de possíveis caminhos a serem seguidos dentro de uma produção audiovisual. Cabe ressaltar o motivo de não terem sido produzidos *model sheets* dos personagens centrais da trama.

O *model sheet* são mais vistas laterais, frontais e superiores, de adereços e vestimentas do personagem. Elas possuem a função de delimitar cada estrutura para facilitar a modelagem e animação do mesmo. Ao contrário de estúdios que geralmente propõem a produção de um *model sheet* para auxiliar o modelador, foi decidido que seria necessário apenas uma vista em três quartos dos personagens para serem usados na modelagem. Isso possibilitou uma maior liberdade durante o processo de modelagem.

3.6. Cenário

Os cenários da obra de Miguel de Cervantes possuem um impacto enorme no desenrolar da história. Seja por moinhos que lembram gigantes por destoar do ambiente, ou cidades muradas antigas. As paisagens de diferentes regiões da Espanha foram usadas de maneira fidedigna pelo autor para imergir seus

personagens. Para criar os cenários da animação de Quixote e Sancho, foram realizadas pesquisas dos locais relatados no livro de Dom Quixote de La Mancha. Similar ao processo de grandes estúdios, foi realizada uma seleção de imagens que pudessem transmitir a essência dos ambientes mais marcantes da obra literária.

Para essa etapa foram chamados dois artistas, Tatiana Queiroz e João Capoulade para recriar os momentos mais icônicos a serem adaptados para animação. Eles são o campo de criptana, relevante pelos moinhos, e a floresta da solidude, trecho alterado para a adaptação. Ambos os cenários foram escolhidos por sua relevância e ambientação.

Com a definição do visual escolhido para os personagens, foi encontrada a linguagem necessária para definir a ambientação da pré-produção. Em razão disso, foram adicionados no escopo do projeto a produção de alguns cenários para gerar uma ambientação das passagens principais da animação.

Assim como na etapa de *concept art*, elaborei um *briefing* contendo a descrição da atmosfera captadas na leitura da obra, e em sequência, um *moodboard* com as imagens dos dois principais lugares na Espanha descritas por Cervantes no livro.

Independente de qual ferramenta o artista escolha, é essencial que haja um plano a se seguir antes de pôr a “mão na massa”. Muitos artistas tendem a pular as etapas de coleta de referência e entendimento da persona do personagem ao ir direto para o desenho, buscando solidificar uma ideia que ainda se encontra nebulosa em sua própria mente. Tal escolha é prejudicial não só ao artista, mas ao projeto todo: é provável que haja retrabalho em diversos momentos que resulte numa frustração maior para todos os envolvidos no projeto.

A primeira etapa para a construção de uma ambientação é a busca de referências. Não é somente a pesquisa por esse material que se faz fundamental, mas também entender como utilizá-las ao seu favor. Quais informações são úteis para o projeto e como adaptá-las ao universo do personagem é uma habilidade necessária nesse momento. Um problema comum nessa etapa é a dificuldade de transformar a ideia em um rascunho ou de discernir quais são os elementos essenciais para os ambientes.

As passagens do livro selecionadas para a criação dos cenários foram escolhidas para transmitirem diferentes ambientes como sentimentos distintos.

Foram escolhidas as cenas do moinho, castelo de Toboso, floresta da solidude e caverna de montesinos.

No entanto, até a produção desse relatório, foram desenvolvidas duas ambientações, a cena clássica do moinho e a da floresta da solidude. Ambas foram realizadas por artistas convidados para o projeto e tiveram minha supervisão para ajustes e acréscimos a partir das conversas no período da produção.

O momento mais presente da cultura popular de Dom Quixote de La Mancha é a cena do confronto entre Dom Quixote e os moinhos. A batalha possui diversas interpretações por sua complexidade. A cena tem um grande significado no desenvolvimento dos personagens por ser o primeiro momento onde a sanidade ou conceito de realidade de Dom Quixote é colocado em jogo.

Nessa parte da história Dom Quixote avista os moinhos no período do início da manhã, por conta disso é possível a presença de neblina matinal. Isso possibilita uma ambientação misteriosa, deixando a possibilidade de a neblina ter influenciado a interpretação de Quixote. Ao final da batalha com o moinho, Quixote é encontrado no chão por Sancho rindo de sua vitória imaginária conta o colossal monumento.



Figura 17. Cenário campo de criptana, produção de João Capolade.(2021).

Uma das passagens adaptadas da obra de Cervantes para o projeto a animação de Quixote e Sancho é a floresta da solidude. Diferente do clima triste, e até pesado descrito na obra original, a floresta da solidude nessa adaptação serve

como um momento contemplativo para Quixote, conferindo um momento de respiro para o enredo.

Durante esse arco, Quixote foge dos moradores de sua antiga vila, os quais querem o levar de volta para casa, para que desista de ser um cavaleiro. Após discutir com Sancho por pensar que a situação foi criada pelo mesmo, Quixote entra na floresta da solitude para se abrigar. Desamparado e triste, Quixote se depara com Rocinante que estava a sua procura.



Figura 18. Cenário floresta da solitude, produção de Tatiana Queiroz (2021).

Ambas as produções dos cenários conseguiram gerar uma melhora significativa na visão da animação, proporcionando a mim um vislumbre de como seria os possíveis resultados dessa produção animada. Após essa etapa, foi iniciado o que seria meu foco com a direção de arte, a modelagem dos personagens e *props* (objetos).

3.7. Modelagem

Um fato interessante sobre a modelagem digital é que, mesmo com a mesma base teórica e os mesmos materiais de referência, dois artistas tendem a criar uma malha final diferente. Isso demonstra não haver uma fórmula definitiva de se trabalhar com modelagem digital, seja ela foto-realista ou estilizada.

Ao longo dos anos as técnicas de modelagem foram se aperfeiçoando e se derivando para criar formas ágeis de solucionar multiplicidades de desafios. Um modelador deve compreender diferentes técnicas para que não ocorram limitações na eficiência durante a modelagem.

Para o presente projeto, foi utilizada a técnica de escultura digital pela capacidade de se utilizar milhões de polígonos, como citado no início do relatório. Um dos motivos da utilização desse método é a capacidade de atingir facilmente níveis elevados de detalhamento, isso proporciona uma liberdade artística imensa. Esse método de modelagem digital é utilizado em toda a indústria de 3D, é possível identificar seu uso em longas-metragens, animações, jogos digitais, e mais.

Dentro desse método existem diversas maneiras de se iniciar um projeto, é importante que um modelador tenha isso em mente para criar um fluxo eficiente de trabalho. Por conta disso, optei por modelar utilizando o método aprendido com a modeladora Leticia Gillett. A escolha do método se deu pela capacidade de partir do simples para o complexo utilizando uma mentalidade voltada à experimentação com intenção. Outro aspecto que colaborou na escolha do método de modelagem foi sua similaridade com o método teórico do *Blue Sky*.

No entanto, foi produzida uma versão anterior ao aperfeiçoamento pessoal no curso ministrado por Leticia Gillett. Contudo. Devido a isso, foi considerado refazer os modelos utilizando a técnica utilizada por Letícia para uma melhor capacidade de modelagem e compreensão da linguagem. Apesar do retrabalho, foi considerável a mudança de qualidade após o desenvolvimento da segunda versões de Dom Quixote e Sancho Pança. Além da silhueta mais definida e bem estruturada, a topologia dos personagens, criados dos zero, possibilitou a realização de um teste de animação, produção de expressões e um *render* de melhor qualidade.



Figura 19. Novo modelo em comparação a primeira versão, produção do autor.

A imagem acima demonstra como foi válido voltar para a etapa de modelagem dos modelos. É possível identificar uma silhueta mais definida e uma anatomia estilizada condizente com o *concept* desenvolvido. Esse processo de retorno a uma etapa anterior sempre se mostra necessário em produções com vários departamentos, isso porque durante o desenvolvimento do projeto é possível identificar falhas e dúvidas que podem comprometer o resultado. Uma produção deve ser vista como um processo fluido, contendo momentos, reiterações, validações.

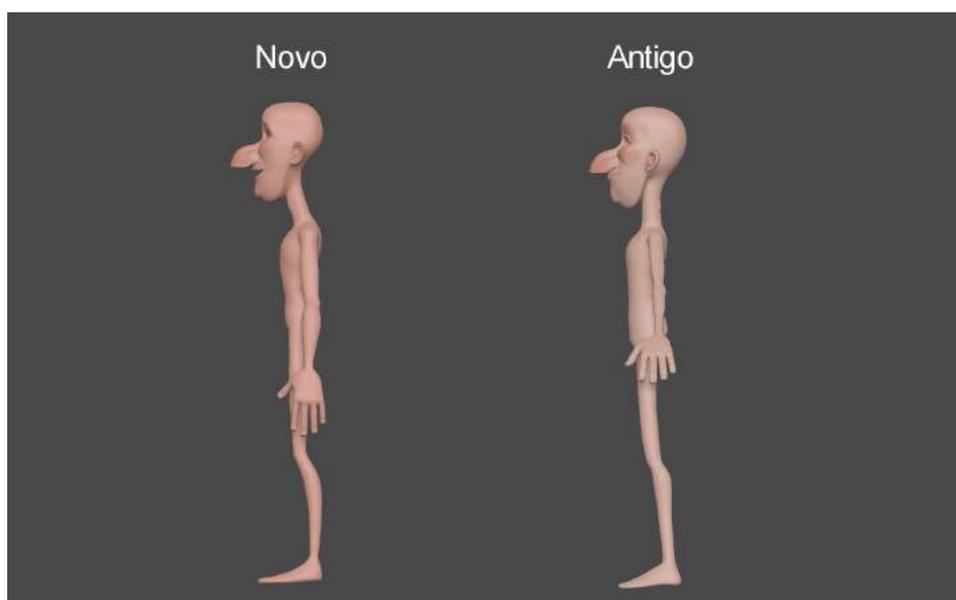


Figura 20. Comparação a primeira versão, produção do autor.

Não foi uma decisão fácil voltar para o início do processo de modelagem, porque o prazo não era favorável para refazer dois personagens desde o início. No entanto, além de alcançar uma qualidade significativa na segunda versão dos modelos, foi possível modelar com mais agilidade e eficiência, possibilitando assim a confecção de mais elementos para o projeto.

O avanço em relação à qualidade dos modelos por meio dessa busca da melhor forma de representar os personagens teve um impacto significativo no projeto. Me senti apto, como diretor de arte, a produzir mais elementos e refinar outros para ecoar a linguagem encontrada no projeto.



Figura 21. Nova versão em comparação a primeira versão, produção do autor.

Para demonstrar a utilidade do processo de modelagem no projeto, foi decidido apresentar de maneira descritiva cada uma das etapas presentes no método Gillett de modelagem. Um bom modelador deve pensar que no seu personagem há características chamativas em sua silhueta, mas também deve ter em mente sua personalidade. Essa definição deve se basear no alinhamento que o personagem necessita para ser único.

Por esse motivo, o modelador deve definir suas características físicas e psicológicas para um melhor entendimento do modelo. Criar conflitos e uma história

são bons pontos de partida para a definição, isso porque o personagem pode surgir e ser interpretado no imaginário de quem está produzindo. Essa capacidade de ter empatia é similar a de um *designer* que oferecerá uma solução ideal para cada categoria de cliente. A empatia coloca o modelador na pele de sua criação, possibilitando a geração de algo vivo e chamativo para o público.

Após a confecção do *concept art* final dos modelos Dom Quixote e Sancho Pança, foi iniciado o processo de modelagem. No início dessa etapa, sempre deixei próximo os guias de produções do *concept art* com as características de cada personagem, como idade, aspectos físicos, escolaridade, personalidade e conflitos.

Depois foi iniciado o processo prático de modelagem personagem seguido o método Gillett, visto anteriormente. Esse processo corresponde ao início simples, dividindo o corpo em partes sólidas por meio da blocagem, e posteriormente, unindo e refinando, para demonstrar demissões de *design*. A blocagem é o processo de construção a partir de um objeto primitivo simples como esfera, cubo, cilindro, e outros.

Uma boa blocagem ajuda a definir as proporções de um modelo, facilitando todo o processo de modelagem que acontece posteriormente. Para exemplificar essa liberdade de experimentação presentes no *Blue Sky* e no método Gillett de modelagem, será em duas etapas iniciais: a blocagem da cabeça e do corpo.

Apesar de o método Gillett propor que o modelar experimente em sua criação inicial, os modelos criados neste projeto tiveram essa experimentação realizada no processo de *concept art* com o auxílio do *Blue Sky*.

A cabeça é o primeiro passo para se encontrar a essência do personagem, nessa etapa é possível experimentar diversas possibilidades com simples mudanças na estrutura criada somente com utilização de formas básicas. Essa busca pelo contraste visual dentro de uma silhueta capaz de ser criada com uma estrutura em cinco partes, sendo elas: crânio, maxilar, pescoço, nariz e orelhas.

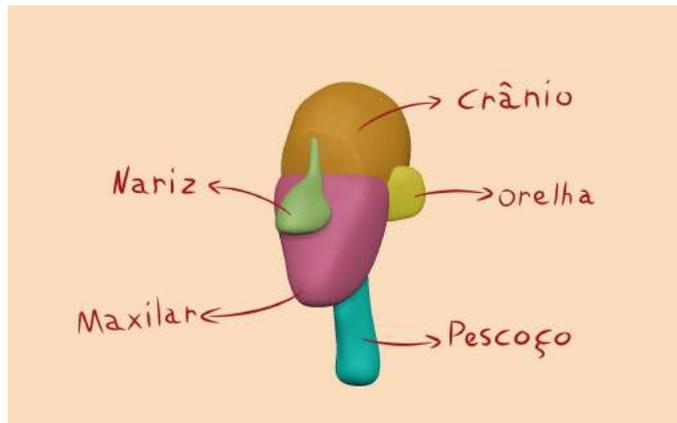


Figura 22. Blocagem da cabeça de Dom Quixote, produção do autor.

Esse processo também define a silhueta inicial do personagem. A continuidade criada na junção das partes pode ser facilmente alterada para se encontrar a forma ideal. Para auxiliar nesse processo pode ser acrescentado cabelo e olhos se chegar a um design marcante. Acerca da importância da silhueta, temos que:

Um personagem com uma silhueta forte e reconhecível será visualmente mais forte, mais compreensível, e mais apelativo do que aquele cuja silhueta não é. Se a seu personagem lança uma sombra sobre uma parede, essa sombra melhora a percepção da personagem? Se sim, então a silhueta melhora o aspecto do desenho. (SEEGMILLER, 2008, p.10)



Figura 23. Teste de silhueta, produção do autor.

Outro ponto breve, mas extremamente importante nesse início foram as limitações sugeridas por Letícia Gillett. Por possuir muitos *pincéis* com diferentes funcionalidades, é normal que o modelador iniciante, ou até mesmo intermediário, se confunda em quais utilizar. Por esse motivo, o curso foi limitado para somente

dois pincéis, o que ocasionou um foco não na ferramenta utilizada, mas sim na técnica para a montagem das estruturas.

Após a construção da cabeça, é iniciado o processo de construção do corpo, nessa etapa existem muitos conceitos idênticos aos apresentados na etapa da modelagem da cabeça. É importante entender a categoria de personagem que será desenvolvido, por isso mais uma vez a montagem das referências é tão importante.

A blocagem a partir de uma esfera, deve seguir os conceitos de anatomia para uma melhor compreensão no processo de estilização do personagem. A montagem em partes separadas proporciona um melhor entendimento dos conceitos anatômicos, criando uma forma estilizada, mais identificável.

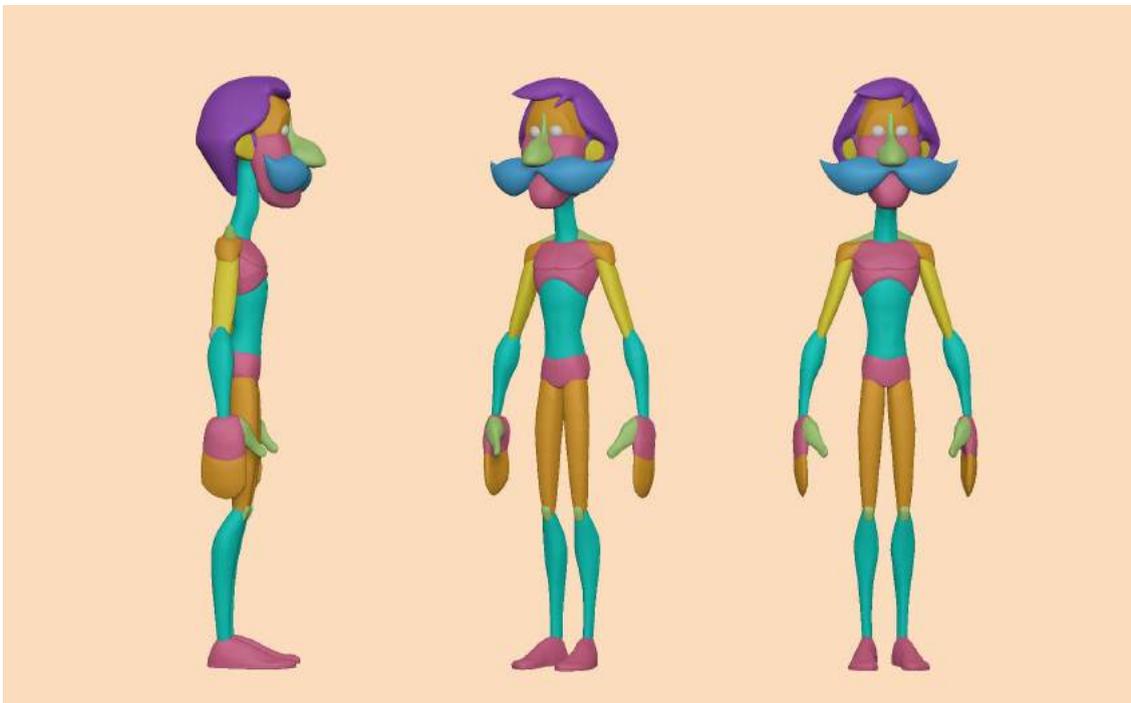


Figura 24. Blocagem de corpo e cabeça, produção do autor.

Com as formas definidas do rosto e corpo, é iniciado o detalhamento. Neste estágio, foi pensando em se manter a linguagem da forma, proporcionando assim um eco das formas mais importantes dos personagens a serem modelados. O início do detalhamento ocorre primeiro no rosto e cabeça, para se encontrar a forma base, e posteriormente no corpo, sempre se atentando em ecoar o que foi definido como forma base do personagem.



Figura 25. Refinando Rosto, produção do autor.

Também é importante salientar que as formas “casem” com a cabeça, para que o design possua uma repetição ou padronagem do estilo (repetição dos *apex* ou *ápices*). Essas repetições de *APEX* ou *ápices*, é fundamental para uma repetição homogênea, criando simplicidade e intenção nas formas atribuídas às estruturas principais. *APEX* é um ponto onde a forma ou linha muda de direção

Por último na modelagem, vem a confecção dos acessórios e vestuário do personagem. O modelador além de responsável pelo *design* do personagem, é também o encarregado pela criação do figurino do mesmo. Estes elementos externos aos personagens são de fato a moldura, ajudando assim, na silhueta e na personalidade do mesmo.

É importante pensar o contexto que o personagem será inserido, isso porque existe uma diferença entre um personagem desenvolvido para uma animação ou para um jogo digital. No meio da animação, onde esse projeto está inserido, deve se ter em mente que em boa parte dos vestuários dos personagens de animação da PIXAR, Disney ou Laika, por exemplo, são pensados para compor a silhueta.



Figura 26. Moodboard figurino, filme Paranorman (2012).

Essa função de contar a história dos personagens, fica a cargo da trama, que nesse processo de criação, é pensado desde o começo com o roteiro e *storyboard* para poder embasar as escolhas simples de figurino. Isso não quer dizer que escolhas mais elaboradas não possam ser feitas, porém, se torna um esforço não tão necessário para a complexidade da personalidade do personagem que acaba sendo melhor explorada com diálogos e ações na animação.



Figura 27. Roupas modeladas, produção do autor.

Em seguida foram feitos os acessórios dos personagens, a lança e o escudo de Dom Quixote. Nessa etapa foi considerado o estilo utilizado no personagem para criar um alinhamento do estilo.

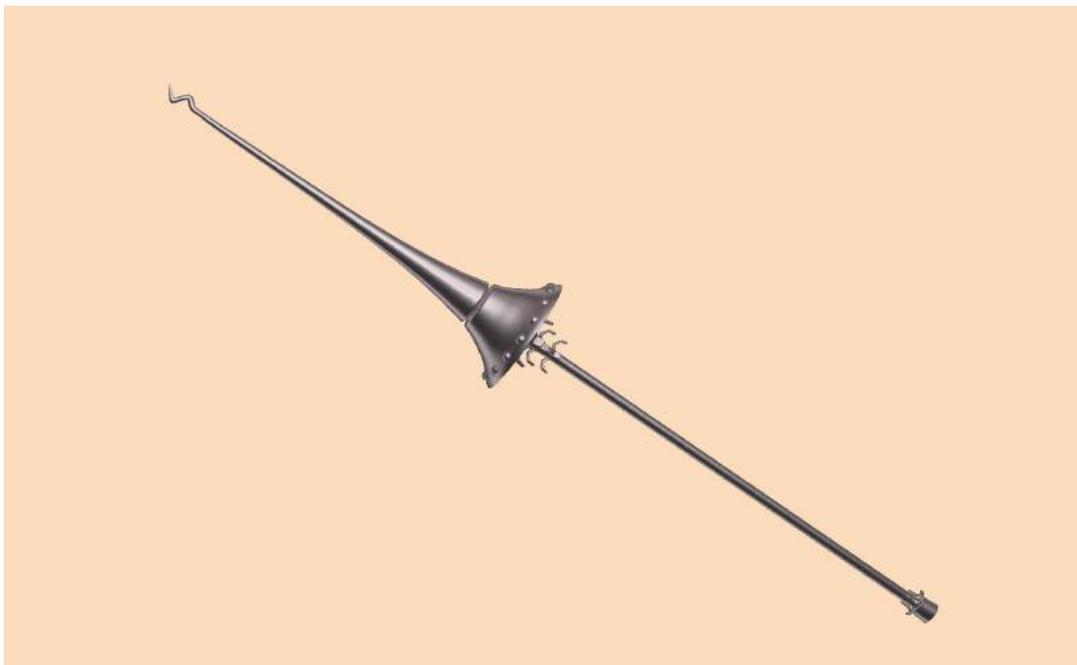


Figura 28. Lança de Dom Quixote modelado, produção do autor.



Figura 29. Escudo de Dom Quixote modelado, produção do autor.

Ao final do processo de modelagem das partes que estruturam o personagem, se inicia o preparo da UV. O termo UV é referente à projeção de uma imagem bidimensional em uma superfície tridimensional 3D (Figura 31), para uma aplicação detalhada de mapas de textura e pintura do modelo. Essa etapa deve ser realizada antes das etapas de animação, ou pose de apresentação do modelo.

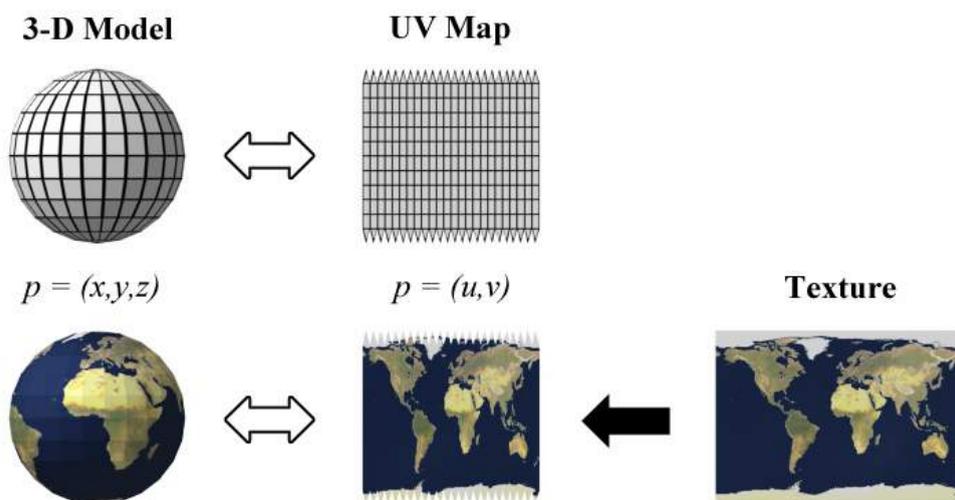


Figura 30. Exemplo de aplicação da textura UV em um modelo 3D.

Durante esse processo é importante realizar os cortes do modelo tridimensional pensando no resultado bidimensional, para que durante a etapa de

pintura e texturização, não apareçam erros de dimensão da malha. Por conta disso, o modelo deve contar com uma boa topologia⁷ para que os cortes do modelo sejam eficientes.

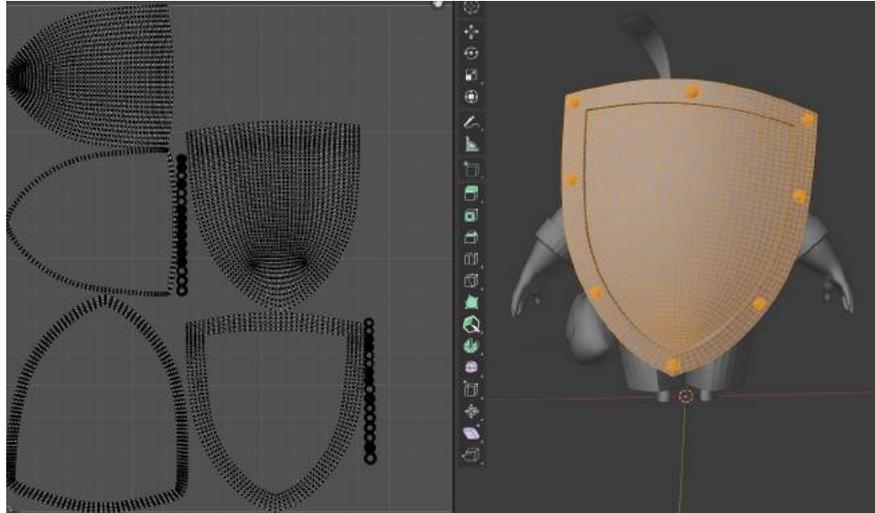


Figura 31. Uv retirada do escudo, produção do autor.

Com todos os mapas de UVs retirados dos personagens, é hora de começar a pensar nas expressões. Para isso é importante compreender as ferramentas a favor do modelador para facilitar as etapas subsequentes da produção.

3.8. Expressões e blendshapes

Em seguida foram produzidas as expressões do personagem, nesse momento, as idealizações construídas inicialmente são válidas. Aqui são apresentadas as possíveis interações que o personagem pode ter durante o enredo. Importante também se colocar no lugar do personagem, tentando assim, encaixar o que seria sua personalidade nas suas expressões de alegria, medo, raiva e outras.

Para o desenvolvimento das expressões, pode-se usar uma técnica de animação chamada *blendshapes*, essa técnica de animação por vértice, permite a deformação da malha do modelo para alcançar um grande número de animações simples a expressões. As poses chaves, geradas nesse processo, são mescladas criando assim expressões diversas em um tempo eficiente de produção

⁷ O termo refere-se a características geométricas da superfície de uma malha.



Figura 32. Expressões Dom Quixote, produção do autor.

A principal vantagem dos *blendshapes* é a facilidade de sua produção, diferente do *rigging* que demandam um tempo maior de produção por serem produzidos a partir de uma musculatura facial, o *blendshapes* agiliza o processo do animador, principalmente quando utilizado para animação facial. No entanto, dentro dessa técnica, existem desvantagens. Elas são geralmente utilizadas em animações curtas, isso por que é necessário um trabalho intensivo para a manipulação de cada vértice, ao contrato animações por *rigging*.

Após o desenvolvimento das expressões, se inicia a etapa responsável por finalizar e transmitir a essência do personagem por meio do gestual, a pose. Para elaborar uma pose expressiva, é necessário entender as técnicas que auxiliam seu desenvolvimento. A linha de ação é responsável pelo direcionamento dos movimentos e dos olhares, assim como a história pensada para o personagem. Essa maneira de se comunicar através da movimentação. Para a produção da pose dos personagens desse projeto de animação, foi utilizado o processo de comparação com o *concept* e desenho em tela para marcar a linha de forçar dos personagens.

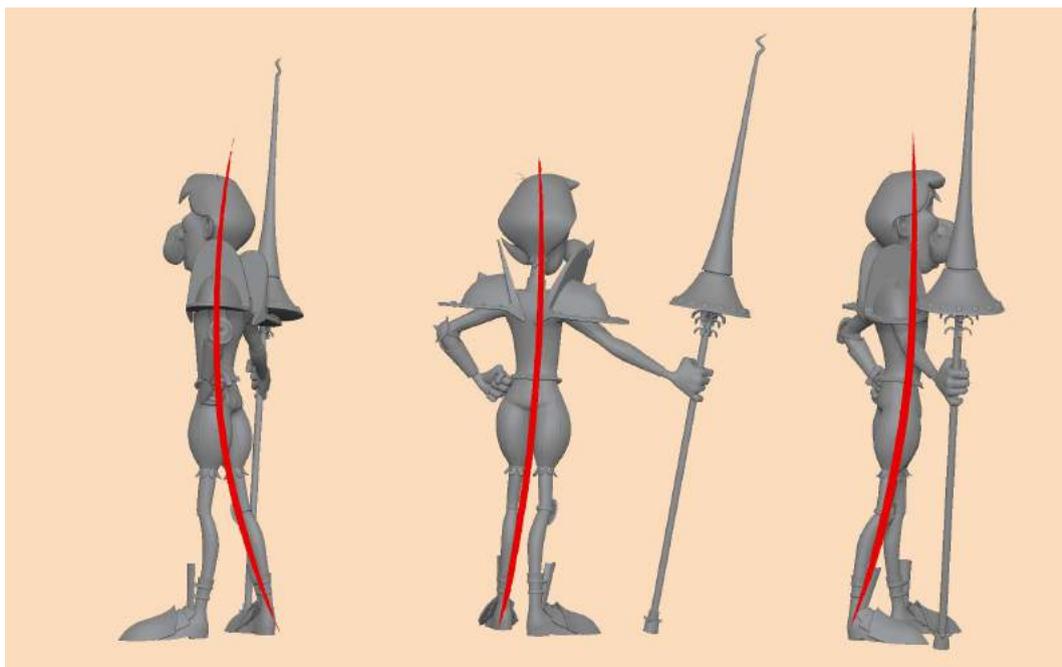


Figura 33. Exemplo de linha de força para guiar a pose, produção do autor.

Outro conceito importante é o de criar dinamismo na pose. Mesmo uma pose simples e estática possui a necessidade de ser explorada o melhor possível. Esse aspecto pode ser gerado com a geração de disparidade dos ângulos das regiões chaves como ombros, quadril e cabeça.

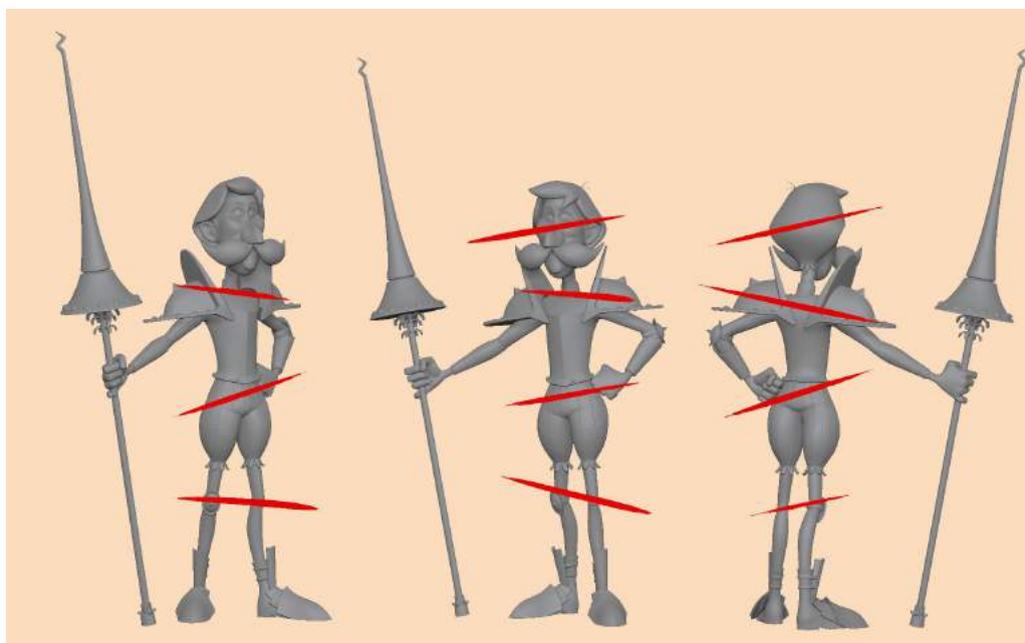


Figura 34. Dinâmica da pose, produção do autor.

Com esses conceitos implementados, torna-se mais fácil encontrar o potencial máximo da pose desejada para o personagem. Isso transmite toda a personalidade do personagem, possibilitando um vislumbre do potencial que o personagem pode ter em tela.



Figura 35. Modelagem 3D de Dom Quixote finalizada, produção do autor.

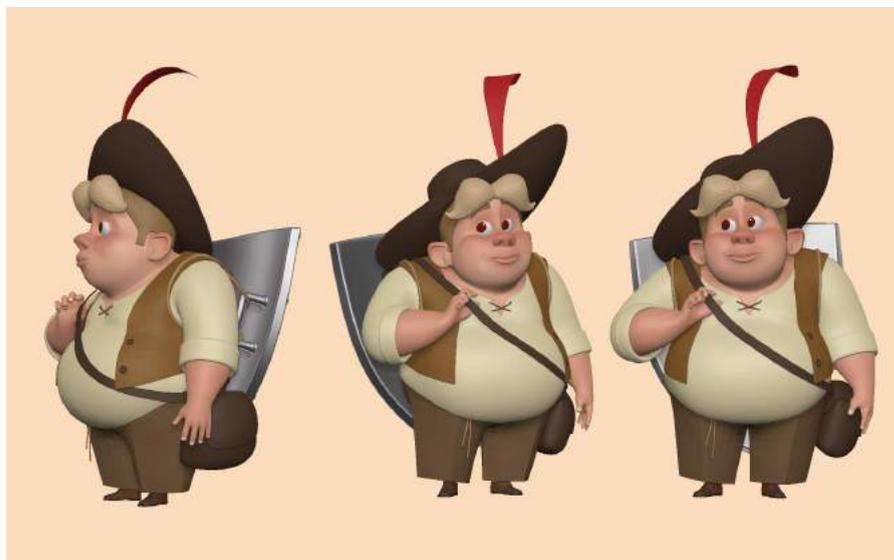


Figura 36. Modelagem 3D de Sancho Pança finalizada, produção do autor.

Com a finalização mais rápida do que o esperado na modelagem de Dom Quixote e Sancho Pança, foi possível cogitar o acréscimo de mais um personagem para ser modelado para a pré-produção da animação. Dessa maneira foi escolhido modelar Rocinante, o fiel cavalo pangaré de Dom Quixote.

Para rocinante foi utilizado o método de blocagem de Letícia Gillett, com isso fui responsável por uma experimentação breve, gerada de maneira eficiente e ágil, para encontrar as características descritas por Cervantes em sua obra.

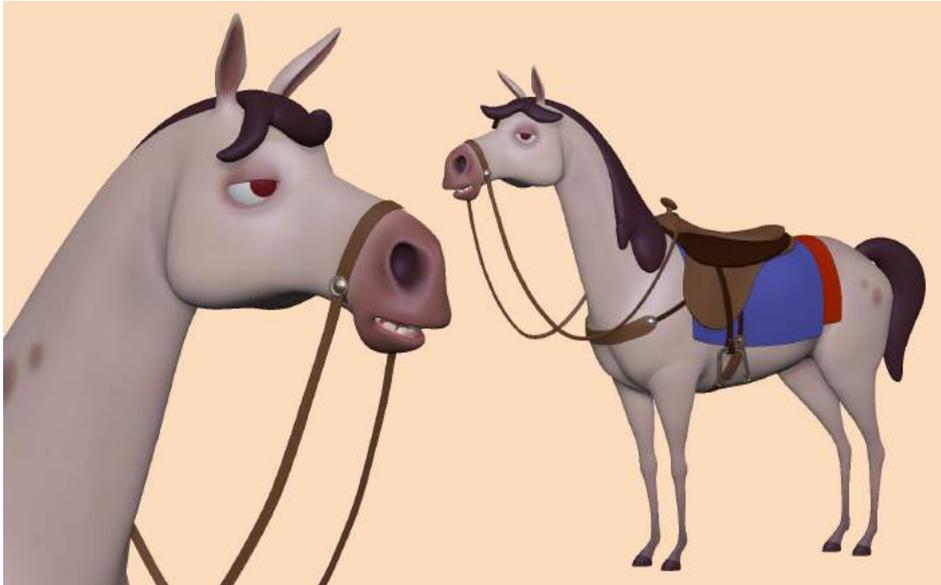


Figura 37. Modelagem 3D de Rocinante finalizada.



Figura 38. Resultado da modelagem dos personagens principais.

Como o processo principal para o projeto finalizado, foi adicionado realizar o *render* com uma qualidade próxima ao que seria apresentado nas cenas da animação cinematográfica.

3.9. Render

Mesmo sendo um projeto de pré-produção, decidi colocar o *render* dentro da *pipeline* do projeto para ter um processo similar ao de um grande estúdio. O *render*, neste trabalho, serviu ao propósito de demonstrar as qualidades técnicas e visuais da obra de maneira mais próxima o possível de um produto pronto para disponibilização nos diversos meios de comunicação e entretenimento, como TV, cinema e serviços de *streaming*.

A renderização é o processo de arte finalização, ela permite obter imagens digitais resultantes de modelos tridimensionais, através de *softwares* que possuem a capacidade de criar simulações de ambientes, materiais e luzes de forma realista. Essa ferramenta de comunicação ajuda o modelador e o público a entender as escolhas realizadas no projeto.

Inserido na etapa de *render*, a texturização utiliza as Uvs do modelo para realizar a pintura e escolha de materiais, isso é possível graças a capacidade de *softwares* específicos para essa finalidade de produzir simulações de materiais.

Para a execução do *render* e textura dos modelos 3D desse projeto, foi montado uma equipe assim como na etapa de *concept* e cenário. A equipe era formada pela direção de arte e Leandro Cruz. A direção de arte foi responsável por definir, de forma horizontal, o caminho que o *render* iria tomar, essas definições foram efetuadas através da busca de referências cinematográficas, como os filmes Luca (2021), Coco (2018) e Up (2009).

Foi chamado, para encabeçar essa etapa, Leandro Cruz por sua experiência com renderização e texturização 3D. Mais uma vez foi utilizado um processo colaborativo onde o artista responsável teve liberdade para propor ideias enquanto a direção de arte, além de responsável pelas UVs dos personagens, também foi o guia para que a linguagem visual fosse perpetuada.

Para poder guiar a texturização e o *renders* produzidos por Leandro, foi utilizado um *moodboard* para captar diversos detalhes da renderização de obras consideradas referências para o projeto. Nessa etapa do relatório, será utilizado

O primeiro teste de pele e olhos mostrou um problema que não havia sido detectado durante a modelagem. No entanto, supervisionando os resultados desde o início, foi possível perceber que os olhos deveriam ser mais arredondados para se adequarem ao conceito.



Figura 41. Ajuste dos olhos, produção do autor.

Após ajustar o formato dos olhos com o propósito de alcançar uma semelhança com o *concept*, foi refeita a pintura da pele com a finalidade de melhorar alguns erros encontrados do primeiro teste de *render*.

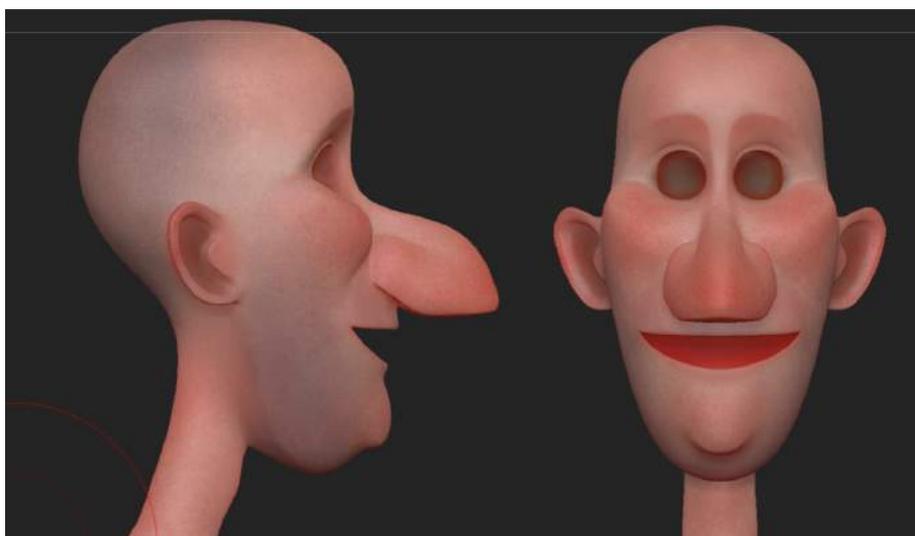


Figura 42. Segunda versão da pintura sem ajustes, produção Leandro Cruz.

Em seguida foi realizado o ajuste dos olhos, para isso foi feita uma pintura rápida da íris para que a renderização pudesse aplicar na UV dos olhos. Isso possibilitou um resultado mais próximo das referências, como a do Filme Luca, Disney e Pixar.

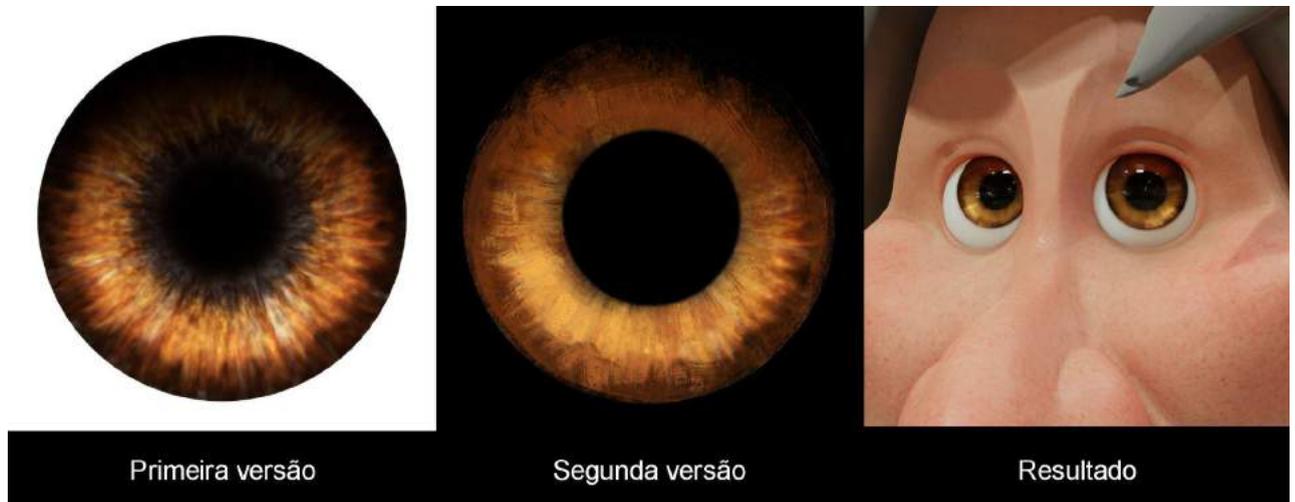


Figura 43. Teste de íris, produção de Leandro Cruz.

Depois da confecção do *render* dos olhos e pele, foi iniciado o *render* das roupas e armadura. Durante o desenvolvimento foram aproveitados materiais como os da armadura para o *render* do escudo e lança de Dom Quixote.



Figura 44. Versão final dos materiais, produção Leandro Cruz.

Seguidamente, veio a parte mais trabalhosa para o *render*, a simulação do cabelo. Esse efeito de sistema de partículas do tipo *hair*, possibilita a simulação e movimentação de uma abundância de fios prejudicando o processamento. O primeiro passo foi a criação de um escalpo com base na topologia do modelo.



Figura 45. Topologia do escalpo produção Leandro Cruz.

Posteriormente, foi realizada uma rápida pintura de valores, este processo basicamente define a região onde será aplicado mais cabelo, assim como em uma pintura de calor, cores quentes terão mais intensidade enquanto cores frias terão menos intensidade. Além disso, é possível regular a densidade e o comprimento do cabelo, gerando assim um gradiente para suavizar a composição dos fios.

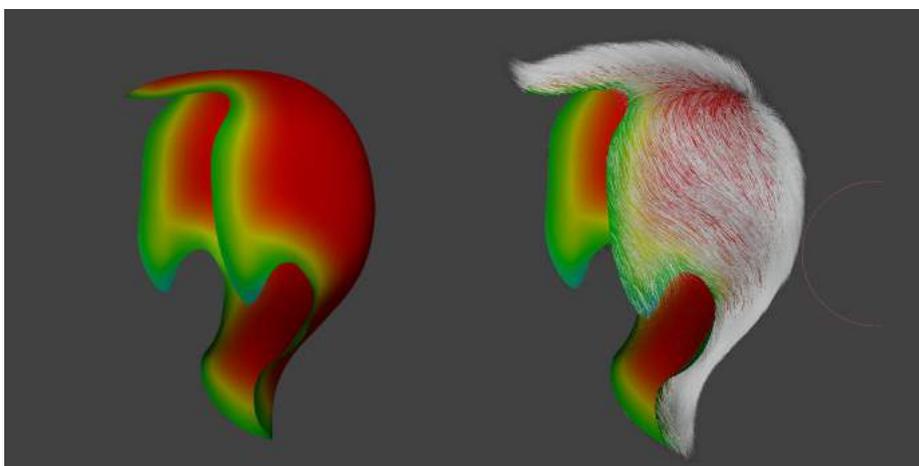


Figura 46. Pintura de valores e sistema curto produção Leandro Cruz.

Por último, foi gerada a densidade e o direcionamento das mechas para se criar o movimento. Para isso, é adicionado um fio base que serve de guia para os fios mais próximos, isso possibilita um ajuste rápido do penteado por meio da interpolação de poucas áreas.



Figura 47. Interpolação dos fios, produção Leandro Cruz.

3.10. Layouts

A partir dessa etapa, foi feito o que poderia ser a representação visual em telas da produção. Essa etapa visa dar uma amostra do que o presente projeto poderia vir a se tornar caso fosse realmente produzido por completo. Para isso foi realizado o convite a Leandro Cruz para realizar a confecção do *render* dos modelos.

Durante essa etapa foram feitos alguns ajustes para se chegar em um resultado mais próximo ao das referências do projeto, além da intenção de deixar os modelos mais fidedignos ao *concept art*. Esse tratamento das imagens permitiu uma qualidade mais próxima do esperado com uma edição rápida, sem precisar realizar o ajuste diretamente no *render*.



Figura 48. *Render final*, Produção de Leandro Cruz.

Para valorizar cada escolha referente a modelagem e *render*, foram produzidas diversas imagens ampliadas nas texturas dos modelos para serem apresentadas principalmente na *pitch bible*. O objetivo desta etapa é de transportar o leitor para dentro do que foi pensado para a animação, criando uma ambientação e mostrando os personagens de maneira mais viva e realista.

Para tal, foram utilizados dois *softwares*. O primeiro se chama o *Substance Painter*, responsável por definir a pintura e materiais. Durante essa etapa, Leandro Cruz teve total liberdade para trazer sua linguagem ao projeto, proporcionando escolhas que antes não haviam sido cogitadas pela direção de arte. O segundo

software utilizado na confecção do *render* foi o *Blender software*, responsável por realizar o enquadramento e definir as luzes da simulação de ambiente.



Figura 49. *Render acessórios*, Produção de Leandro Cruz.

No decorrer da produção, a direção de arte sempre esteve em contato com Leandro Cruz, o que possibilitou uma troca de conhecimento na hora dos ajustes finais dos *layouts* do projeto.

3.11. Identidade visual

Após a definição da linguagem visual do projeto, foi iniciado a confecção da logo do projeto. Tendo em vista uma experiência prévia na área de produção de identidade visual, o desenvolvimento de alternativas para criar uma experimentação utilizando elementos que se relacionam com a temática foi iniciado.

O projeto precisava de uma logo que combinasse com o restante da arte desenvolvida na história, para ser aplicada tanto na *pitch bible* quanto em materiais auxiliares. Foram geradas alternativas que pudessem ajudar a interpretar o que seria apresentado e mesmo com primeiras ideias não tão atrativas, foi possível ter uma ideia do caminho desejado.



Figura 50. Experimentação logo, produção do autor.

Com o andar da produção, foi possível dedicar tempo a esta etapa. Assim, foi feita uma pesquisa a respeito das logos de animações do gosto pessoal do autor, o que proporcionou um vislumbre do caminho mais indicado para representar a animação de Dom Quixote de La Mancha. Durante essa etapa foi definido o nome do projeto, Quixote, em alusão a Dom Quixote. No entanto, mais à frente, foi pensado em um complemento que traria mais importância a decisão de como a história seria contada.



Figura 51. Logo de Olaf Presents.

A logo da animação do Disney Plus "Olaf Presents" foi a principal referência para a produção do que seria a logo da animação do presente projeto. Dessa forma, foi analisado que a logo de Olaf Presents possuía um elemento de pintura em pincel, efetuado para criar um *lettering* feito a mão de aparência rústica.

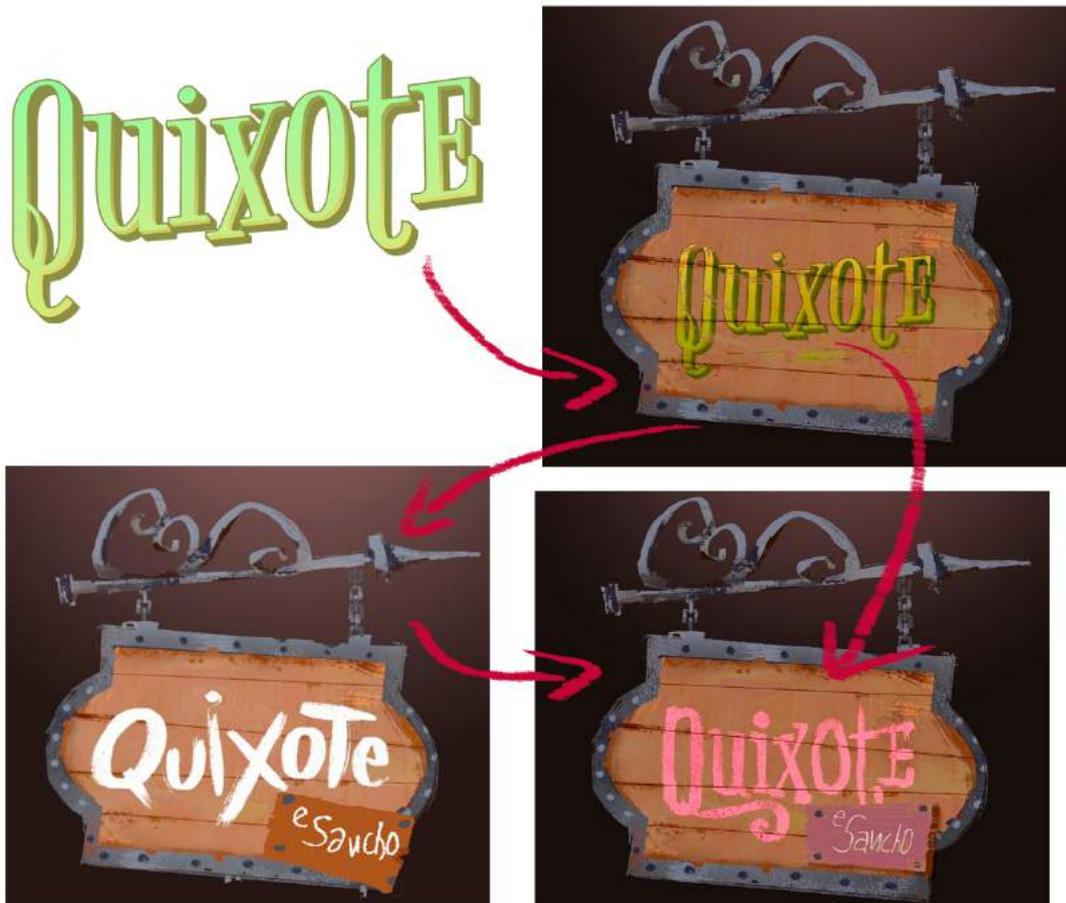


Figura 52. Processo de criação, produção do autor e João Capoulade.

Durante o processo em busca da identidade que mais se adequaria ao projeto, utilizamos uma das alternativas produzidas inicialmente com a adição de um teste de escrita feita em pincel para chegarmos ao que seria a base para a identidade final do projeto. Ao longo desse percurso foi acrescentado ao título da animação o nome de Sancho como um indicativo da presença do mesmo na adaptação animada.



Figura 53. Logo final de Quixote Sancho, produção do autor e João Capoulade.

Foi definida então a logo e o nome da animação, “Quixote e Sancho”, dando ênfase principalmente em Quixote, já que, durante a história, Sancho seria o narrador. Um detalhe importante é o “N” invertido no nome de Sancho, referenciando o aspecto do deuteragonista não ser alfabetizado.

Em seguida foi usada a arte produzida por João Capoulade para a produção de um suporte feito em modelagem digital. No decorrer da produção, foi pensado em fazer um suporte que pudesse tornar a identidade visual um elemento tridimensional e, por esse motivo, foi modelada a placa utilizando o *software* Zbrush. Em seguida, utilizando o Blender foram retiradas as Uvs do modelo digital.

Após esse processo, João Capoulade ficou responsável por aplicar a logo e realizar uma prévia do *render* da logo no Substance 3D Paint. E então realizei o *render* final do Substance 3D Stager.

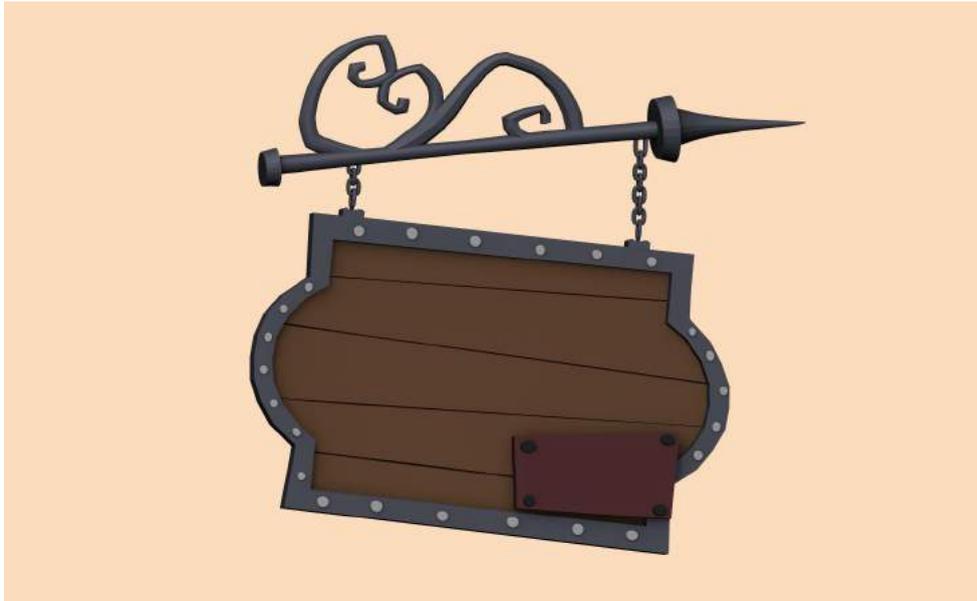


Figura 54. Modelagem 3D placa, produção do autor.



Figura 55. Logo 3D final de Quixote Sancho, produção do autor e João Capoulade.

4. RESULTADO DO *PITCH BIBLE*

Com o término do desenvolvimento visual, foi iniciada a produção do suporte escolhido para a apresentação da produção, a *pitch bible*. Uma animação precisa de vários fatores para ser produzida e entre eles está o financiamento do projeto. Uma das ferramentas responsáveis pela captação de recursos, além do *storyboard* citado anteriormente, é a *pitch bible*. Esse produto, traduzido como “Bíblia do argumento”, é incumbido de vender a ideia por meio de um compilado de imagens e textos que resumem de maneira eficiente o que se é proposto e qual a finalidade daquela animação a ser patrocinada. É importante ressaltar que a *pitch bible* serve mais como uma introdução e guia visual inicial do que como produto final dentro de uma escala de produção realista.

Conforme o *Cartoon Pitch Pro* (2021), para a produção de uma boa *pitch bible* é necessário seguir alguns pontos importantes. Esse ponto são: (1) descrever com clareza os personagens, (2) apresentar uma variedade de momentos considerados importantes na história, (3) descrever ambientes importantes para o enredo, (4) apresentar uma arte que consiga transmitir a personalidade do projeto e (5) mostrar a conexão dos personagens principais com o mundo.

Para a diagramação do *pitch bible* do presente projeto, foi agrupado todo o conteúdo gerado ao longo dos meses, desde a descrição até o resultado encontrado com o *render* dos modelos em 3D. A descrição foi montada no formato de texto de apoio para contextualizar os leitores sobre cada aspecto essencial da história desenvolvida.

O conteúdo abordado no livro foi organizado da seguinte maneira: introdução, história, *storyboard*, cenário, personagens, modelagem, identidade visual e créditos.



Figura 56. Capa da *Pitch Bible*, Produção do autor.

A introdução do livro foi pensada para ser uma apresentação da ideia e do processo de concepção dos elementos visuais, servindo como um guia para como foi pensado o processo de construção do mundo de Quixote e Sancho, gerando assim uma contextualização e justificativa para as decisões tomadas no projeto.

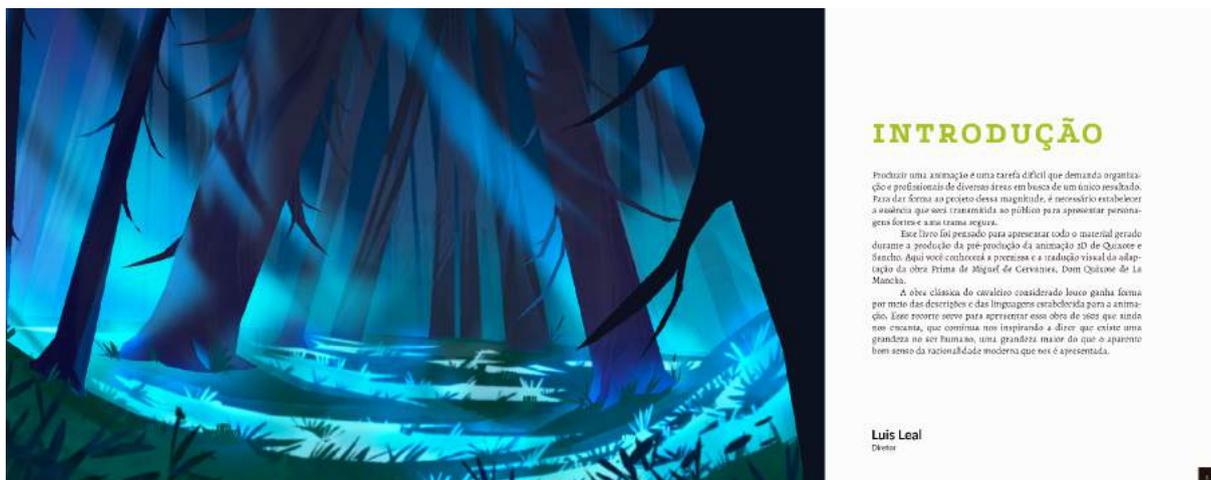


Figura 57. Página de introdução *Pitch Bible*, Produção do autor.

A descrição da história não poderia ficar de fora. A obra de Cervantes, como citado anteriormente no enredo, foi o ponto de partida para o processo imaginativo. Foi pensado um texto condensando a história de Dom Quixote e Sancho Pança, descrevendo as principais aventuras e caminhos que a narrativa tomou para criar uma curiosidade a respeito de quais cenas seriam adaptadas na produção. A diagramação do produto em folha espelhada é uma das alternativas mais eficientes que busca dar destaque às imagens produzidas ao longo dos meses. Dessa forma e

com o auxílio do texto, o espectador é capaz de ter uma linguagem visual e textual que, juntas, constroem o universo proposto de maneira mais fluida.



Figura 58. Página da história, produção do autor.

Na seção do *storyboard* é apresentado todo o material gerado na confecção do que pode ser considerado o roteiro visual do projeto. Uma breve descrição foi produzida para mostrar as sugestões presentes no desenvolvimento do *storyboard*, criando assim uma interpretação de como poderiam ser os temas abordados na produção da animação cinematográfica de Dom Quixote

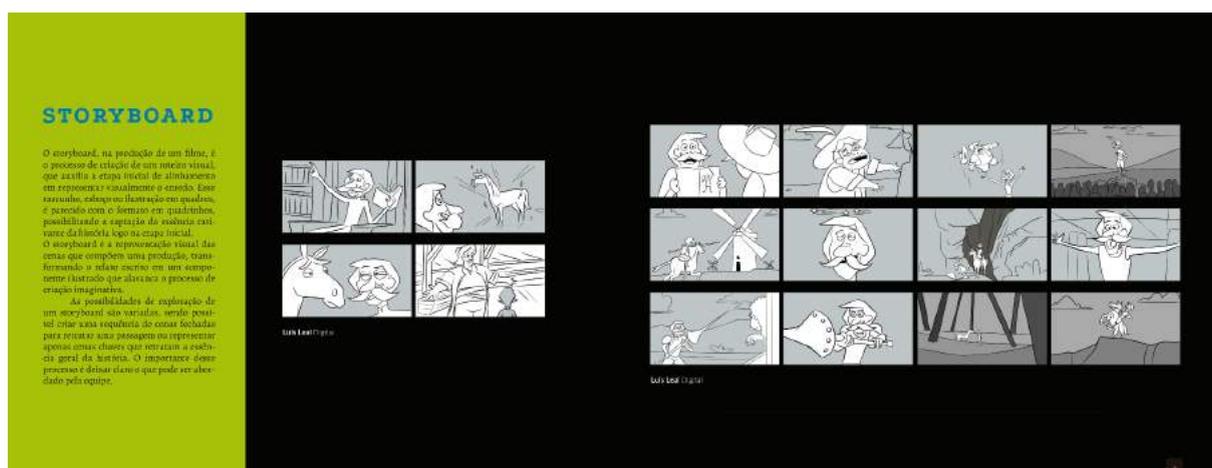


Figura 59. Páginas storyboard, produção do autor.

Para auxiliar na ambientação do universo criado, uma seção voltada aos cenários foi desenvolvida a fim de descrever qual foi o processo envolvido em sua concepção, complementando o que foi explorado na história e *storyboard*. Nessa

seção foram apresentadas as cenas mais relevantes e marcantes para a produção, dando uma pequena visão de como seriam representadas na animação.



Figura 60. Páginas cenários, produção do autor.

Nas páginas referentes aos personagens foi gerada uma descrição de cada um dos principais héreis, passando cada característica física e psicológica para apresentar a conjuntura de fatores que os tornam tão atrativo para o projeto. Esse guia foi pensado para exibir, além da descrição, todos os *concept* produzidos de Dom Quixote e Sancho Pança, referenciando a cada artista que colaborou com a criação da linguagem do projeto.



Figura 61. Páginas personagens, produção do autor.

Na seção de modelagem foram apresentados todos os modelos produzidos, passando pela pose "em descanso" e *blendshapes*. Também foi apresentado o

render final, dando ênfase em cada elemento dos modelos, desde os acessórios, até cada detalhe escolhido na escolha dos materiais.



Figura 62. Páginas modelagens e render, produção do autor.

E por fim, a última seção da *pitch bible* é a identidade visual do projeto, tanto em 2D quanto sua implementação em 3D. Nessa seção foi acrescentado todo o processo de construção da logo da animação 3D e quais foram as imagens que serviram como guia visual mostrando o caminho até o resultado.



Figura 63. Páginas identidade, produção do autor.

A *pitch bible* visa agrupar todo o conteúdo gerado para apresentar aos interessados a ambientação e os personagens pensados para o projeto. Pensando em relação à venda da ideia, a *pitch bible* poderia ser distribuída para demonstrar todos cuidados tomados para a transmissão da essência de todo o enredo da animação "Quixote e Sancho".

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de uma animação possui diversas etapas, compreender esse processo de criação de uma pré-produção foi um dos objetivos alcançados ao final do desenvolvimento dessa idealização de animação. Para consolidar este aprendizado e organizá-lo da melhor maneira, foi elaborado um processo de pesquisa que se mostrou esclarecedor e eficaz para se encontrar as diversas possibilidades na produção.

Durante o processo de pesquisa, pude encontrar os que seria a base para o presente projeto, o método *Blue Sky*. A compreensão da importância de um método e sua capacidade de gerar uma produção mais refinada e livre, foi um dos motivos principais para a escolha do caminho da colaboração. Foi possível perceber todo o potencial existente em uma pré-produção, estabelecendo de maneira rica, a essência do projeto.

Guiado pelo método *Blue Sky*, a representação visual gerada pelos artistas de *concept art* se mostrou uma das melhores escolhas da produção. O encontro das constantes para a produção das versões finais foi precioso para uma valorização de cada elemento levado para o projeto por meio da visão de outros indivíduos. Ver esse processo colaborativo dando vida aos personagens se mostrou uma poderosa ferramenta de produção, criando um resultado consistente devido a variedade de recursos presente nele.

A consolidação dos personagens por meio da descrição repassada para os artistas e a produção final das versões, criaram uma linguagem que margeou os processos subsequentes no projeto. Suas personalidades e relações ficaram mais evidentes para a direção de arte, criando uma compreensão ainda mais clara de quais os possíveis resultados seriam obtidos ao final da produção.

A realização da direção de arte, de maneira horizontal, foi uma demanda que surgiu logo no início, essa obrigação de organizar e guiar os artistas para uma boa representação se mostrou extremamente válida, o aprendizado tirado de cada etapa tornou a compreensão do fluxo produtivo muito melhor em comparação ao início do projeto.

Entender o enredo também foi um processo fundamental, essa compreensão da história a ser desenvolvida só foi possível graças a leitura da obra base do projeto, *Dom Quixote de la Mancha*, e posteriormente, a confecção de um

fichamento e descrição de cenas. Posteriormente foi realizado um *storyboard*, para melhorar o entendimento do que poderia ser executado para enriquecer a produção.

O desenvolvimento dos cenários foi essencial para um entendimento das ambientações do projeto. Apesar de terem sido produzidas somente duas, foi possível experimentar um bom grau de imersão no que é o universo concebido para a animação cinematográfica de Quixote e Sancho.

A etapa modelagem foi um dos momentos onde se teve maior evolução profissional. Com a realização de uma segunda versão da produção, foi possível alcançar o real potencial do projeto. Tudo isso graças aos aprendizados no curso ministrado por Letícia Gillett durante o início do projeto. Esse divisor de águas foi importante para entender o fluxo de produção de um modelo a partir da intenção nas escolhas referentes à produção do modelo.

A criação da identidade visual foi um extra colocado no projeto, nessa etapa foram criadas alternativas variadas para se chegar em um resultado que transmitisse a linguagem estabelecida no projeto. Para isso foi essencial utilizar boa parte dos conhecimentos adquiridos no curso de *design* para a produção da logo. Também foi realizada a produção de um suporte 3D para uma melhor apresentação da ideia inicial.

A produção dos *Layouts* finais do projeto foi a maneira escolhida para apresentar o que seria a adaptação animada 3D de *Dom Quixote de la Mancha* nas plataformas de cinema, TV ou serviços de *streaming*. Ao completar a produção, foi possível perceber uma grande valorização de todas as etapas anteriores do projeto, dando assim uma validação nas escolhas iniciais do projeto.

Por fim, a criação do *pitch bible*. Essa produção foi essencial para reunir toda a vasta quantidade de material produzido durante o período de três meses. Ao organizar o conteúdo do projeto e diagramação para valorizar os materiais, foi possível observar quais escolhas se mostraram assertivas e quais poderiam ter sido melhor exploradas para se criar um projeto ainda melhor.

Desta forma, pode-se concluir que apesar das dificuldades e desafios encontrados durante a produção, foi possível, como autor desse projeto, crescer como profissional em diversas áreas, principalmente como modelador 3D, foco do trabalho. O resultado excedeu as expectativas, isso porque toda a contribuição gerada pela equipe de produção mostrou que um projeto audiovisual pode alcançar um potencial satisfatório quando produzido de maneira organizada e colaborativa.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RAYNES, J.; RAYNES, JY How to Draw the human figure: a complete guide. Reino Unido: Parragon Publishing Book, 2000.

AMIDI, Amid. "The art of Pixar: The complete colorscripts and select art from 25 years of animation". San Francisco: Chronicle Books, 2011.

VAUGHAN, Willian. Digital Modeling. Indianapolis: New Riders, 2012.

QUEIROZ, Tatiana. SEIREN: CURTA ANIMADO INFATIL QUE DISCUTE REPRESENTATIVIDADE SOCIAL, 2017. TCC(graduação) – Design, Departamento de Design, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2017.

CAPOULADE, João. The Gaveyard Book: projeto cenográfico para animação. TCC(graduação) – Arquitetura e urbanismo, Departamento, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2017.

BEANE, Andy. 3D Animation Essentials. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

SEEGMILLER, D. Digital Character Painting Using Photoshop CS3. Boston: Charles River Media, 2008.

SCALETSKY, C., BORBA, G. Blue Sky research concept. In VIRUS . N. 3. São Carlos: Nomads.usp, 2010.

CÂMARA, Júlia. A Coletora de Sonhos: Concepção e desenvolvimento visual de uma animação. 2020. TCC(graduação). Design. Universidade de Brasília. Brasília, DF.

MATOS, Ana Clara. ARCAS, Stephanie. Alexia no Mundo de Topia: Proposta de animação sobre distopia e seres mitológicos, 2019. TCC(graduação). Design. Universidade de Brasília. Brasília, DF.

TEIXEIRA, Pedro Mota, GOMES, Rui, FERREIRA, António, TEIXEIRA, José Pedro, TAVARES, Paula. (2016). O Storyboard: Ensaio de um Narrativa Planificada. In: CONFIA. International Conference on Illustration & Animation. Barcelos, Portugal, 2016, p. 619-627.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C.. “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens”. In: SBC - Proceedings of SBGames 2011. p. 01-10.

PEDERSON, Leif. Pixar's USD Pipeline. Renderman, 2019. Disponível em: <<https://renderman.pixar.com/stories/pixars-usd-pipeline>>. Acesso em: 11/09/2021

APF CANADA. Asian animation Industry. 2016. Disponível em: https://www.asiapacific.ca/sites/default/files/filefield/animation_industry_summary_final.pdf. Acesso em: 20/09/2021.

LIVE ACTION. CAMBRIDGE ENGLISH DICTIONARY. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-action>. Acesso em: 13 ago. 2021

BIRN, J. Digital lighting and rendering. Indianapolis: New Riders, 2013.

BOLDRINI, J. Processo de Produção de um Filme de Animação Digital. 2015. Disponível em: <<https://www.theconceptartblog.com/2015/10/21/processo-de-producao-de-um-filme-de-animacao-digital/>>. Acesso em: 18/08/2021.

VAN HOVE, Micah. 77 Year-Old Ridley Scott Emphasizes the Power of Storyboards & the Written Word. No Film School, 2015. Disponível em: <<https://nofilmschool.com/2015/11/77-year-old-ridley-scott-emphasizes-power-storyboards-and-written-word>>. Acesso em: 12/09/2021

MCKEE, Robert. Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

The ultimate (helpful) animation pitch bible guide, 2018. Cartoon Pitch Pro.
Disponível em: <https://cartoonpitchpro.com/animation-pitch-bible-guide/>. Acesso em:
10 set. 2021

Quixote e Sancho



A arte de

Quixote e Sancho



SUMÁRIO

Introdução	5
Historia	6
Storyboard	8
Cenário	11
Personagens	17
Dom Quixote	18
Sancho Pança	24
Rocinante	30
Modelagem e render	33
Identidade visual	74
Créditos	82



INTRODUÇÃO

Produzir uma animação é uma tarefa difícil que demanda organização e profissionais de diversas áreas em busca de um único resultado. Para dar forma ao projeto dessa magnitude, é necessário estabelecer a essência que será transmitida ao público para apresentar personagens fortes e uma trama segura.

Este livro foi pensado para apresentar todo o material gerado durante a produção da pré-produção da animação 3D de Quixote e Sancho. Aqui você conhecerá a premissa e a tradução visual da adaptação da obra Prima de Miguel de Cervantes, Dom Quixote de La Mancha.

A obra clássica do cavaleiro considerado louco ganha forma por meio das descrições e das linguagens estabelecida para a animação. Esse recorte serve para apresentar essa obra de 1605 que ainda nos encanta, que continua nos inspirando a dizer que existe uma grandeza no ser humano, uma grandeza maior do que o aparente bom senso da racionalidade moderna que nos é apresentada.

Luis Leal
Diretor

HISTÓRIA

“Quixote e Sancho” possui a premissa de apresentar uma história de aventura e companheirismo entre dois dos personagens mais icônicos da literatura mundial. A história é contada pelos olhos de Sancho, que se dedica a entender o que se passa na cabeça de Quixote para abandonar tudo.

Com o passar da história, Sancho percebe que Dom Quixote busca mais do que se aventurar como um cavaleiro, ele busca ajudar a todos que passam por injustiças. Percebe também que mesmo com suas mazelas, Quixote não se deixa abater durante sua busca incessante por justiça.

Durante a jornada, Sancho passa a perceber que o olhar de Dom Quixote é o olhar sábio, enquanto o bom senso pregado no mundo é o que de fato se caracteriza como loucura. Esse bom senso transforma um campo, que deveriam ser de todos, nos moinhos de alguém. Sancho então vê que o mundo precisa de um Dom Quixote: alguém capaz de ver além da miséria, alguém que enxerga o mundo como ele realmente é.



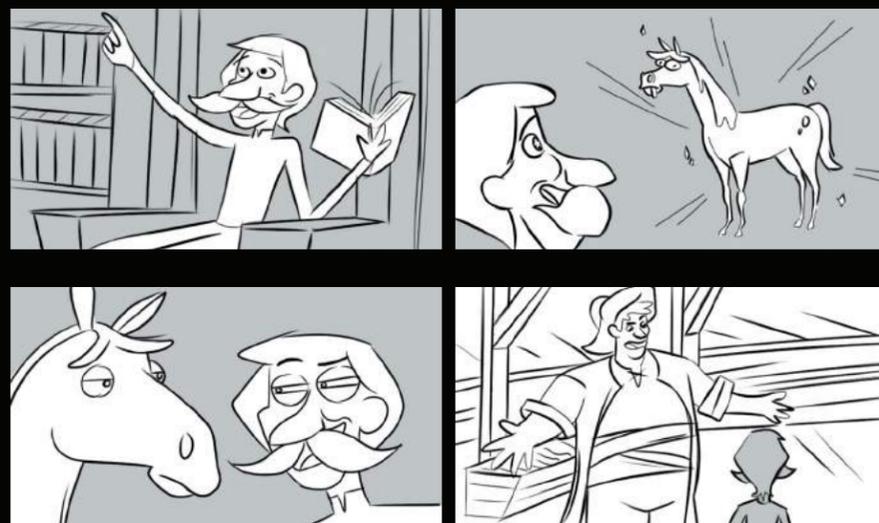
Quixote
e Sancho

STORYBOARD

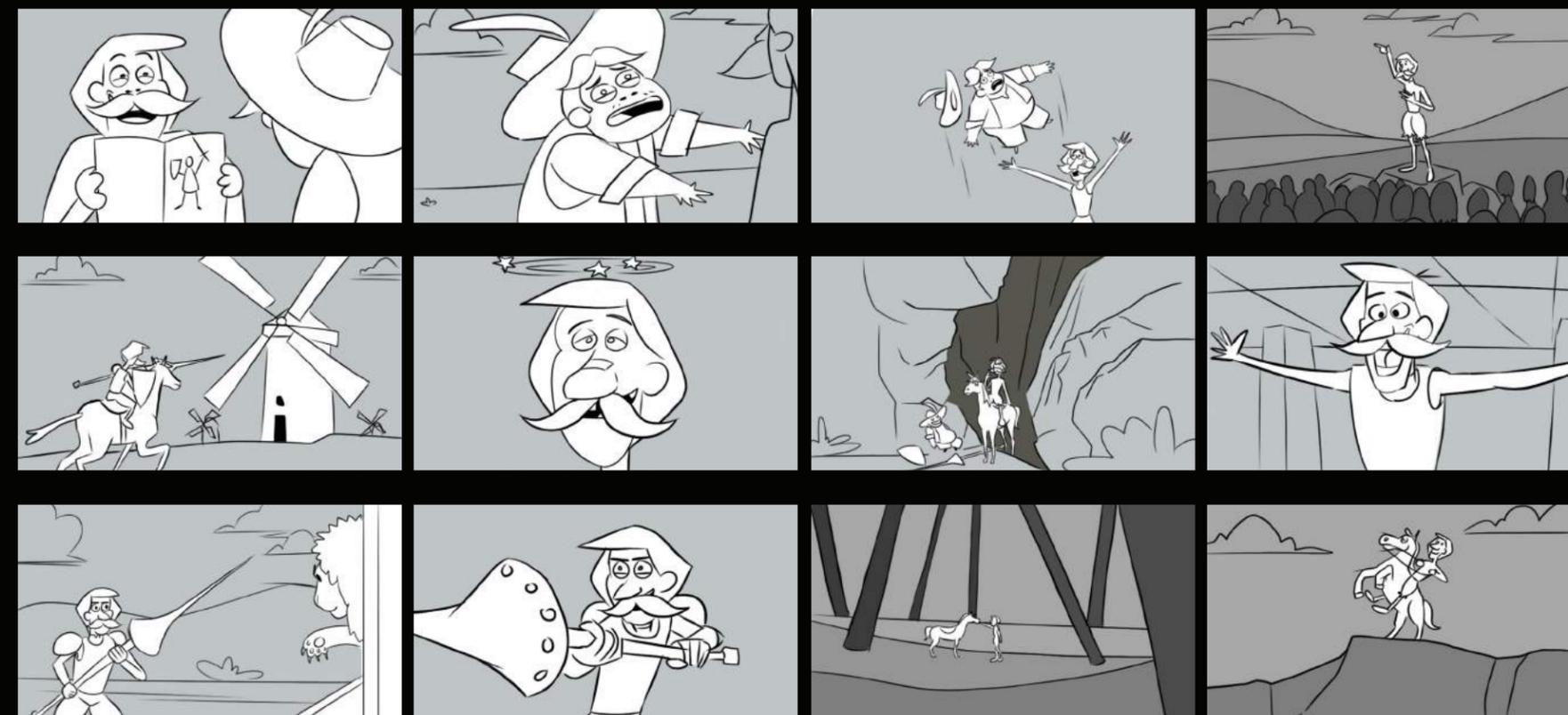
O storyboard, na produção de um filme, é o processo de criação de um roteiro visual, que auxilia a etapa inicial de alinhamento em representar visualmente o enredo. Esse rascunho, esboço ou ilustração em quadros, é parecido com o formato em quadrinhos, possibilitando a captação da essência cativante da história logo na etapa inicial.

O storyboard é a representação visual das cenas que compõem uma produção, transformando o relato escrito em um componente ilustrado que alavanca o processo de criação imaginativa.

As possibilidades de exploração de um storyboard são variadas, sendo possível criar uma sequência de cenas fechadas para retratar uma passagem ou representar apenas cenas chaves que retratam a essência geral da história. O importante desse processo é deixar claro o que pode ser abordado pela equipe.



Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



CENÁRIO

Os cenários da obra de Miguel de Cervantes possuem um impacto enorme no desenrolar da história. Seja por moinhos que lembram gigantes por destoarem do ambiente, ou cidades muradas antigas, as paisagens de diferentes regiões da Espanha foram usadas de maneira fidedigna pelo autor para imergir seus personagens.

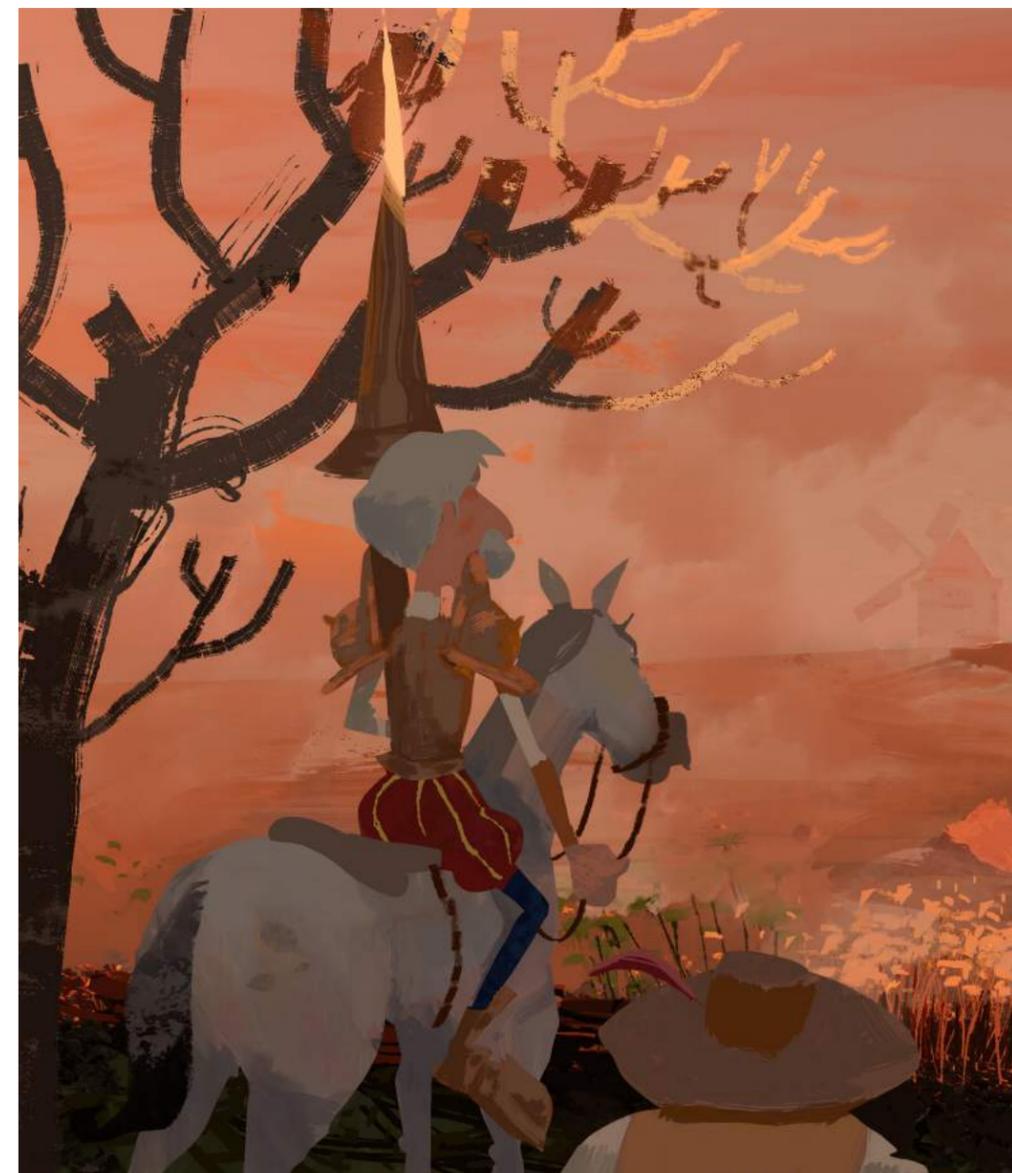
Para criar os cenários da animação de Quixote e Sancho, foram feitas pesquisas dos locais relatados no livro de Dom Quixote de La Mancha. Similar ao processo de grandes estúdios, foi realizada uma seleção de imagens que pudessem transmitir a essência dos ambientes mais marcantes da obra literária.

Para essa etapa foram chamados dois artistas para recriarem os momentos mais icônicos a serem adaptados para animação: foram esse momento, o campo de criptana, relevante pelos moinhos, e a floresta da solitude, trecho alterado para a adaptação. Ambos os cenários foram escolhidos por sua relevância e ambientação.

Luis Leal
Diretor



João Capoulade Digital



João Capoulade Digital

CAMPO DE CRIPTANA

Sem sombra de dúvidas o momento mais presente no imaginário popular de Dom Quixote de La Mancha é a cena do confronto entre Dom Quixote e os moinhos.

A batalha possui diversas interpretações por sua complexidade. A cena tem um grande significado no desenvolvimento dos personagens por ser o primeiro momento onde a sanidade ou conceito de realidade de Dom Quixote é colocado em jogo.

Nesse trecho Dom Quixote avista os moinhos no período do início da manhã com presença de neblina matinal. Isso caracteriza uma ambientação misteriosa, deixando a possibilidade de a neblina ter influenciado a interpretação de Quixote.

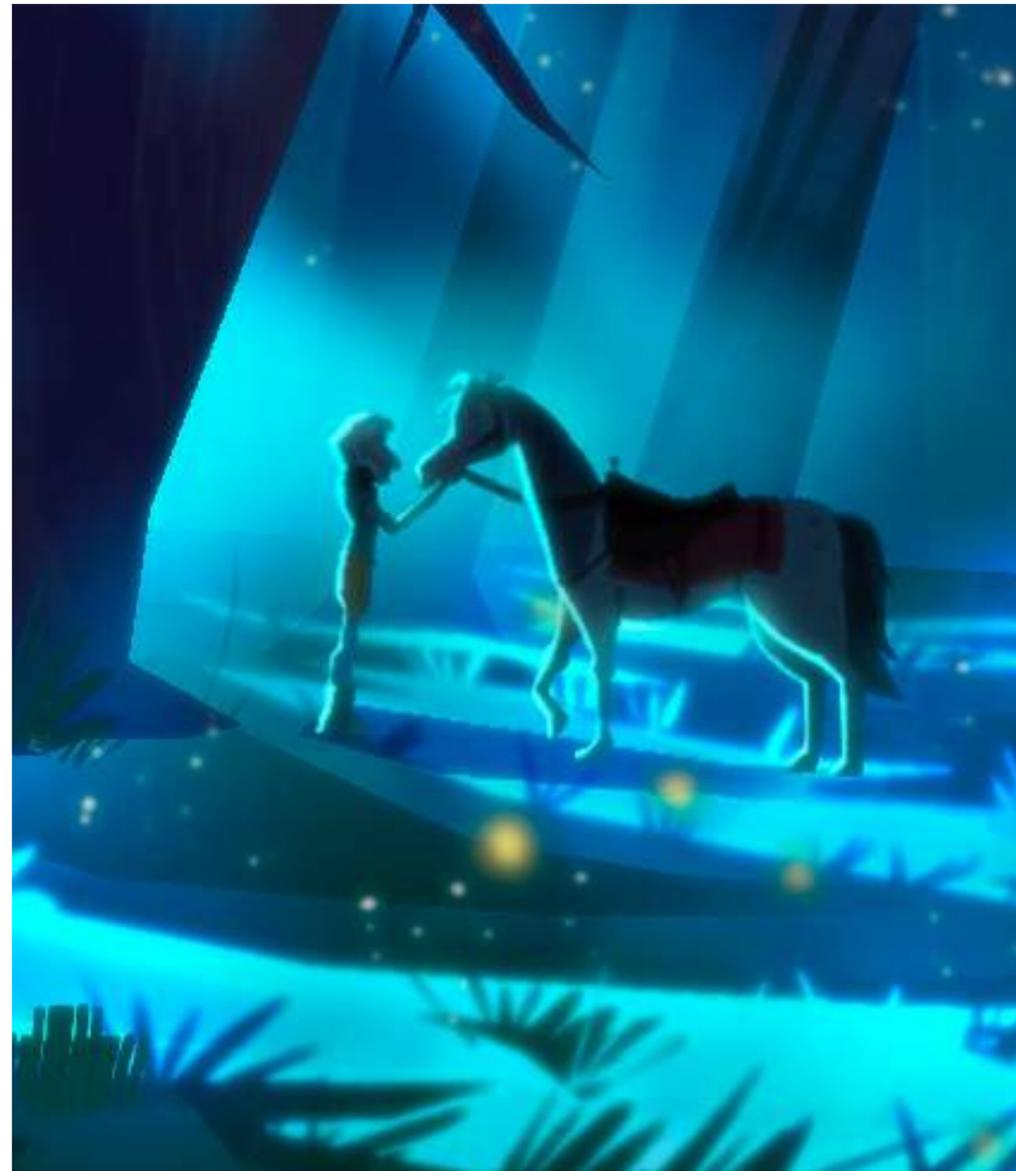
Ao final da batalha com o moinho, Quixote é encontrado no chão por Sancho rindo de sua vitória imaginária contra o colossal monumento.

FLORESTA DA SOLITUDE

Uma das passagens adaptadas da obra de Cervantes para o projeto de animação de “Quixote e Sancho” é a floresta da solitude. Diferente do clima melancólico e até pesado descrito na obra original, o trecho da floresta da solitude, nessa adaptação, serve como um momento contemplativo para Quixote, dando um respiro para o enredo.

Durante esse arco, Quixote foge dos moradores de sua antiga vila, os quais querem o leva-lo de volta para casa, para que desista de ser um cavaleiro.

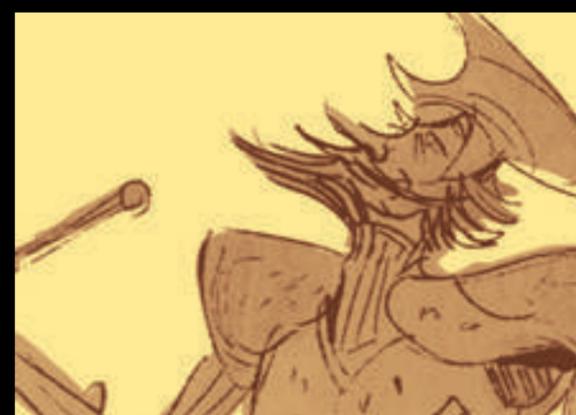
Após discutir com Sancho por pensar que a situação foi criada pelo mesmo, Quixote entra na floresta da solitude para se abrigar. Desamparado e triste Quixote se depara com Rocinante, que estava à sua procura.



Tatiana Queiroz Digital



Tatiana Queiroz Digital



PERSONAGENS

É necessário entender o que faz um protagonista e um deuteragonista serem tão apreciados em meio a tantos outros personagens dentro de uma história. Essa representação consegue tornar o personagem marcante e memorável, fazendo com que o público crie um imaginário popular a respeito deles. Também é essencial evidenciar a relação dos personagens centrais, realçando assim seus conflitos e intenções para que os mesmos sejam ecoados em suas formas.

A concepção dos personagens principais da obra de Cervantes para o produto final deste presente projeto envolveu uma pesquisa extensa acerca da melhor forma de transmitir a personalidade e características físicas dos personagens centrais. Durante este processo de Character Design (Design de Personagens), a intenção era de dar vida ao imaginário dos personagens considerado as características mais constantes na experimentação.

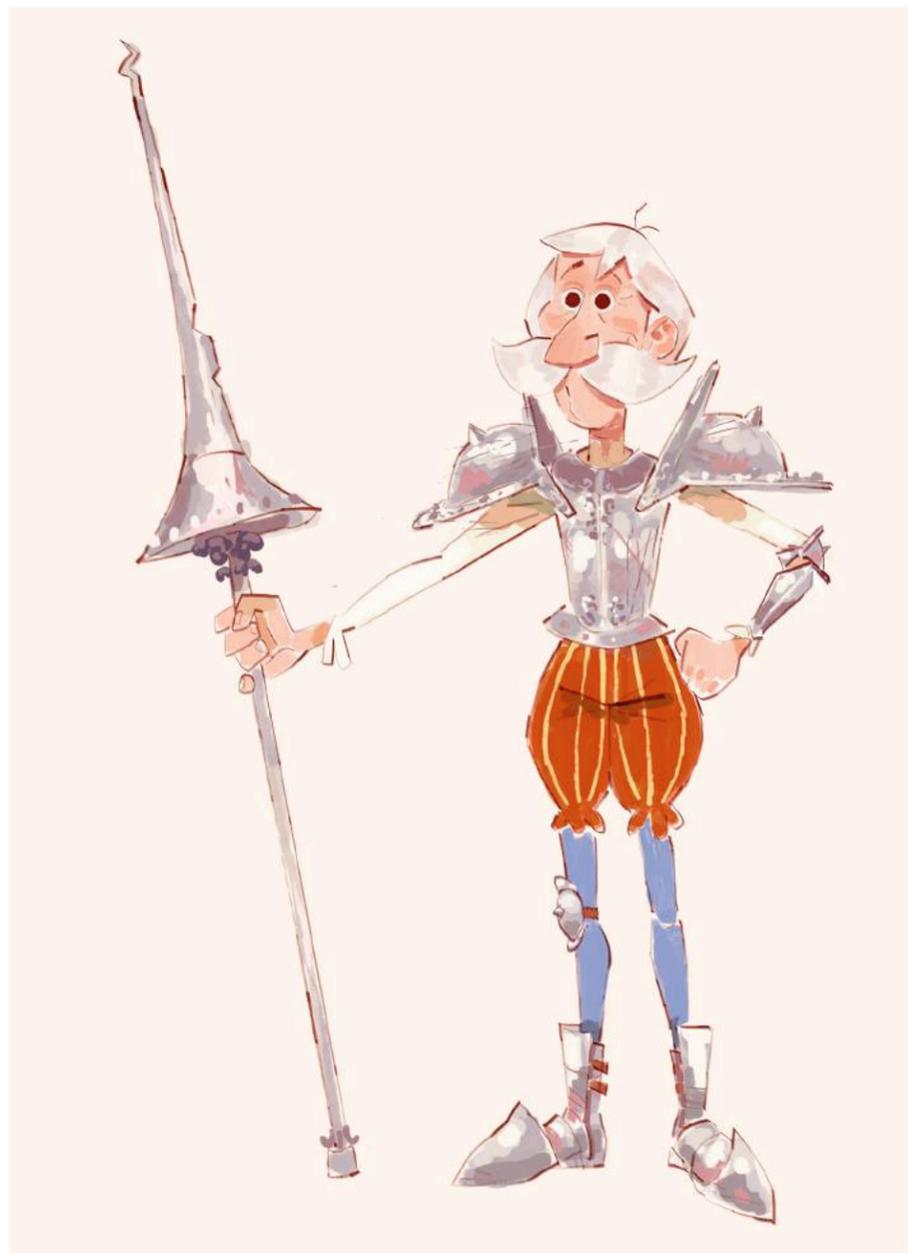
Luis Leal
Diretor

DOM QUIXOTE

Alonso Quijano é um fazendeiro espanhol de idade avançada, mas com um espírito jovem. Após passar por uma crise financeira severa, Quijano imerge em sua coleção de livros para fugir da dura realidade em que se encontra.

Depois de dias lendo, Alonso Quijano fica deslumbrado com o conceito dos nobres cavaleiros. Com isso em mente, ele cria uma persona para fugir da realidade em que se encontra, abraçando dessa maneira o nome de Dom Quixote de La Mancha.

Dom Quixote é um personagem extremamente extrovertido, fazendo com que ele seja carismático. Sua idade avançada, seu físico magro e sua armadura incompleta, relíquia de família, foram a base para seu apelido do cavaleiro da triste figura.



João Capoulade Digital



João Capoulade Digital





Tatiana Queiroz Digital



Stephanie Arcas Digital



Ana Clara de Matos Digital



André Tenorio Digital



Luis Leal Digital



Gabriel Meireles Digital



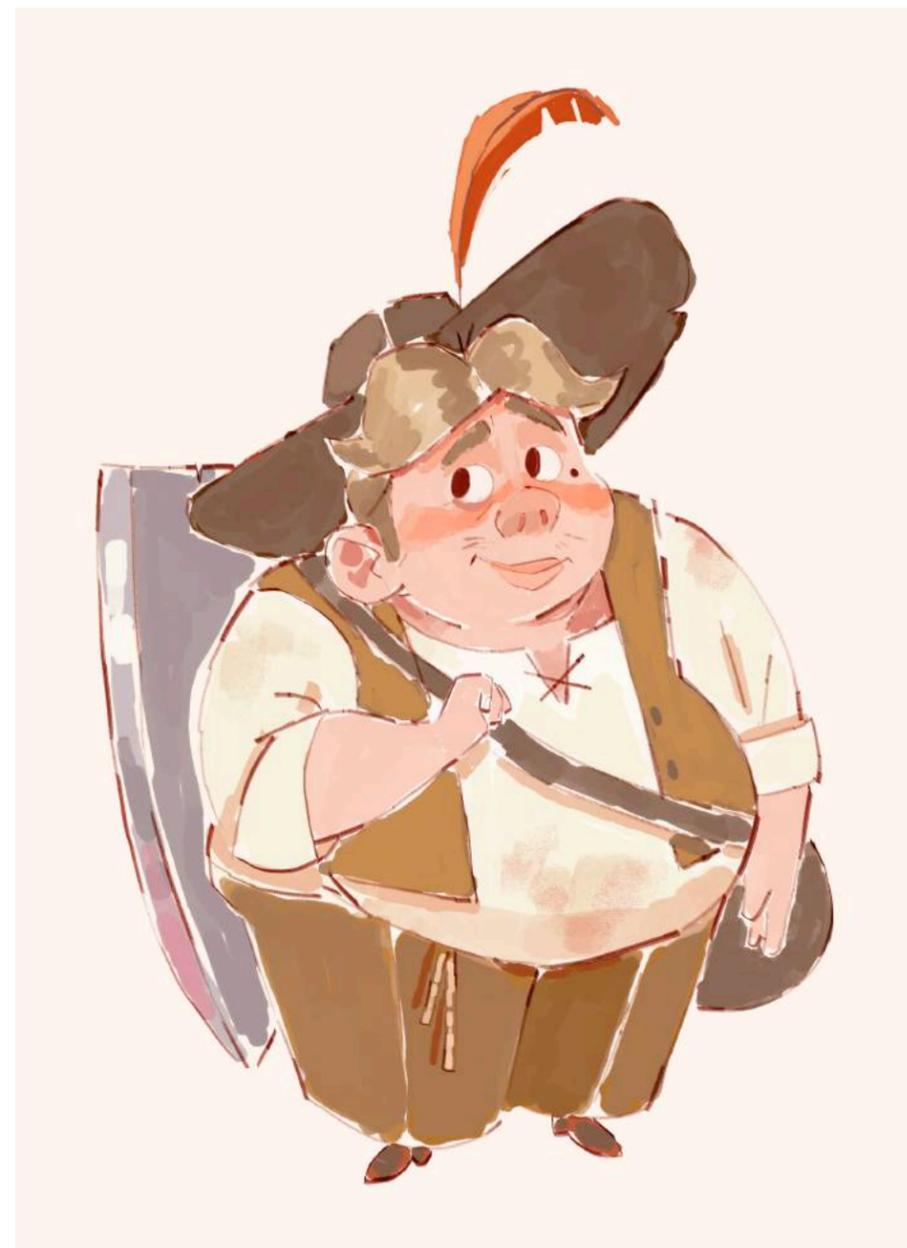
Paulo Almeida Digital

SANCHO PANÇA

Sancho Pança é um personagem muito intrigante na trama de Cervantes. Enquanto Quixote se caracteriza por sua extroversão e loucura, Sancho é seu extremo oposto em vários quesitos. Sua prudência e lealdade para com seu amigo proporcionam momentos memoráveis na história.

O fiel escudeiro de Dom Quixote é um lavrador do interior de La Mancha, que utiliza roupas modestas, um grande chapéu para se proteger do sol, possui baixa estatura e uma exímia pança, a qual gerou seu apelido, “Sancho Pança”. Vale evidenciar que o nome Sancho significa “pedra preciosa”, detalhe que ressalta bem sua importância para a história.

No decorrer da trama, Sancho ganha cada vez mais autoconfiança e se torna mais que um simples escudeiro: ele vira mestre de suas próprias ações.



João Capoulade Digital



Tatiana Queiroz Digital



Tatiana Queiroz Digital



Stephanie Arcas Digital



Ana Clara de Matos Digital



Luis Leal Digital



Paulo Almeida Digital



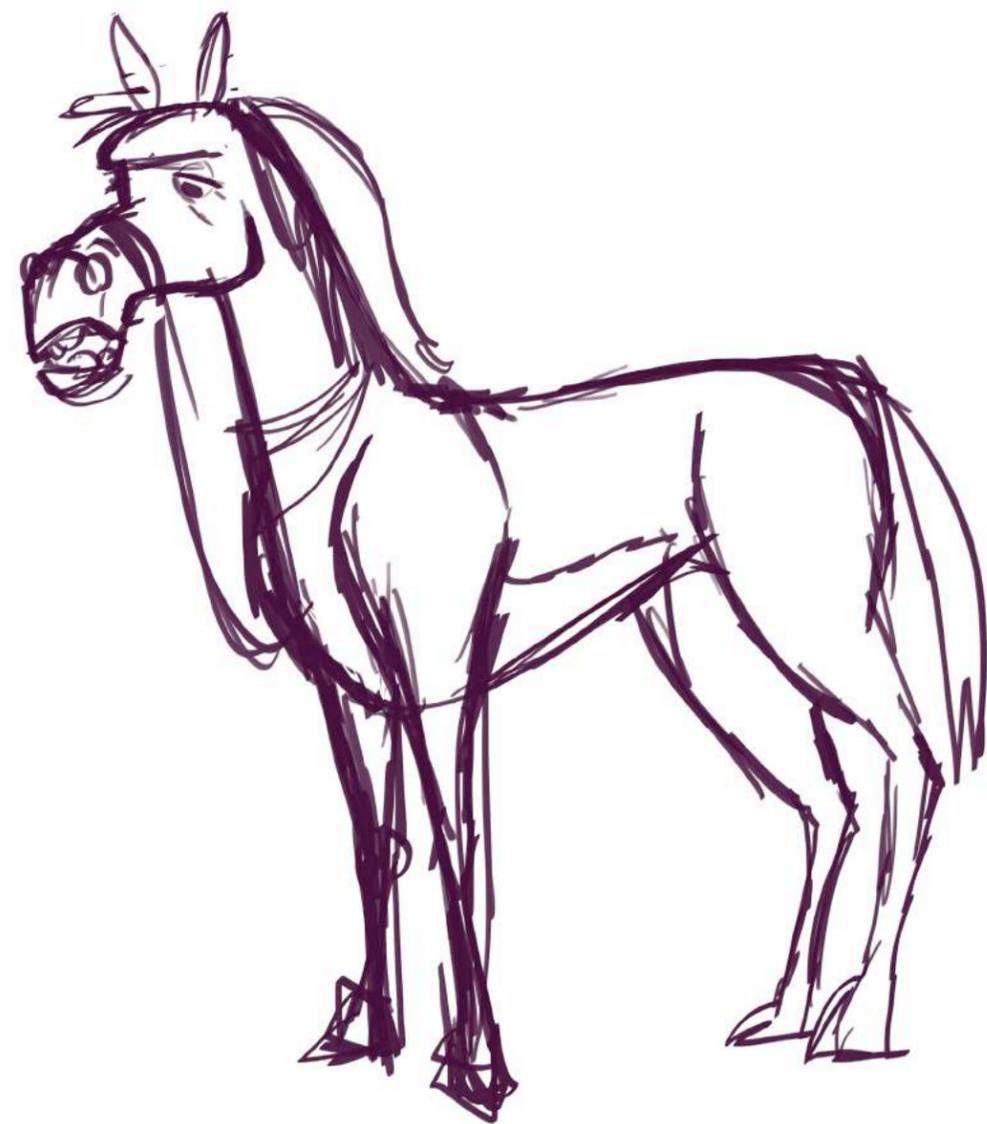
Gabriel Meireles Digital

ROCINANTE

Na busca de um cavalo considerado um alazão, Dom Quixote, ainda eufórico em se tornar um cavaleiro, acaba por nomear Rocinante seu cavalo.

Rocinante não é o cavalo mais forte, nem o mais atraente, muito menos o mais animado dos animais da fazenda. Seu aspecto magro e cansado não tornariam sua escolha a mais indicada.

No entanto, Quixote vê muito mais do que qualquer outra pessoa conseguiria ver em Rocinante. Esse fato se mostra positivo quando, em diversas ocasiões, mesmo sem muita paciência, o cavalo demonstra se importar a ponto de se colocar em perigo para ajudar Quixote e Sancho.



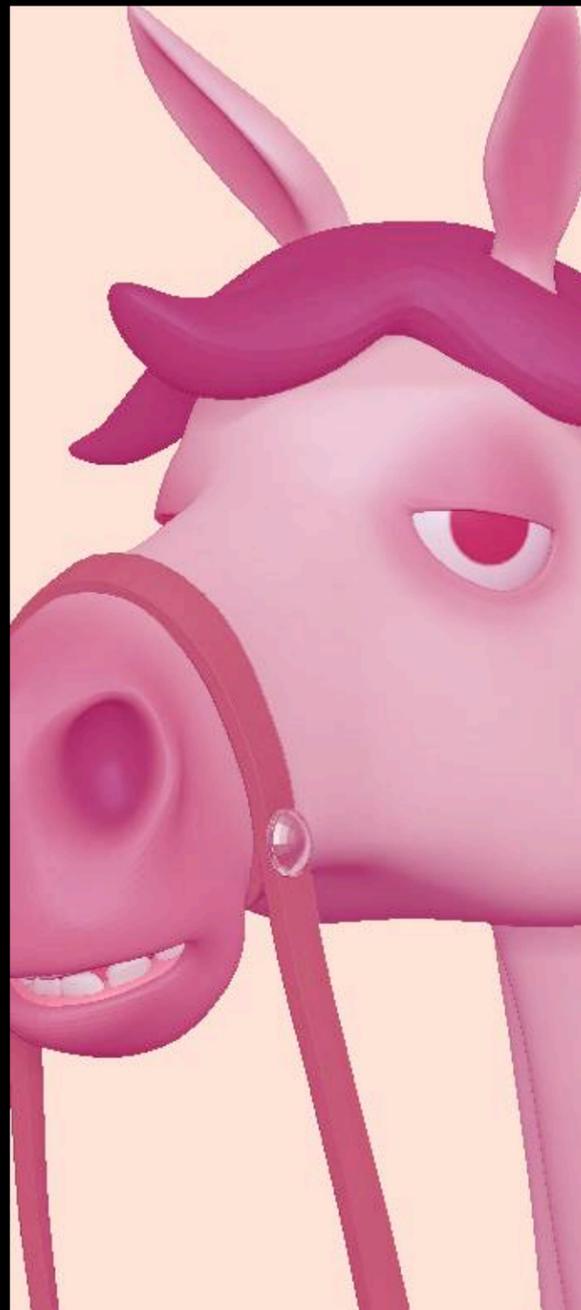
João Capoulade Digital



Luis Leal Digital



João Capoulade Digital



MODELAGEM E RENDER

Para o presente projeto, foi utilizada a técnica de escultura digital pela capacidade de se utilizar milhões de polígonos, como citado no início do relatório. Um dos motivos da utilização desse método é a capacidade de atingir facilmente níveis elevados de detalhamento, o que proporciona uma liberdade artística imensa.

Dentro desse método existem diversas maneiras de se iniciar um projeto e é importante que um modelador tenha isso em mente ao criar um fluxo eficiente de trabalho. Com isso em mente, os personagens foram modelados utilizando o método aprendido com a modeladora Leticia Gillett.

Já a renderização é o processo de arte finalização. Ela permite obter imagens digitais resultantes de modelos tridimensionais através de softwares que possuem a capacidade de criar simulações de ambientes, materiais e luzes de forma realista. Essa ferramenta de comunicação ajuda o modelador e o público a entender as escolhas realizadas no projeto.

O render utiliza um modelo 3D para gerar imagens com base nos dados do projeto. Esse modelo é coberto por imagens que simulam texturas idênticas a de materias reais, isso é possível graças também a simulação de fontes de luz.

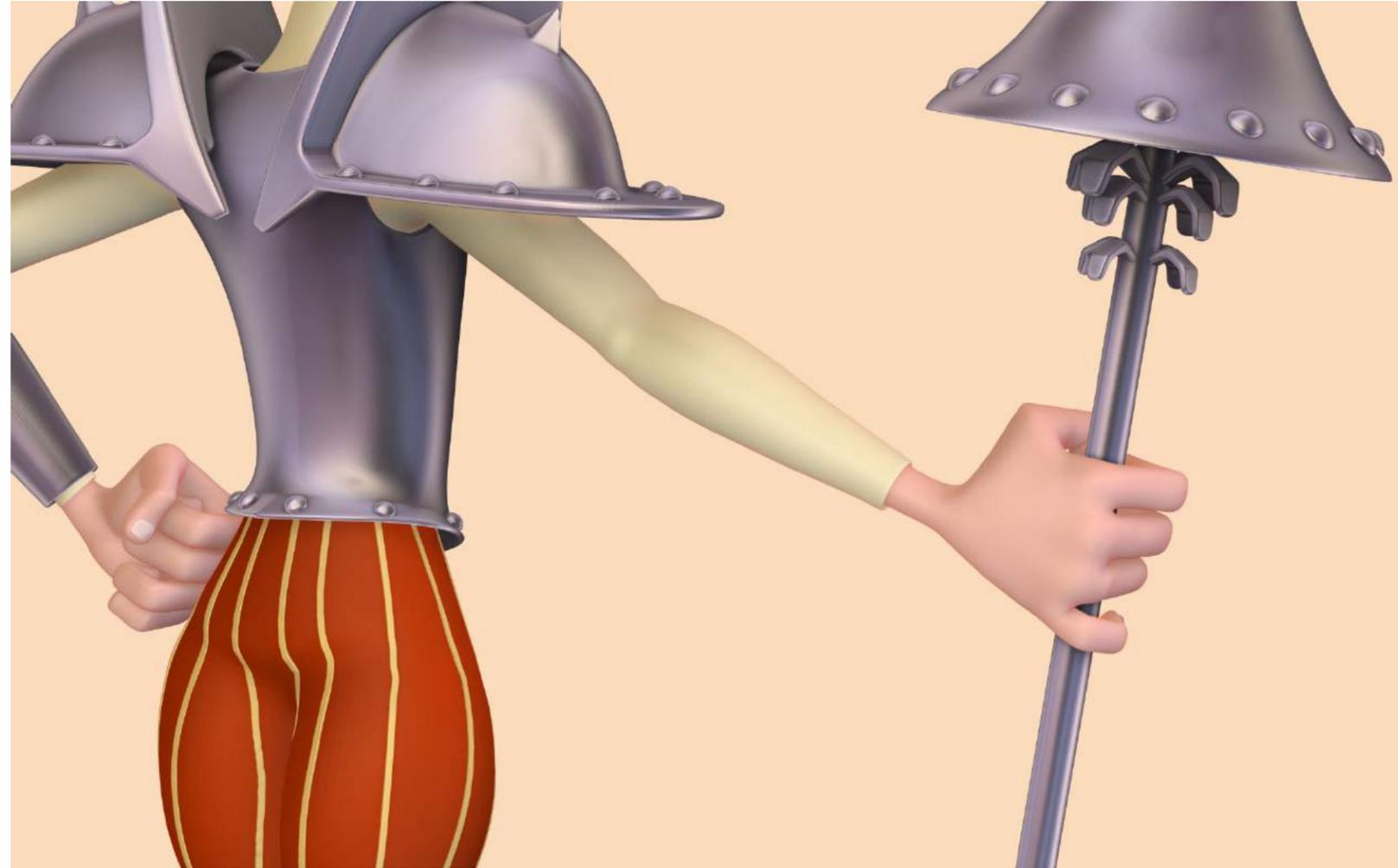
Luis Leal
Diretor



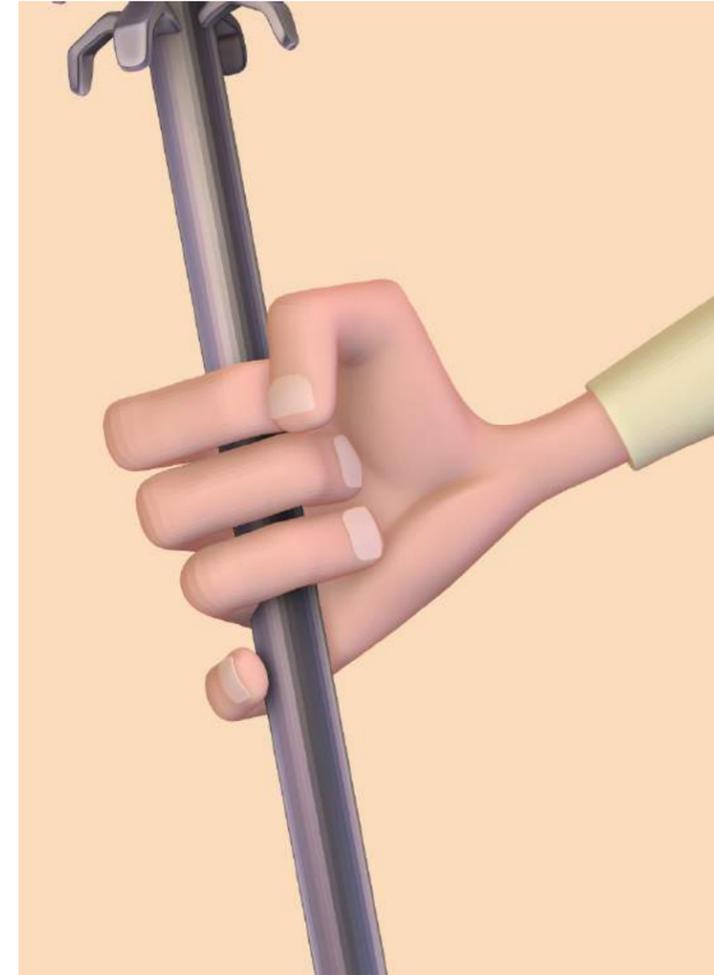
Luis Leal Digital



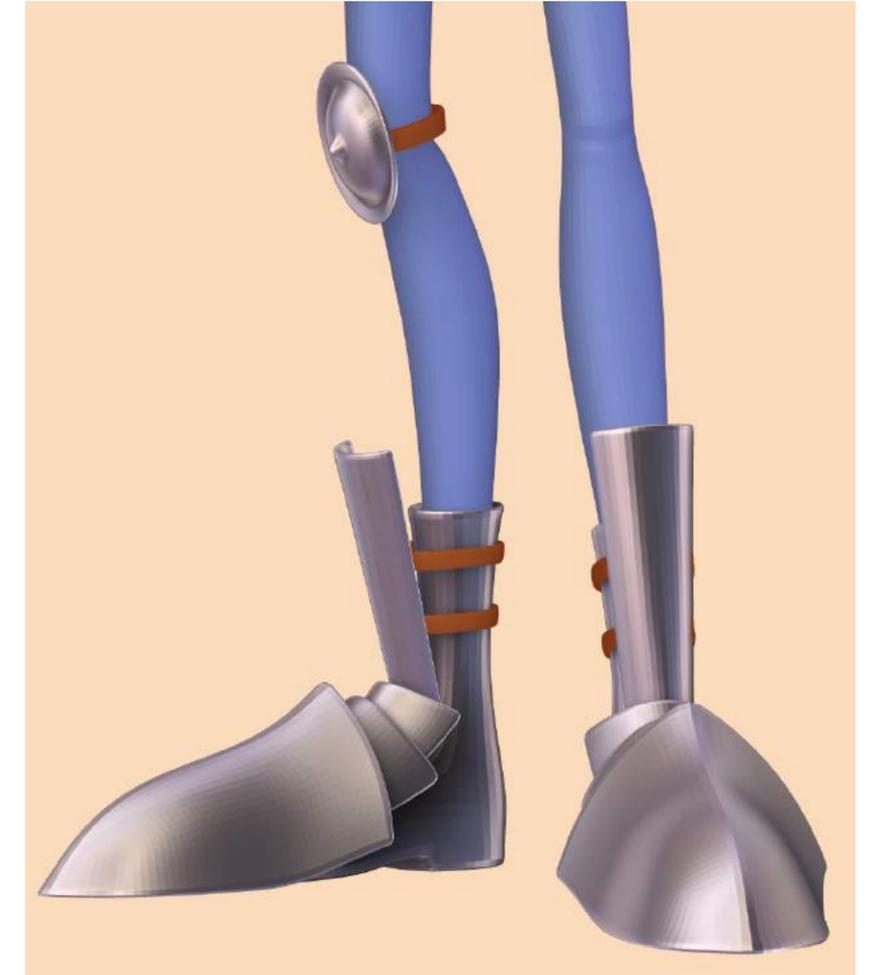
Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



Luis Leal Digital





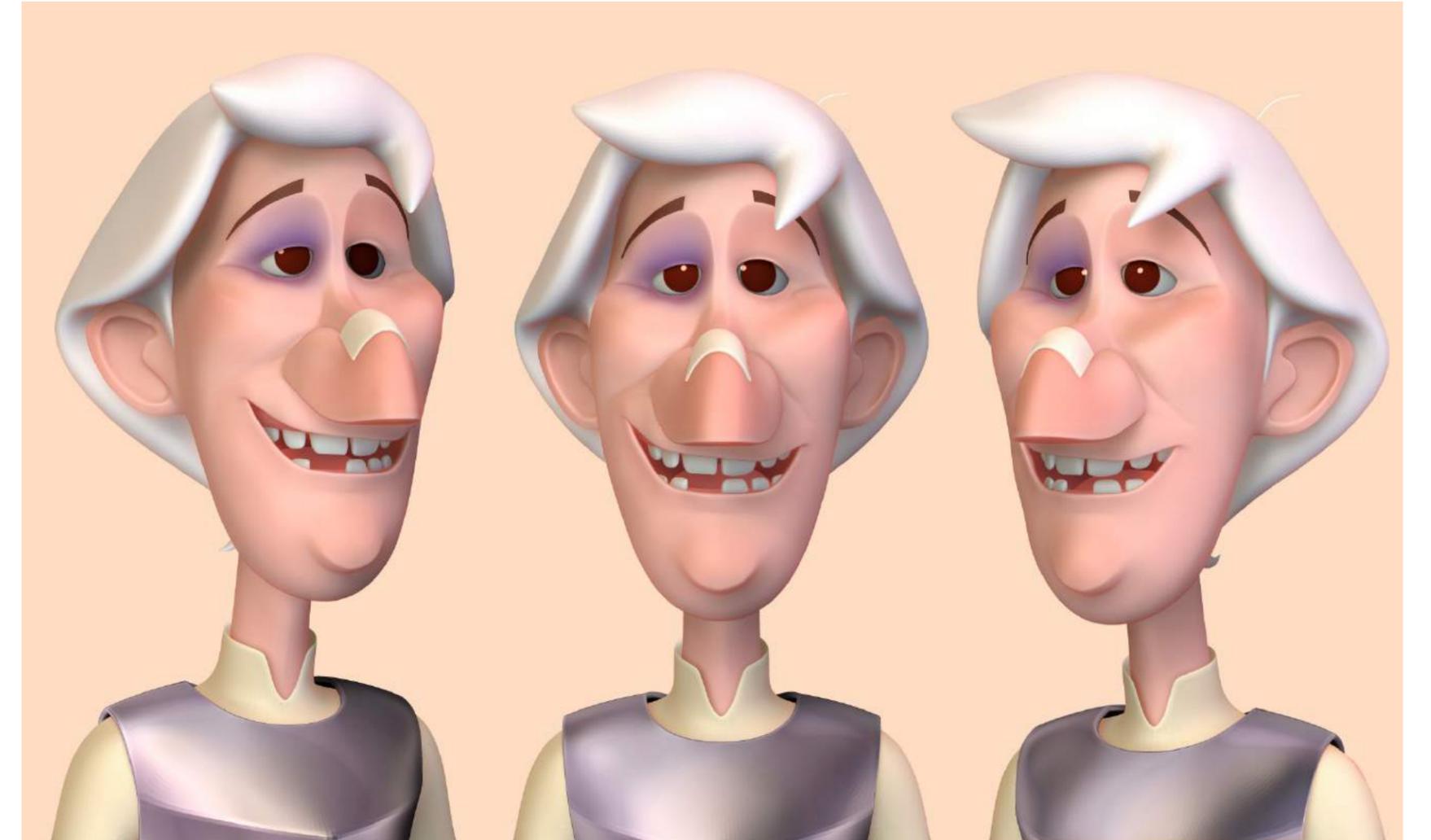
Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



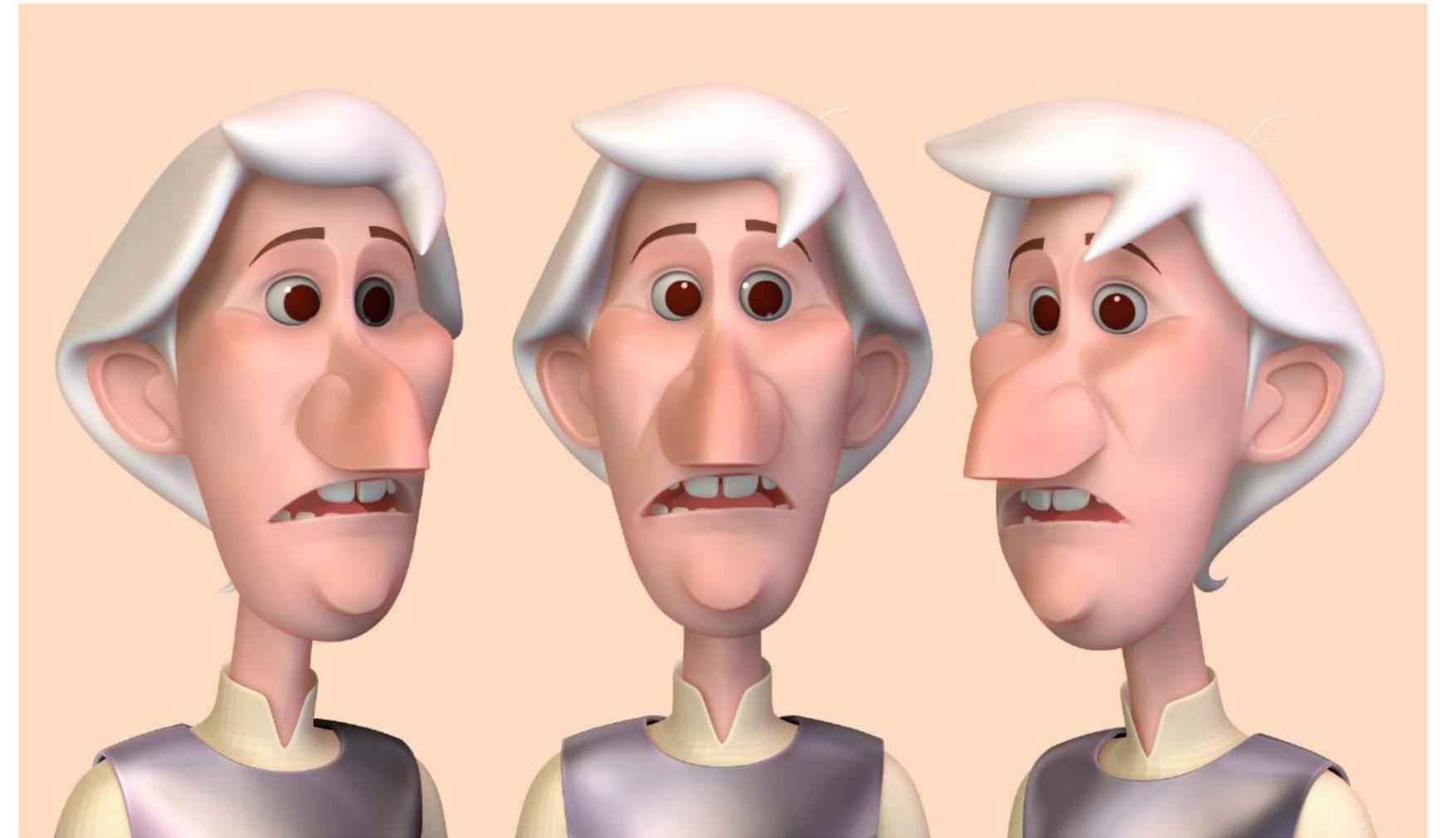
Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



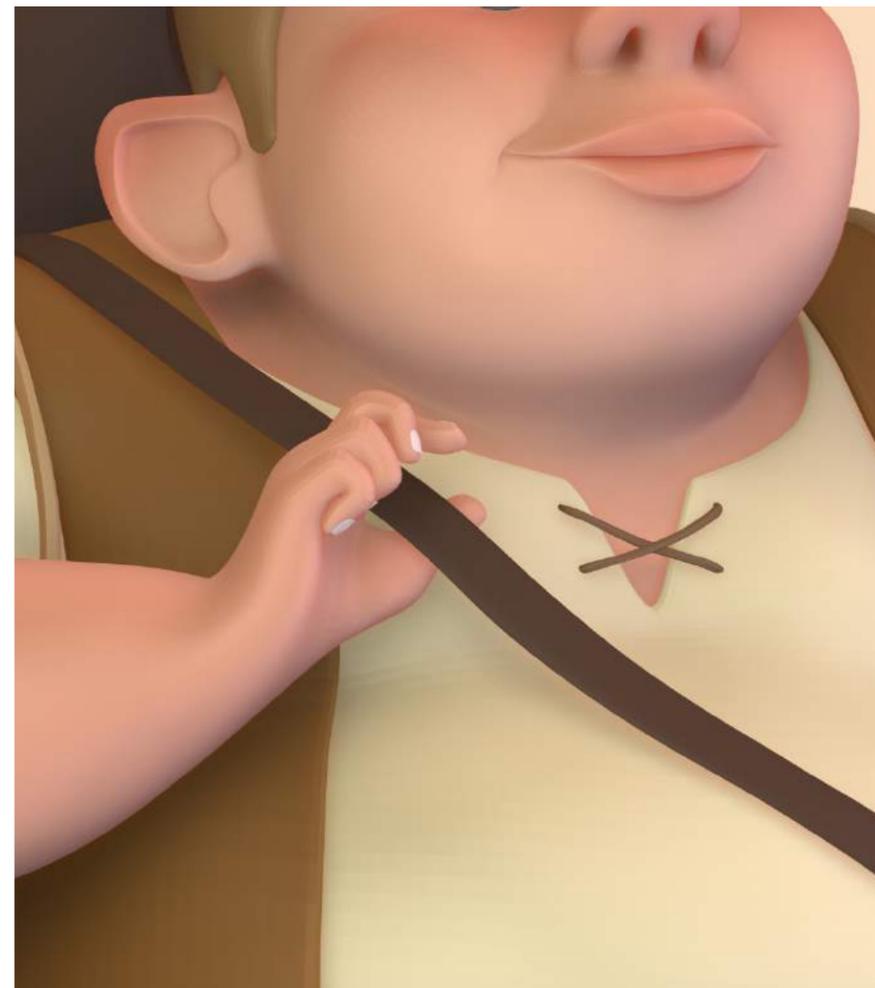
Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



Luis Leal Digital

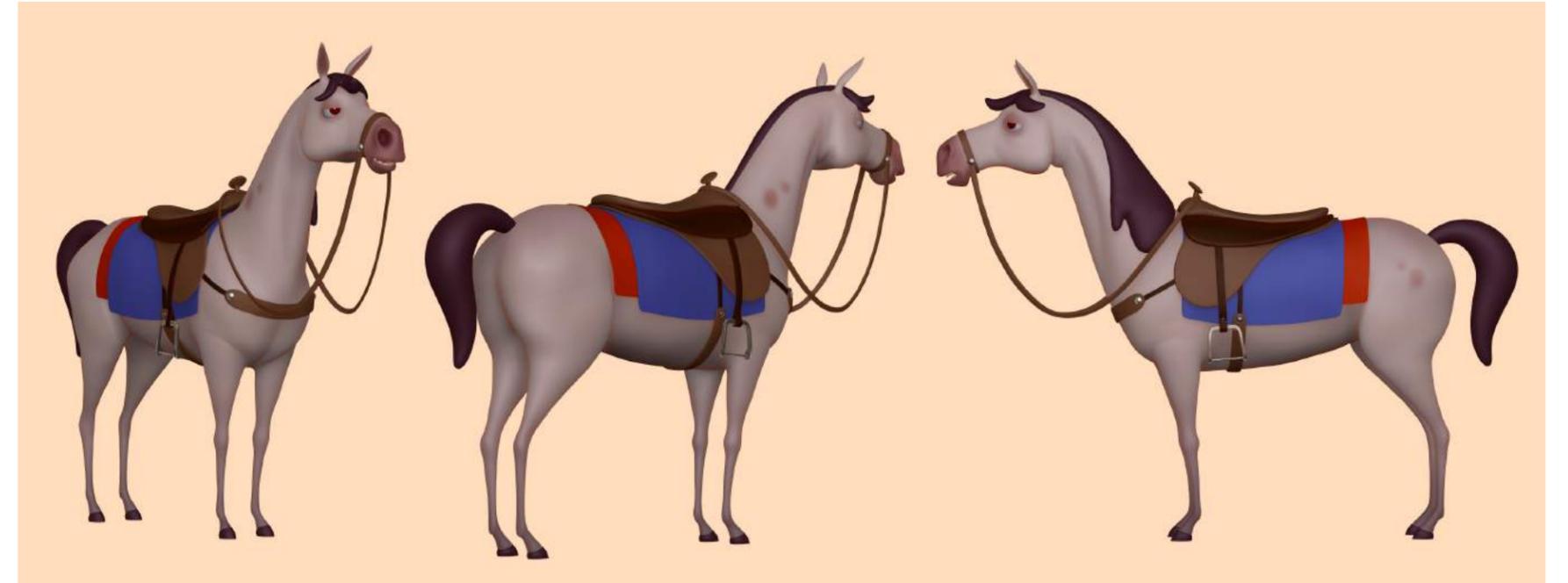
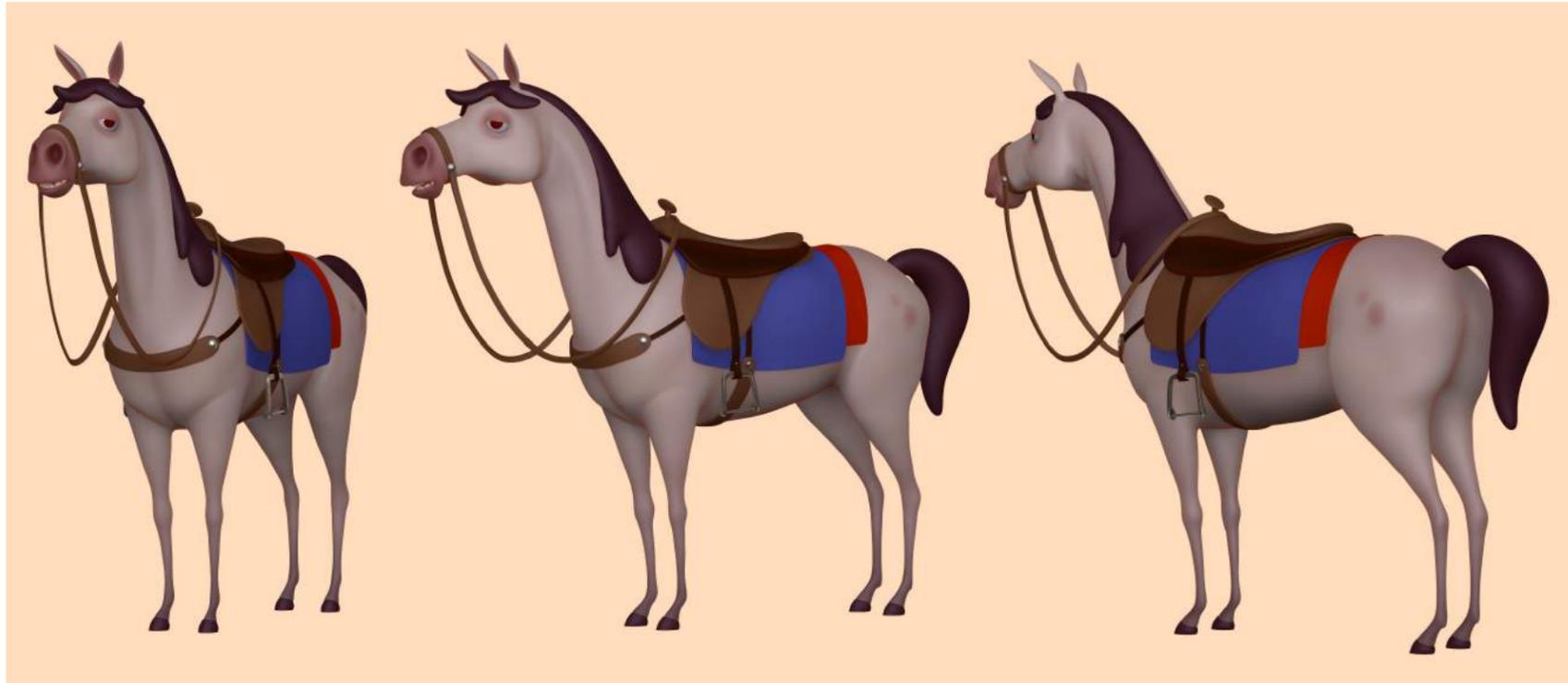


Luis Leal Digital



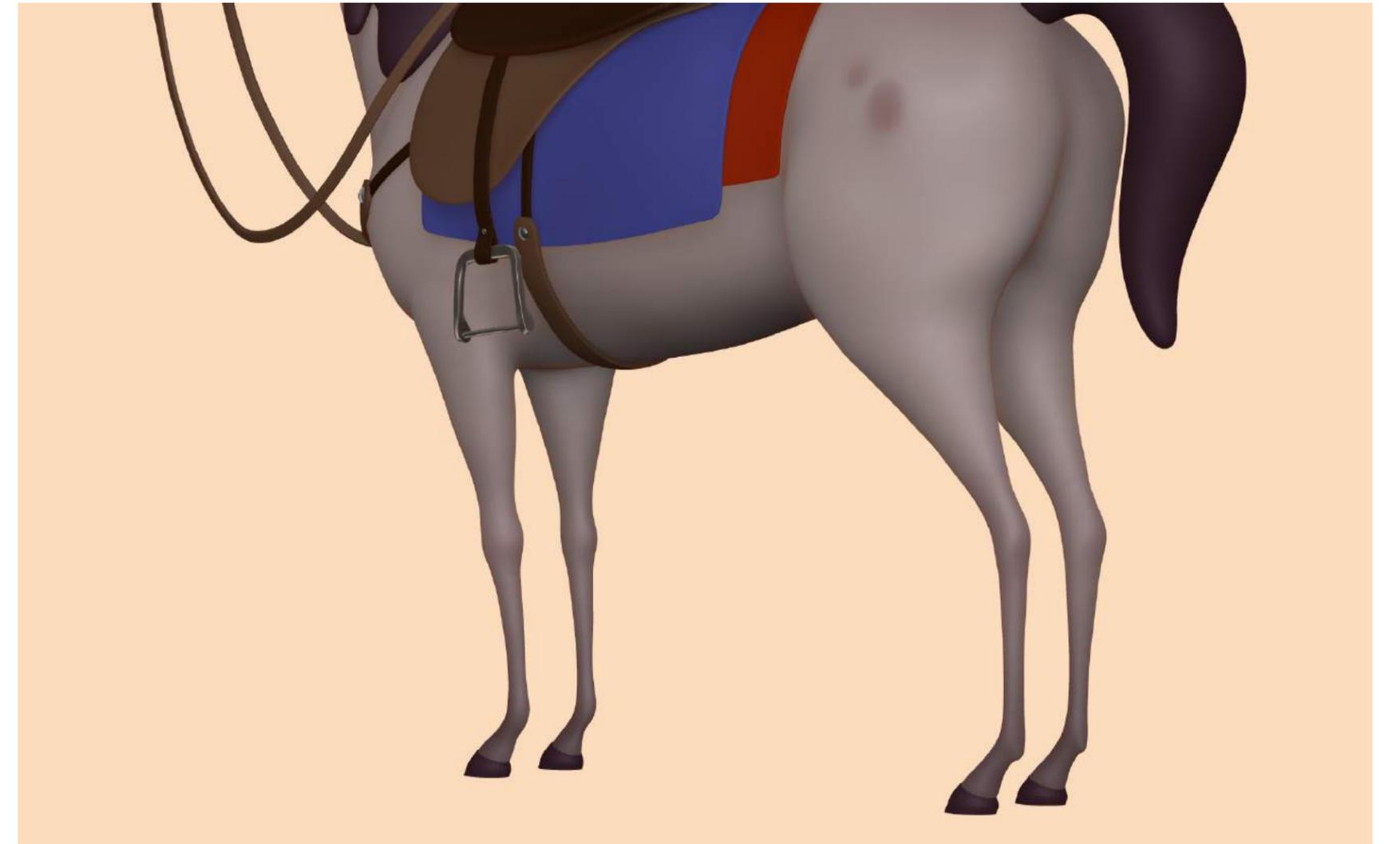








Luis Leal Digital



Luis Leal Digital





Luis Leal Digital



Luis Leal Digital



Leandro Cruz Digital



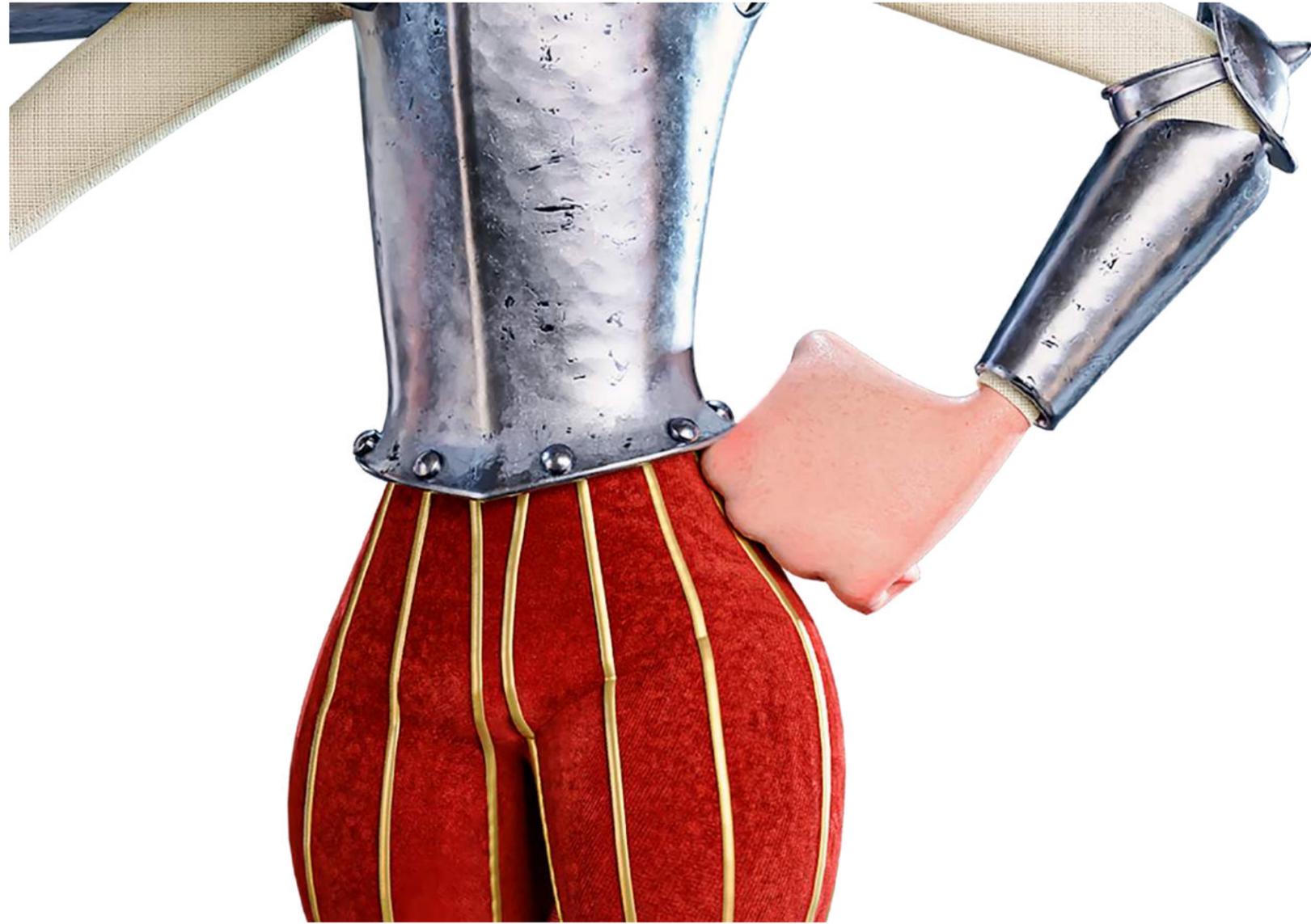
Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital



Leandro Cruz Digital

IDENTIDADE

Após a definição da linguagem visual do projeto, foi iniciado a confecção da logo. Por ter experiência na área de produção de identidade visual, iniciei o desenvolvimento de alternativas para criar uma experimentação utilizando elementos que se relacionassem com a temática.

O projeto precisava de uma logo que combinasse com o restante da arte desenvolvida na história, para ser aplicada tanto na pitch bible quanto nas peças que fossem necessárias. Foram geradas alternativas que pudessem ajudar a interpretar o que seria apresentado, mas, mesmo com a primeira alternativas não tão atrativas, foi possível se ter uma ideia do caminho desejado.

Após esse processo foi definido a logo e o nome da animação, "Quixote e Sancho", dando uma ênfase principalmente em Quixote. Isso se deve a escolha definida no enredo do projeto pois durante a história, Sancho seria o narrador.

Luis Leal
Diretor



Testes tipografia



Luis Leal Digital

Quixote
e Sancho





Luis Leal Digital

Aplicação Logo



João Capoulade e Luis Leal Digital



João Capoulade e Luis Leal Digital



João Capoulade e Luis Leal Digital

CRÉDITOS

Gostaria de agradecer à maravilhosa equipe que tornou esse projeto possível: João Capoulade, Leandro Cruz, Tatiana Queiroz, André Tenório, Stephanie Arcas, Ana Clara Matos, Gabriel Meireles e Paulo Almeida. Vocês foram essenciais para que esse projeto tomasse forma, foi extremamente valioso ter a ajuda de cada um de vocês. Obrigado pelo apoio, ensinamento, por acreditarem nesse projeto que me trouxe tanta alegria. Vocês foram incríveis e extremamente importantes para o resultado obtido.

Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Design

Trabalho de Conclusão de Curso em Design 2/2021

Aluno: Luis André Leal de Holanda Cavalcanti

Matricula: 13/0154725

Orientador: Gabriel Lyra

