

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**ETEC PROF ALFREDO DE BARROS SANTOS**  
**TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**CONCEPT ART: INFRAMUNDO**  
**TÍTULO EM LÍNGUA INGLESA**

**Melissa Cristine de Souza Máximo<sup>1</sup>**

**Nathan Teixeira Vitoriano Alves<sup>2</sup>**

**Ricardo Reis Rodrigues<sup>3</sup>**

**Haroldo Luís Tupinambá Viana<sup>4</sup>**

**RESUMO:** O projeto *Concept Art: Inframundo* foi planejado e produzido com o objetivo de incentivar a leitura entre os jovens, através de uma experiência dinâmica misturando textos e ilustrações, dessa forma incentivando a produção artística no mercado brasileiro, para isso usamos as competências e conhecimento dos integrantes do grupo para idealizar um trabalho que cativa o leitor com uma narrativa de ficção pós-apocalíptica cheia de mistérios e aventuras.

**Palavras-chave:** Concept art, ilustração, personagens.

**ABSTRACT:** The Concept Art: Inframundo project was planned and produced with the aim of encouraging reading among young people, through a dynamic experience, mixing texts and illustrations and encouraging artistic production in the Brazilian market. group to idealize a work that captivates the reader with a post-apocalyptic fiction narrative full of mysteries and adventures.

**Keywords:** Concept art, illustration, characters.

---

<sup>1</sup> Técnico em Design Gráfico – ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos: email:melissa.maximo@etec.sp.gov.br

<sup>2</sup> Nathan Teixeira Vitoriano Alves – ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos email:nathan.alves15@etec.sp.br

<sup>3</sup> Ricardo Reis Rodrigues – ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos –  
email:ricardo.rodrigues77@etec.sp.gov.br

<sup>4</sup> Professor da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos – email: haroldo.viana@etec.sp.gov.br

# 1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo a divulgação de um *Concept Art* com enredo e personagens originais, assim como promover a influência brasileira criativa no mercado de forma artística, por meio de um produto com grande potencial como entretenimento e importante meio de comunicação popular.

Acredita-se que ao incentivar a leitura dos jovens para uma obra original e nacional trará mais conteúdo e reconhecimento para o mercado artístico brasileiro.

Para atingir este propósito, foi criada uma história em *Concept Art*, que mostrará a jornada de um personagem original em uma aventura fictícia. No desenvolvimento artístico da obra foi estabelecido um padrão na estrutura das ilustrações, numa ordem dos eventos pré-definidos no roteiro e no rascunho, para que dessa forma seja selecionada as melhores técnicas e a melhor estética para o projeto, a fim de promover uma leitura dinâmica e divertida para o leitor do início ao fim. Após sua conclusão, ela poderá ser divulgada em diferentes plataformas digitais ou físicas para o consumo do público.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 O que é o conceptart

*Concept Art*, também podendo ser referida como desenvolvimento visual ou desenho de conceito, é uma das etapas da elaboração de um projeto, tendo como principal finalidade mostrar, através de ilustrações, como será o design final dos projetos.

Suas etapas definem e estabelecem os primeiros passos de um projeto, possuindo também um grande potencial de enriquecimento para os designs, porque

mostra algo concreto e torna ideias abstratas em modelos mais concretos e convincentes.

Em outras palavras, pode-se classificar o *Concept Art* como a arte, desenvolvimento e idealização das estruturas de uma obra. Dessa forma, as afirmações anteriores podem ser exemplificadas pelo artigo da revista ZUPI:

[...] *Concept Art* é a arte capaz de traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. [ZUPI 2010, p. 04]

## **2.2 Concept Artist**

O profissional da área é chamado de *Concept Artist* e é responsável pela criação dos conteúdos visuais de um projeto, envolvendo o desenvolvimento dos personagens, objetos, cenários, criaturas, veículos e entre outros.

O mercado de trabalho para a área é seletivo quanto ao emprego dos profissionais, já que é necessário que o artista tenha habilidade no campo para compreender a ideia por detrás da idealização da obra, trazendo junto de sua arte reflexões, provocações, e curiosidade no espectador.

## **2.3 Diferença entre ilustração e *Concept Art***

O *Concept Art* é essencial para o início do projeto, porque é esse processo que juntará as ideias e definições dos autores ou clientes e vai construir as primeiras estruturas visuais, sendo seu trabalho criar diversas opções das obras para que consiga satisfazer a idealização do autor sobre sua obra. Por esse motivo os *Concepts*

têm como característica serem desenhos rápidos e simples, mas que transmitem vida e personalidade para quem vê a ilustração.

Depois desse processo os *Concepts* são escolhidos e melhor trabalhados pelas outras equipes de produção como animação, ilustração, figurino e entre outras.

Ao contrário do processo de *Concept Art* a ilustração será trabalhada no final da produção, depois de escolherem o melhor modelo entre os trabalhos do *Concept Artist* o ilustrador vai trabalhar os detalhes da obra, essas produções podem ter vários objetivos, como a divulgação de venda, marketing ou exposição de um produto final.

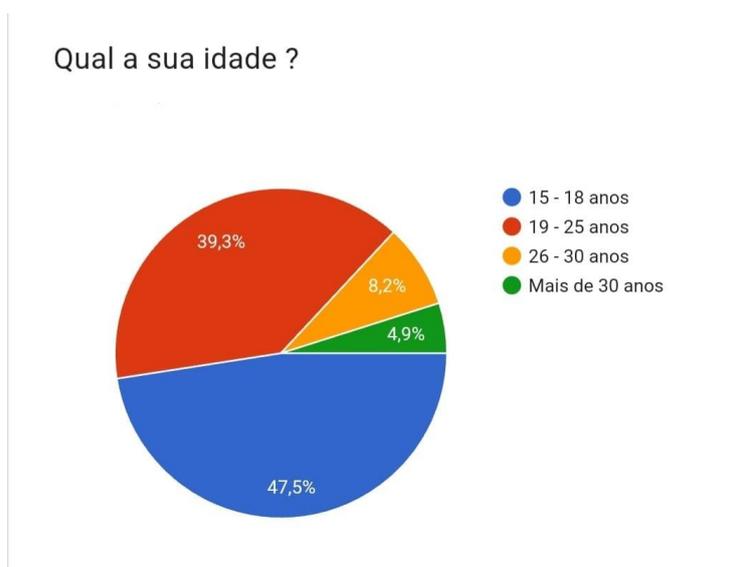
### 3. Desenvolvimento

#### 3.1 Metodologia

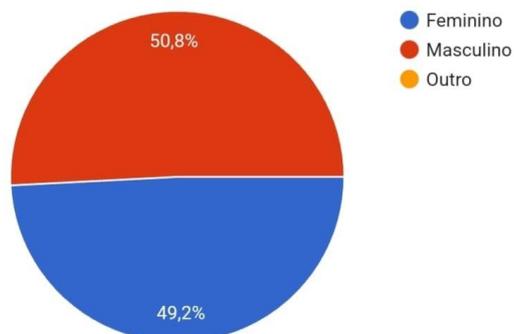
##### 3.1.1 Pesquisa Bibliográfica

Por meio de pesquisas selecionou-se artigos que auxiliaram nos estudos para o desenvolvimento do projeto, assentando-se em autores renomados da área da ilustração e design, além de artigos sobre o uso das cores, tipografia e *Concept Art*.

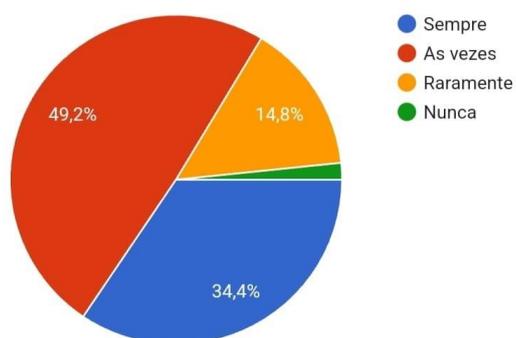
##### 3.1.2 Pesquisa de Campo



Qual o seu gênero ?

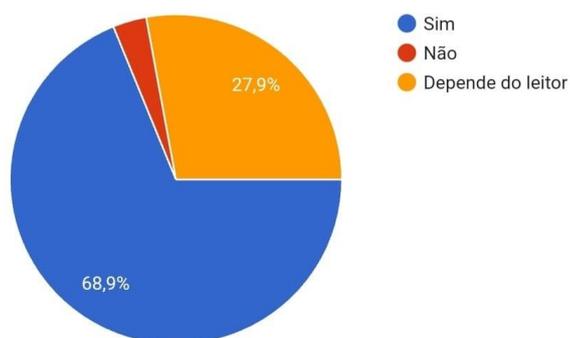


Após ler a introdução, você diria que consome produções de concept art com que frequência?



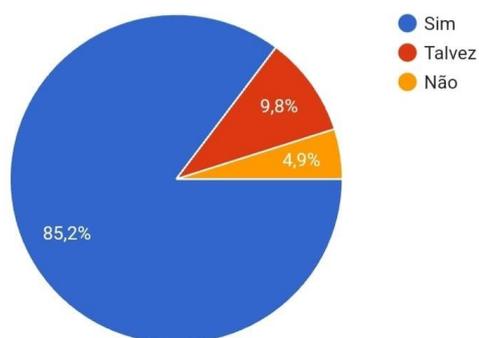
Concluimos que o público alvo são homens e mulheres de 15 à 25 anos, onde a maioria consome *Concept Art* sempre ou as vezes.

Tendo em vista que o concept art mistura elementos visuais com textos, você considera que o concept art incentiva a leitura?

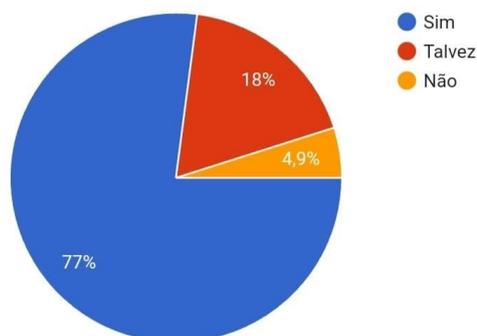


Concluiu-se que a maior parte do público concorda que o *Concept Art* além de um meio de entretenimento cada vez mais valorizado também pode vir a ser um incentivador da leitura.

Você se interessaria em conhecer uma história de ficção-científica e aventura pós-apocalíptica através de um concept art?



Você compraria ou se interessaria em uma história se baseando na concept art dela ?



Por fim, pode-se entender que o projeto gerou interesse, já que 85,2% gostaria de conhecer uma história através de um *Concept Art* e 77% comprariam o produto.

### 3.2 Processo Criativo

O processo criativo se deu através do planejamento do roteiro da história e a construção de seus cenários e personagens, em seguida foi feito um rascunho de como seria a estrutura das páginas do *Concept Art*, passando depois pelo processo de *lineart* e pintura e por fim as páginas foram ordenadas e estruturadas no InDesign, programa voltado para criação de revistas e *layout*, com o processo finalizado fizemos a impressão e encadernamento da revista de *Concept*.

#### 3.2.1 Cores usadas

Nos personagens buscou-se usar cores discretas e que não fogem da realidade cotidiana, buscamos tons mais neutros e apagados, nos baseando na Teoria das Cores, fundada pelo escritor e cientista alemão Johann Wolfgang von Goethe, utilizando das impressões das cores na psique humana para transmitir a personalidade e temperamento dos personagens.

Diana, a protagonista, usa cores neutras no início da história, passando a ideia de que ela é apenas um cidadão comum, ao decorrer dos eventos ela adota cores

quentes, sendo sua principal escolha o vermelho que remete a força, coragem e violência.

**Figura 1: Concept Diana Duarte**



**Fonte: Autores**

**Figura 2: Concept Diana Duarte pós apocalipse**



**Fonte: Autores**

Saymon, membro da organização Kharma e companheiro de equipe de Diana, usa trajes de cores frias e tons monocromáticos claros em toda sua história, transmitindo serenidade, fidelidade e afeto para o leitor, ao fim da história o personagem perde suas roupas e cores para se transformar em uma criatura obscura.

**Figura 3: Concept Symon Yoshida**



**Fonte: Autores**

John, membro da organização Kharma, começa sua história com o vermelho sendo sua principal cor que passa a ideia de um personagem cheio de energia e paixão, ao passar das história ele deixa essas cores e passa a adotar tons neutros escuros e principalmente o amarelo, remetendo a perigo, alerta, orgulho e egoísmo.

**Figura 4: Concept Roger Timberg**



**Fonte: Autores**

**Figura 5: Concept Roger Timberg pós apocalipse**



**Fonte: Autores**

Khalid, líder da organização Kharma, usa roupas formais com tons neutros escuros, sendo um personagem discreto e misterioso.

**Figura 6: Concept Khalid**

---



**Fonte: Autores**

Caleb, companheiro de equipe de Diana, usa roupas casuais de cores neutras e depois passa a adotar tons escuros e verde, mostrando ser uma pessoa equilibrada e em harmonia.

**Figura 7: Concept Caleb**



**Fonte: Autores**

**Figura 8: Concept Caleb pós apocalipse**



**Fonte: Autores**

### 3.2.2 Fontes utilizadas

As fontes usadas foram American Captain e Antique Olive, caracterizadas por serem fontes sem serifas que priorizam a visibilidade e a estética simples e limpa.

Figura 9: Fonte Antique Olive

# Antique-Olive

Fonte: dafont.com

Figura 10: Fonte American Captain

# AMERICAN CAPTAIN

Fonte: dafont.com

### 3.2.3 Cenários

Os cenários foram planejados para acompanhar a história conforme ela é contada, sendo que alguns deles ocupam duas páginas (cenários maiores e cidades) e outros apenas uma (acompanhando a história do personagem).

Os planos de fundo dos personagens foram selecionados no intuito de transmitir a impressão de suas personalidades através das cores, como por exemplo:

Diana, recebe rosa claro em sua primeira página para demonstrar tranquilidade e feminilidade e logo em seguida sua cor muda para o cinza e vermelho escuro para transmitir a ideia de força e violência.

Figura 11: Página de Design Diana Duarte



Fonte: Autores

Figura 12: Página de Design Diana Duarte Pós-Apocalipse



Fonte: Autores

Khalid tem como cor de fundo o roxo, transmitindo mistério e sabedoria.

Figura 13: Página de Design Khalid



Fonte: Autores

## 4 CONCLUSÃO

A execução deste projeto mostrou a importância da produção de um *Concept Art*, sendo nítida sua influência na base da história sendo contada, podendo definir ambientações, características no universo e personagens criados, definindo suas personalidades e suas funções dentro da obra, sendo assim o trabalho tem como principal objetivo ser o alicerce que sustentará e irá estruturar as próximas fases do processo de criação.

Durante as pesquisas foi notório a falta de conteúdos acadêmicos sobre o conteúdo explorado, ressaltando que a área ainda tem muito potencial para ser explorado e por isso construir projetos que valorizem o mercado artístico brasileiro, tragam visibilidade para o trabalho de pré-produção artística e que apreciem o profissional da área é de extrema importância.

## REFERÊNCIAS

- CLARK, Rodrigo. **Concept Art na Webcomic Unspoken. Edição 2022.** Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina Centro de Comunicação e Expressão Departamento de Expressão Gráfica Curso de Animação 2022
- KARINA, Ana. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação.** Edição 2007. Limeira. Publicidade e Propaganda- ISCA Faculdade
- KELEN, Patricia e CASTRO, Marcelo. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** Edição 2011. Londrina. Universidade Estadual de Londrina Departamento de Design
- MARCHI, Giulia. Qual a diferença entre concept art e ilustração?. Edição 2020. Revo Space 2020. Disponível em:< [https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao-?related\\_post\\_from=5273](https://revospace.com.br/artigo/qual-a-diferenca-entre-concept-art-e-ilustracao-?related_post_from=5273) >
- MARCHI, Giulia. O que é Concept Art?. Edição 2020. Revo Space 2020. Disponível em:< <https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/> >
- ZUPI, 2010. Concept Art Issue. São Paulo: Zupi, n. 01.