



A RELEVÂNCIA DOS FUNDAMENTOS DA PINTURA PARA A CONSTRUÇÃO DE CONCEPT ARTS

THE RELEVANCE OF PAINTING FUNDAMENTALS FOR CONCEPT ARTS CONSTRUCTION

Hugo Bernardino Rodrigues¹

RESUMO

Esta síntese, se constitui na relação entre os fundamentos da pintura e concept art. Escrevo sobre a relevância de se compreender os fundamentos da pintura para construir imagem para os projetos gráficos de jogos eletrônicos, tal como as informações visuais pré-concebidas dos jogos (esboços de games). De modo que, destrincho os fundamentos da pintura em tópicos basilares que são os subcampos essenciais para o processo de produção gráfica que atende as características de representação visual do que conhecemos como real ou crível recorrendo Aos estudos de SCHMIDT (1998). Através de forma, valor, cor e borda, sintetizo nesta pesquisa o processo de construção visual imagética dos jogos eletrônicos.

PALAVRAS-CHAVE

Concept art; Pintura digital; Fundamentos da pintura.

ABSTRACT

This synthesis is the relationship between the fundamentals of painting and concept art. I write about the relevance of understanding the fundamentals of painting to build image for electronic game graphic designs, such as pre-conceived visual information on games (game sketches). Thus, I disentangle the fundamentals of painting on basic topics that are the essential subfields for the graphic production process that meets the characteristics of visual representation of what we know as real or credible by using SCHMIDT's (1998) studies. Through form, value, color and border, I synthesize in this research the process of visual imagery construction of electronic games.

KEYWORDS

Concept art; Painting; Fundamentals of painting.

A RELEVÂNCIA DOS FUNDAMENTOS DA PINTURA PARA A CONSTRUÇÃO DE CONCEPT ARTS²

Esta síntese faz parte de uma pesquisa acadêmica em andamento, onde estudo a relação dos fundamentos da pintura para a construção de esboços gráficos para games.

¹ Hugo Bernardino Rodrigues é artista plástico e ilustrador. Mestrando em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo. Contato: bernardino.hugo@icloud.com.

² Concept Art é uma ilustração que tem como finalidade expressar uma demonstração visual de design, cena, ideia, clima, que deve ser aplicado em videogames, filmes, animações ou história em quadrinhos. (SHAMSUDDIN, BAHARUL, KABIRUL, 2013)



Os conhecimentos acerca dos fundamentos sólidos da pintura são pilares essenciais para que o artista possa transmitir de fato a ideia visual³. Ou seja, não existe software ou recurso que desenvolva todo o processo de produção visual sem o esforço da mente humana operante. É necessário conhecer e/ou dominar os fundamentos da pintura para se construir um projeto que atenda aos aspectos e as características visuais em relação ao produto final⁴.

SOLARSKI (2012)⁵, Ressalta a importância dos fundamentos para o processo de construção de arte para videogames, para ele toda imagem é composta por linha, forma, volume, valor e cor. Em formato de tópicos o artista detalha os fundamentos em seu livro. Em paralelo a Solarski, Marco Bucci (2009) que já desenvolveu trabalhos para as empresas Walt Disney, Lego, Lucas Arts, entre outras, e atua como professor na plataforma de ensino de arte para entretenimento CGMA, através do curso *The Art of Color and Light*⁶, faz um resumo visualmente demonstrativo em formato de *speed painting* a respeito dos fundamentos da pintura em *Painting Fundamentals*⁷, para Bucci, Formas, valores, cores e bordas são pontos essenciais para a construção de imagem⁸.

Não obstante o Brasileiro Luiz Celestino, que participou do processo de desenvolvimento de *concept arts* para a série 3% da empresa Netflix, e também criador do grupo online de estudos e blog *Brushwork Atelier*, explica a importância dos fundamentos da pintura, em seu podcast *Fundamentos Artísticos*. Celestino frisa que o ponto em comum entre grandes artistas, independente do estilo visual, são os fundamentos artísticos bem estruturados

³ Feng Zhu, concep artista há mais de 20 anos pela *Blizzard*, e fundador da FZD Academy em Singapura, ressalta a importância dos fundamentos para o desenvolvimento de *concept arts* em: [youtube.com/fzdschool](https://www.youtube.com/fzdschool). Segundo Zhu, entender como construir elementos tridimensionalmente, de maneira sólida e objetiva é fundamental para quem se propõe a exercer essa função. Ainda, o artista e fundador da FZD, utiliza como bibliografia primária para desenvolver os cursos em sua escola o livro: "How to Draw" de Scott Robertson, professor da Art Center School of Design.

⁴ Luiz Celestino, *concept artist* brasileiro e fundador do blog e grupo de estudos *Brushwork Atelier*, reforça o posicionamento de Feng Zhu em seu blog, na postagem: brushworkatelier.com/blog/2016/2/3/o-que-concept-art

⁵ Arista digital, atuou como 3D artist pela Sony Computer Entertainment no estúdio de Londres. Relata que através de sua experiência na indústria digital desenvolveu o livro: *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. 2012. Para fins de compreensão da relação entre arte e *videogames*.

⁶ Informações disponíveis em seu site na aba *About*: <https://www.marcobucci.com/about>

⁷ Em seu canal do youtube, Marco Bucci explica a respeito dos fundamentos da pintura em um dos seus vídeos, *Painting Fundamentals*: <https://www.youtube.com/watch?v=FPz8Xyt3z-w>

⁸ *How do we go about creating complex emotions for our characters and game designs? And what exactly is visual grammar? The answer is surprisingly simple: lines, shapes, volumes, value, and color. Each element is deceptively simple but it's how we manipulate, stretch, combine, contrast, subvert, and animate these elements that creates an infinite number of expressive possibilities. You'll develop an understanding for the significance of each element through the practice of drawing.* SOLARSKI (2012) p.15.



durante processo criativo⁹. Em concomitância, a instituição de ensino de arte para entretenimento ICS (Innovation Creative Space) SP, cujo o viés de ensino é baseado em escolas de grande nome como, *Concept Design Academy* LA e *Schoolism*, oferece um curso voltado inteiramente para fundamentos da pintura, ministrado por Mike Azevedo.

Os fundamentos da pintura, são estudados pelos artistas que pesquisam a fundo os métodos de representação visual de forma objetiva. Os pioneiros nesta pesquisa são, Richard Schmid e James Gurney¹⁰. Com base nas técnicas de produção de pintura de grandes mestres como Jhon Singer Sargent, Anders Zorn e Joaquin Sorolla, Schmid acredita que o conceito chave para se desenvolver pintura representativa, está na forma de simplificação do que de fato o pintor enxerga.

Produzir um contexto imagético de ficção que seja aparentemente crível é o principal objetivo da concept art, no caso dos grandes projetos, transmitir este aspecto através da pintura pode ser decisivo em relação a consolidação de investimentos financeiros para o projeto¹¹. A relevância em estudar os fundamentos da pintura para construir concept arts, consiste em corroborar para o artista pensar como os elementos do mundo real se comportariam em uma circunstância/ ou em uma ficção. Fundamentos da pintura, entende-se como, conhecimentos específicos acerca de como se construir pintura, que funciona Independente da mídia, seja ela tradicional ou digital. Entretanto, dentro do contexto das concept arts, tais fundamentos são aplicados eminentemente de forma digital pois, o processo de pintura digital viabiliza a construção de imagem no que diz respeito ao tempo de desenvolvimento, praticidade e edição. Que são fatores decisivos no contexto industrial que esses trabalhos se propõem a servir. Integram os fundamentos da pintura: forma, valores, cores e bordas.

⁹ Luiz Celestino utiliza como base em seu post "Base Sólida: O que grandes artistas tem em comum" (2016), um dos vídeos de Bobby Chiu *What Great Artist have in Common* (2016) A base desses materiais é ressaltar a importância dos fundamentos artísticos para a produção de arte para a indústria de entretenimento.

¹⁰ Segundo Celestino, são as bibliografias mais usadas no meio de produção visual para a indústria do entretenimento, estes livros estão na estrutura bibliográfica nos cursos da Art Center College of Design, Concept Design Academy e FZD School. Mike Azevedo recomenda estes livros em seu blog e Jhon J Park, constrói videoaulas sobre como construir pintura usando os métodos de Schmid através de sua página no Gumroad.

¹¹ Feng Zhu, frisa a importância dos fundamentos em meio a relação de concept arts e o processo industrial, Zhu é fundador da FZD School em Singapura, a maior escola referência em arte para entretenimento em toda a Ásia, Segundo Celestino (2016). Através do programa de aulas exaustivas entre 10 a 18 horas diárias, Zhu garante que um ano de estudos de forma intensificada é o suficiente para o artista tornar-se apto a trabalhar para a indústria de entretenimento.



FORMA (DESENHO)¹²

É o que constitui as massas de elementos de uma pintura, Schimid se refere como desenho, porem reforça que não é necessário encarar o termo tradicional com o seu discurso, pois não se tratam de linhas, mas sim de formas compostas por áreas preenchidas por pintura. Constituem as formas os elementos da pintura, e eles funcionam como peças estruturais que fazem configuração visual a composição. As formas estão intrinsecamente conectadas com os outros pontos dos fundamentos da pintura, tais como bordas e valores, pois, no mundo que entendemos como real, as formas naturalmente não são delimitadas pela linha, ao invés disso elas existem de modo que suas delimitações são compostas por massas de cores e degrades.

Contudo, o que é representado como o desenho segundo Schmid, é o que enxergamos através da relação de colisão entre luz e elemento, projetando assim a forma, seja ela qual for.

Para Bucci (2018)¹³ é necessário enxergar formas ao invés de objetos. Todo mundo sabe que uma bola tem o formato circular, porem uma bola colocada sobre uma fonte de luz será minimamente composta por uma massa de luz e outra massa de sombra. Os objetos possuem os seus formatos, porem a iluminação tende a mudar a maneira como nós os enxergamos, dividindo-os assim em formas variadas de acordo com a situação, cabe ao artista enxergar e entender este fenômeno.

Solarski (2012)¹⁴, Define as formas como; negativas e positivas, sendo as negativas aquelas que estão fora do elemento principal da composição, no caso de um retrato as formas negativas seriam os elementos que cercam o objeto a ser retratado. As formas positivas

¹² After all, drawing is simply measuring. As it applies to Direct painting from life, drawing comes down to nothing more than figuring out the width and height of color shapes and then fitting them together. Still, drawing remains very difficult for nearly everyone, which is odd when you think about it because drawing is the only visual element we work with that seems to deal with a measurable and definable aspect of the visible world. Drawing is about specific dimensions. If a nose in our painting is "out of drawing," it is either too big, too small, the wrong shape, or it doesn't fit correctly with the other facial features. All of those are measurable qualities, and even non-artists know how to use a ruler (SCHMID, 1998. p. 68).

¹³ Marco Bucci, discute sobre conceitos de shapes (formas) através do seu canal na plataforma youtube Marco Bucci, no vídeo: Good Shapes – 10 minutes to better painting – episode 4. 2018

¹⁴ This is such an effective tool because the subject becomes an abstract puzzle, void of detail. A negative shape drawing can often stand on its own in describing the unique silhouette of a person. Use this tool in combination with triangulation and simplified lines to judge the accuracy of your shapes. [...] SOLARSKI (2012) p.19.



seriam justamente as formas que compõe o elemento a ser retratado. Solarski acredita que desta forma ativa-se mais áreas do cérebro para a compreensão da cena a ser pintada.

Ainda no contexto de formas, Solarski (2012) explica que, fragmentar as formas em polígonos é um caminho eficiente para o processo de compreensão dos elementos que compõe a cena pois, é mais fácil compreender linhas retas do que curvas, as linhas curvas orgânicas possuem complexidades que as linhas retas não possuem¹⁵.

De maneira aplicada, nesta *concept art* produzida através da pintura digital de Serge Meirinho, artista de conceito por trás do game *Child of Light*, nota-se a relevância da mensagem proposta do trabalho através da escolha das formas. Neste caso, percebe-se que o trabalho tem o objetivo de demonstrar um percurso definido que jogador deverá percorrer pois, além de *concept art*, esta construção visual é um fragmento do cenário do game. Os troncos diagonais das arvores em formas positivas e negativas do meio para a esquerda, corroboram para direcionar o olhar do jogador no caminho a ser percorrido pois reforçam o peso da composição para o chão onde está o caminho, desta forma deve-se alcançar o portal localizado na parte direita da composição onde desencadeia-se o fim do caminho nesta *concept art*. O espaço em branco maior que forma um buraco entre as folhas das arvores no canto superior direito, quase encima do portal de pedras, reforça a relevância desta área, pois cria-se contraste visual imediatamente percebido pelos olhos.

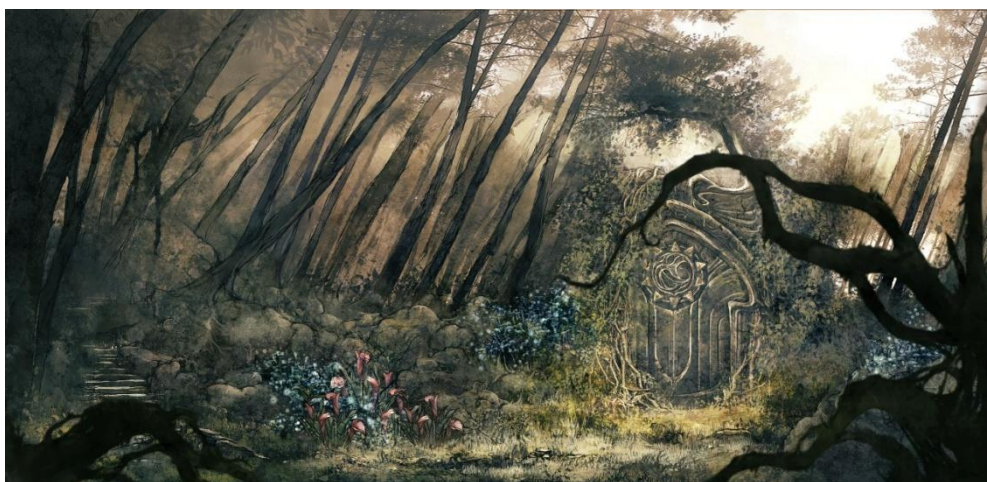


Figura I - Serge Meirinho. Concept art do game: Child of Light. Ubisoft, 2014. Fonte: videogamesartwork.

¹⁵ "Avoid drawing curved lines for the initial stages of a drawing, because organic shapes are extremely difficult to assess visually. Reducing curved shapes to a series of straight lines makes it easier to judge whether a shape was drawn correctly. It's easy to soften and curve the lines to match the subject once you're confident of the essential shapes" SOLARSKI (2012) p.18.



VALORES

Os valores funcionam como uma escala tonal de cinza Mullins (2018). É impossível falar de cor sem entrar em valores pois eles correspondem à estrutura da cor Celestino (2016). Tudo o que vemos é composto por valores. Uma boa forma de perceber os valores de determinada imagem é diminuir sua saturação em algum programa de edição até que ela fique completamente na escala de cinza tonal. Talvez seja o ponto vital da pintura porque permite que seja possível enxergar a iluminação através das formas. Isso acarreta em todo o contexto de profundidade que a imagem pretende exercer. Craig Mullins (2018): “Os valores são extremamente importantes para a construção de imagem, uma imagem funciona sem cor e sem bordas variadas, mas não funciona da maneira como deveria ser, se estiver com os valores errados”.

Do preto ao branco, um valor pode ser classificado como alto ou baixo, claro ou escuro. Quanto mais claro mais alto, quanto mais escuro mais baixo será o valor. Gurney (2007). A forma de identificar um valor estaria atrelada ao grau de incidência relativa de luz naquele trecho da imagem. Valores que possuem mais luz são classificados como mais altos, sendo a cor branco puro o valor mais alto, e preto puro o valor mais baixo. Embora a escala tonal seja exacerbada de amostras, uma boa pintura não precisa necessariamente conter muitos valores: Nathan Fowkes¹⁶ recomenda que seus alunos construam imagens com apenas 3 valores (um alto, um baixo e um médio). Segundo o artista, desta maneira os alunos estariam forçando o cérebro a simplificar os valores dos elementos na cena e ao mesmo tempo a construir uma composição objetiva.

Entender o conceito de valores também é uma excelente ferramenta para manipular o foco de informações visuais da composição. É possível gerar um ponto forte de atenção na imagem ao justapormos duas massas de valores opostos (uma cor mais escura e uma cor mais clara). Isso faz com que imediatamente essa área seja percebida, pois o olho humano tende a dar prioridade a informação visual que se diferencia do restante do contexto.

COR

¹⁶ Nathan Fowkes, fala a respeito dos valores em *Pictorial Composition* na plataforma de cursos online: Schoolism por Bobby Chiu.



Este ponto dos fundamentos da pintura explora os comportamentos da iluminação em meio aos objetos e suas superfícies. A luz é motivo de enxergarmos, e é a luz que dita as regras em relação as cores do material visual que percebemos através do olho (GURNEY, 2007).

Segundo Burton (2019)¹⁷, uma pintura interessante é composta por contrastes de temperaturas. As cores podem ser quentes ou frias, e é justamente isso que o olho humano compreende como informação relevante, Bucci (2018)¹⁸ reforça a ideia de Burton quando diz que uma boa composição é feita em sua maior porcentagem através de cinzas cromáticas de temperaturas que se intercalam.

Para a construção de imagens no campo da *concept art*, o entendimento acerca do fenômeno das cores é imprescindível. Ao criar um universo visual, o *concept artist* precisa adentrar-se nos contextos de ambientes e desenvolver situações de iluminação específica.

Em contraponto, Mullins (2018) diz que, cores não possuem o mesmo grau de relevância que valores. A grosso modo, ele diz que “cor não é importante”. O artista sintetiza que é fundamental pensar em valores como algo diferente de cores, pois valores possui um grau de importância superior as cores, ou seja, uma pintura representativa funciona se estiver com os valores corretos e sem as cores e/ ou com os valores corretos e qualquer possibilidade de cores. Schmid explica que uma boa pintura possui valores reduzidos e cores exacerbadas, e que é necessário ter cautela em relação aos valores devido ao seu grau de importância em uma construção visual. As cores, porém, podem ser usadas com mais liberdade.

BORDAS

“Bordas é a transição entre duas formas” Prokopenko (2013)¹⁹ e são divididas em três categorias; bordas suaves (soft edges), bordas duras (hard edges), e bordas perdidas (lost edges). Esses três tipos de bordas fazem parte do processo de visualização de elementos das

¹⁷ Este conceito visual é explorado por pintores como Alma Tadema e John Singer Sargent.

¹⁸ Marco Bucci, explica sobre cores através do seu canal na plataforma youtube *Marco Bucci*, no vídeo: *Colour Notes – 10 minutes to better painting – episode 7*. 2018.

¹⁹ Stan Prokopenko, professor e artista que atua nas plataformas digitais, ficou reconhecido como fonte de pesquisa através dos seus vídeos no canal do youtube. grandes artistas de conceito recomendam as pesquisas de Prokopenko, tais como Mike Azevedo e Bobby Chiu.



cenar que o olho humano compreende²⁰, ou seja, nós lidamos com esse fenômeno o tempo inteiro e não percebemos. De modo geral, consideramos que os elementos que estão diretamente expostos a luz, as sombras projetadas pela luz²¹, e os objetos próximo ao plano de visão do espectador possuem bordas duras. O restante dos elementos que estão fora do campo de atenção da cena, normalmente se intercalam entre bordas suaves e bordas perdidas²². Um exemplo clássico de bordas suaves é a sombra que se forma no nosso braço ao colocarmos sob uma fonte de luz²³. E um exemplo de bordas perdidas seria as áreas que não estão focadas pelo olho. Se colocarmos a palma da mão em frente ao nosso rosto, veremos a palma da mão em pleno foco, ainda com os olhos na palma da mão, sem mudarmos a direção do olhar, percebemos que o restante da visão fica de certa forma embaçada, e os elementos sem bordas totalmente definidas.

O conceito de bordas pode ser exemplificado pela pintura “Garota com brinco de pérolas” de Vermeer. Apontamos na pintura os 3 tipos de bordas. Sem nos aprofundarmos na leitura de imagem, pretendemos apenas usá-la como material de estudo para o conceito de bordas. Nota-se a relevância das bordas duras em relação as demais. Basicamente essas bordas compõe todo o lado esquerdo da face do elemento principal, o que faz com que exista urgência visual no rosto da garota. As bordas suaves compõem as sombras de formas, como é possível notar através do rosto da garota, na bochecha do lado direito e no nariz. As bordas perdidas funcionam neste trabalho como justamente as sombras da garota que se perdem em meio ao ambiente escuro. Normalmente as sombras suaves e perdidas funcionam como suporte para enaltecer as sombras duras²⁴ em relação a mensagem da composição, e isso é manipulável pelo *concept artist*.

²⁰ Schmid, (1997, p91) explica os conceitos que envolvem bordas, bordas suaves, bordas duras e bordas perdidas. Schmid recomenda semicerrar os olhos diante da cena a ser pintada para enxergar valores e bordas, desta forma segundo o autor, ao semicerrar os olhos, nota-se que os primeiros elementos da cena a tornarem-se embaçados são os elementos que devem conter bordas suaves e/ou perdidas. Os elementos que menos tornam-se embaçados devem conter bordas duras no processo de pintura.

²¹ Sombra projetada (cast shadow) e sombra de forma (form shadow), são tipos diferentes de sombras, normalmente sombra projetada possui borda dura e sombra de forma possui borda suave. MULLINS (2018), *Digital painting, Schoolism*.

²² As bordas duras normalmente funcionam como elementos de urgência visual e as bordas suaves e perdidas funcionam para reforçar a importância visual das bordas duras, Nathan Fowkes explica sobre isso no seu curso *Designing with Color and Light*, pela *Schoolism*.

²³ Sombra de forma: possui esse nome as sombras que são formadas pela forma do objeto, no caso, se dá pela face do objeto que não recebe luz direta. Mullins (2018).

²⁴ Schmid Exemplifica esse processo em suas pinturas. Na figura 02, fica claro as decisões tomadas pelo artista em priorizar as formas duras de determinados elementos em detrimento a outros. Isso se dá ao processo de prioridade visual dos elementos, que já discutimos nesta pesquisa.



Figura 2 - Intervenção sobre a obra de Vermeer para explicar o conceito de bordas. Johannes Vermeer, Garota com Brinco de Pérolas. Mauritshuis. 1665.

Conclui-se que a pintura digital permite encurtar barreiras físicas, financeiras e cronológicas no que diz respeito ao desenvolvimento de imagens, facilitando todo o processo criativo de concept arts para games. Todavia, dentro da área de produção de rascunhos para games, mais do que entender sobre pintura em si, é necessário compreender como os elementos visuais se comportariam em determinada situação e circunstâncias, para então desenvolver materiais de *concept arts* para uma futura mídia. A pintura seja ela digital ou tradicional é apenas um meio que permite imprimir ideias imateriais em forma de informações gráficas em formato material/digital.

Referências

- GURNEY, J. **Light and Color**. Andrews McMeel Publishing. Kansas City, Missouri 64106. 2007
- MESTRE, M, M. **Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers**. Designstudio press. Culver City, CA. 2010.
- SCHMID, R. **Alla Prima: Everthing I Know About Painting**. 1998
- SHAMSUDDIN, ISLAM & ISLAM. **Evaluating Content Based Animation through Concept Art**. International Journal of Trends in Computer Science. Department of Multimedia Technology and Creative Arts, Daffodil International University, Bangladesh. 2013.



SOLARSKI, C. **Drawing Basics and Videogame Arts**: Classic to cut edge art technics for winning video game design. Watson-Guptill Publications, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Random House, Inc., New York. 2012.

Referências disponibilizadas na web através de vídeos:

Transitioning from Fine Art to Digital, John Burton. 2018. Bobby Chiu. 28 de Janeiro de 2018. 01:18:12s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q-1aGpIUqTk> Acesso: Março 2019.

The Godfather of Digital Painting, Craig Mullins. 2018. Bobby Chiu. 22 de Abril de 2018. 01:46:36s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CXWeZBb7SLg&t=94s>. Acesso Março 219

Tonko Schoolhouse #45: Masa Inada's Still Life Digital Painting – Cups. 2019. Tonko House. 30 de Abril de 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=emOIEwYsYk0>. Acesso: Março 2019

John J Park Creative Process. IAMAG. 22 de Abril de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EMgyrrtx2Q>. Acesso em: Março 2018.

The Core with Nathan Fowkes, Part 6: Fundamentals and Constant Practice. Bobby Chiu. 5 de Dezembro de 2018. 13:14s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wfttpbK4cVE>. Acesso em: Março 2019.

Chiustream with John Burton. Bobby Chiu. 25 Março 2019. 01:02:00s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k-jYyXH7ya8&t=2613s> Acesso em: Março 2019.

Unindo formas - 10 minutos para uma pintura melhor - Episódio 1. Marco Bucci. 25 de Abril de 2017. 10:12s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nap7dwHjD9Y>. Acesso em Março de 2019.