CRIAÇÃO DE *CONCEPT ART* DOS TRÊS PRINCIPAIS PENSADORES GREGOS COM FOCO EM SEUS AFORISMOS FILOSÓFICOS

MIGUEL MARTINS DOS SANTOS[1]; MÔNICA LIMA DE FARIA[2]

[1]*Universidade Federal de Pelotas – miguelmartinsedori@gmail.com*
[2]*Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

O *concept art* é o processo da visualidade de uma imagem, que é a representação de uma forma ou ideia. Por outras palavras, de acordo com Andrew Loomis, no seu livro "*Creative illustration''* (1947), identifica que o estudo gráfico reside na fixação das ideias mais essenciais, que serão transpostas mais tarde no trabalho final. Para representar essa ideia, é necessário desenhar, de modo a traduzir para figura, é dela que as informações serão externalizadas e sintetizadas em uma imagem na criação do design de personagem.

Na maioria das vezes, será a partir deles que o público começará a se relacionar com a história, seja por um breve momento de empatia ou identificando-se em um nível mais profundo, tomando-as uma representação de si mesmos naquele universo fictício. Assim sendo, um dos fatores que causam no público a primeira impressão de um personagem são os aspectos físicos deles mediante seus elementos compositivos que carregam consigo ao longo de sua trajetória, como discorre McCloud (2008, p.102), "[...] os corpos podem transmitir eles próprios mensagens poderosas." Desse modo, viu-se uma oportunidade de se aprofundar em duas áreas do conhecimento tão relevantes: a filosofia e as artes visuais, desenvolvendo, assim, um *concept art* dos três principais filósofos gregos na estética *art nouveau*: Sócrates, Platão e Aristóteles - as quais contribuíram significativamente tanto para o conceito filosófico de palavra ‘’ideia’’, ‘’imagem’’ quanto para a representação e reflexão do que é um personagem.

A *art nouveau* é definida por Graça Proença (2013) como um estilo decorativo, bem como a *art déco*, sendo também chamada de estilo floral. Segundo Hodge (2019), seu nome significa ‘’arte nova’’, mas recebeu outras nomenclaturas nos países em que foi presente. O movimento surgiu na Europa em 1890, espalhando-se pelos EUA até mesmo no Brasil. Influenciado pelo movimento *art and craft*, como menciona Meggs (2009), a *art nouveau* buscava originalidade em suas obras alicerçadas na arquitetura, pintura e cartazes - a qual revolucionou o design de seus recursos informativos.

O estilo da ‘’arte nova’’, influenciado diretamente pela revolução industrial, na exploração de novos materiais, assim como o avanço tecnológicos na área gráfica - como a técnica de litografia colorida - foram fatores determinantes na disseminação do estilo e no surgimento de um dos maiores designer de cartazes que já existiu, Alphonse Maria Mucha. Mucha foi pintor, ilustrador e designer gráfico checo. Seu estilo próprio, conhecido como *le style Mucha*[1], que destaca o valor ornamental de linhas de origem floral, determinando formas delicadas, sinuosas, ondulantes e sempre assimétricas, são, o que discorre Sato (2015), caracte-

[1] Traço artístico associado ao artista, pelo seu estilo decorativo e delicado, inspirado em motivos ornamentais de diversas origens (japonesa, celta, islâmica, grega, gótica, rococó), mas também, e sobretudo, em sua terra natal (a atual República Tcheca), cujos trajes típicos, flora e produção artística foram as principais referências para a organicidade de suas curvas.

rísticas revolucionárias na época, chamando a atenção pelas nuances de detalhes até no século XXI. No capítulo, ‘’O legado do *le style Mucha*’’, o catálogo discute que toda essa individualidade do estilo ultrapassou tempo e espaço, apontando que

> (...) o renascimento do estilo de Mucha influenciou as novas gerações de quadrinistas e ilustradores de todo o mundo, um legado que perdura até os dias atuais. (CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL, 2020, p. 175)

Assim sendo, esse apreço pela natureza e qualidade de traço único, aliou-se à oportunidade de aprofundar os conhecimentos sobre o assunto e mesclar na concepção de personagem dos três principais pensadores gregos mediante suas fisionomias, comportamentos, sobretudo, pensamentos filosóficos que exerceram e fundamentaram ao longo da vida.

2. METODOLOGIA

Para a metodologia do presente trabalho, a pesquisa terá revisão bibliográfica e uma abordagem qualitativa, de cunho exploratório, visto que, segundo Gil (2008), possibilita maior proximidade com o problema, englobando levantamento bibliográfico e entrevistas com pessoas experientes no assunto pesquisado.

Cabe salientar que, haja vista a utilização de materiais e fontes a qual não receberam tratamento analítico, tais como: revistas não acadêmicas, sites, cartazes e afins, a pesquisa também terá revisão documental em algumas partes.

Assim sendo, no processo de desenvolvimento serão utilizados os principais aforismos filosóficos dos três pensadores gregos, embasando-se em suas escrituras e diálogos. Desse modo, cada pensador terá em seu design características particulares conforme as teorias de conteúdo epistemológico defendidas durante a vida, isto é, métodos e conceitos refletidos em suas obras, baseadas na compreensão da busca pelo conhecimento e da sua veracidade, segundo Bunge (1980).

No que tange às aplicações metodológicas projetuais, será feita uma adaptação e renomeação da metodologia de Seegmiller (2008), a qual menciona que uma estrutura de desenvolvimento definida ajuda significativamente a ter uma maior produtividade, sendo elas: Briefing, geração de ideias, definição, desenhos e *sketches,* por fim, materialização do personagem.

> (...) Se você estiver remando uma canoa sem direção ou método, você pode acabar remando em um círculo e nunca chegar a lugar nenhum. Então é mesmo com Design de personagem. Se você rabiscar aleatoriamente e desenhar suas ideias sem direção, você nunca vai chegar a lugar nenhum. (SEEGMILLER, 2008, p. 14)

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao desenvolver os primeiros rascunhos dos designs dos filósofos, pude conhecer mais profundamente a cultura, vestimenta e trajetória deles. Assim, por meio de refências visuais e métodos projetuais mencionados anteirormente, a

personificação de suas teorias e histórias de fundo na Grécia Antiga, tornaram-se mais simples e de fácil reprodução na apresentação visual.

Sócrates é o primeiro a ser desenvolvido. Como consta na prancha da Figura 1, sua fisionomia será de um homem com faixa etária aproximadamente de 70 anos. Assim sendo, tendo em vista sua participação na guerra do Peloponeso, foi inserido no tronco uma armadura com arnamentos típicos da art nouveau, braceletes e escudo circular com ícone de uma coruja, na época, símbolo da divindade Atena – deusa da sabedoria e conhecimento. Em seus acesórios também foi aplicado uma arma semelhante a um cetro, não só devido à intitulação de Sócrates como pai da filosofia ocidental, como também para servir de poleiro à sua mascote, Atena, coruja-das-torres, que será desenvolvida posteriormente.

Figura 1 – Design de Personagem. Fonte: desenvolvido pelo autor

Assim, definido a fisionomia do personagem e faixa etária, na Figura 2, foram desenvolvidas as expressões faciais, a fim de evidenciar sua linguagem corporal e comportamento que o personagem terá diante de eventuais ocasiões, como menciona McCloud, 2008.

Figura 2 – Design de Personagem. Fonte: desenvolvido pelo autor

O presente trabalho não se encontra finalizado. Entretanto, seu processo de construção e resultados obtidos atualmente, será de suma importância para o produto final.

4. CONCLUSÕES

Para tanto, a experiência como um todo está colaborando significativamente na formação de um designer fascinado em relacionar diferentes áreas do saber em um trabalho multidisciplinar, com um campo de referências mais amplo e interligado à pesquisa.

Destarte, como um incentivo a mais que ratifica a importância do trabalho, observou-se a oportunidade de relacionar características de *concept art* baseados em teorias filosóficas aplicados ao design de personagem na Universidade Federal de Pelotas, RS, tendo em vista a possibilidade de incentivo aos alunos a explorarem e pesquisarem mais a temática, assim como os demais ligados não só ao design, como também à área da filosofia, psicologia e história.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUNGE, Mario. **Epistemologia.** São Paulo: Queiroz Editor, 1980.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL. **Mucha: o legado da art nouveau**. Rio de Janeiro, 2020. 206p.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HODGE, Susie. **Breve história da arte moderna**. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.

LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration.** Nova Iorque: The Viking Press, 1947.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SATO, Tomoko. **Mucha**. Colônia:Taschen, 2015.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using Photoshop CS3**. Boston, Massachusetts: Charles River Media, 2008.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis.** São Paulo: Bossa Nova, 2006.

ZEEGEN, L; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre: Bookman, 2009.