

Potências da Direção de Arte: das telas do cinema para os programas de *videogames*

The potential of production design: from the silver screen to the videogame softwares

Sofia Sayuri Miyamoto¹

Resumo: Este trabalho tem como objetivo explorar as perspectivas da Direção de Arte no contexto audiovisual, analisando de que maneira esse departamento desempenha um papel significativo em diversas facetas do entretenimento, inclusive nos videogames. Tendo em vista a escassa quantidade de livros publicados e pesquisas acadêmicas nesse campo da visualidade na cena, principalmente voltado para os jogos digitais.

Palavras-chave: Direção de Arte. Videogames. Visualidade. *Concept Art*.

Abstract: This work aims to explore the perspectives of production design in the audiovisual context, analyzing how this department plays a significant role in various facets of entertainment, including video games. Taking into account the little quantity of published books and academic research in this field of visuality in the scene, mainly focused on digital games.

¹Sofia Sayuri Miyamoto é graduanda em Cinema e Audiovisual (UFRB) s.miyamoto@aluno.ufrb.edu.br



VIII colóquio
internacional
sobre desenho

XVIII seminário do
programa de pós-graduação em
desenho, cultura e interatividade

22, 23 e 24 de novembro
uefs, feira de santana
2023

Keywords: Production design. Video games. Visuality. Concept Art.

UEFS Universidade Estadual de Feira de Santana

PPGDCI Desenho, cultura e interatividade

INTRODUÇÃO

A Direção de Arte desempenha um papel fundamental na construção de narrativas audiovisuais. O diretor de arte deve usar recursos visuais, como cenografia, figurinos e caracterização, para orientar o espectador na compreensão dos personagens e detalhes da história ao longo do filme, tornando a experiência mais envolvente e compreensível (Moura, 2015, p.41). Vera Hamburger afirma a direção de arte está ligada “à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que caracterizam-se pela situação de imersão do corpo no espaço” (Hamburger, 2014, p.26).

Dessa forma, a visualidade da cena no contexto do audiovisual engloba um conjunto de atividades criativas e técnicas dedicadas à criação e à supervisão de elementos visuais que compõem uma produção. Indo além da mera estética visual; ela é uma parte essencial da narrativa audiovisual, auxiliando na criação da atmosfera e também na representação de realidades.

Desenvolvimento

1. Conceituando a Direção de Arte

Dentro da bibliografia sobre direção de arte disponível existem diferentes formas de nomear tal departamento no audiovisual. Essas nomenclaturas vão desde o cargo de *production designer* apontado por

LoBrutto (2002) até a própria denominação de diretor, como traz Bordwell em “A arte do cinema: uma introdução.” (2002, p. 205). Enquanto que autores como Jacques Aumont e Éric Rohmer compreendem a direção de arte como parte das etapas de pré-produção e da produção de um filme, associando-a à atividade no set de filmagem e à mise-en-scène (Martins 2017, p.84).

No contexto do cinema brasileiro mais atual, a direção de arte muitas vezes recebe menos atenção do que merece, resultando em uma escassez de referências teóricas. Portanto torna-se um tanto quanto difícil conceituá-la de forma definitiva. (Butruce, 2017, p 13)

2. Breve trajetória dos videogames

Ao longo dos tempos o formato e a estética do videogame mudaram muito, ainda mais por conta dos avanços tecnológicos. A capacidade das máquinas computadorizadas para a execução de jogos foi pioneiramente demonstrada em 1958, quando Willy Higinbotham criou um dos primeiros jogos eletrônicos, conhecido como "Tennis for Two" (figura 1). Esse jogo foi desenvolvido utilizando um osciloscópio e processado por um computador analógico (ARANHA, 2004, p 27).

Figura 1: Tennis for Two em um osciloscópio DuMont Lab tipo 304-A.



Fonte: Página de *Tennis for Two* na Wikipédia²

Assim, com a ascensão de consoles de última geração e computadores de alto desempenho, os jogadores agora têm acesso a mundos virtuais ricos em detalhes, podendo escolher ambientes e personagens ultra realistas, como é o caso da franquia *The Last of Us* (figura 2). Os desenvolvedores de jogos começaram a aproveitar ao máximo a capacidade de processamento gráfico, tornando assim o design e aspectos gráficos do jogo peças fundamentais que enriquecem a jogabilidade.

Figura 2: Imagem de divulgação do jogo *The Last of Us Part II*

² Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two > Acesso em: 23 set. 2023



Fonte: Print feito pelo autor do trailer disponível na página do YouTube da Playstation ³

3. Arte conceito, um conceito!

A Arte Conceito ou *Concept Art*, é um projeto composto por ilustrações que reúne diversas ideias relacionadas a um projeto e as expressa de maneira visual e nítida. Seu propósito é oferecer um direcionamento para o aspecto visual do projeto, permitindo uma maior compreensão das diferentes ideias envolvidas. (Caetano, 2019, p. 21) Como define também João Agreli:

“O *concept art* (...) surgiu dentro dos processos tradicionais de animação, onde vários profissionais deveriam lidar com os personagens sem que, durante a linha de produção, o desenho desse personagem sofresse uma deformação. Para que isso ocorresse era necessário, junto ao processo de criação do personagem, um conjunto de regras organizados em um documento chamado de *model sheet*, que formatava as proporções, cores e demais características para guiar aqueles que deveriam reproduzir o

³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vHII1qlcZ4E>> Acesso em: 23 set. 2023

personagem. Cabe ao *concept artist* a criação e definição destes parâmetros.” (Agreli, 2013, p.2)

O *concept artist*, artista responsável pela arte conceito ou também diretor de arte como denomina Caetano (2019, p.21), desempenha um papel crucial na indústria de jogos eletrônicos. Em equipes de desenvolvimento de jogos, muitas vezes tão grandes quanto as de produção cinematográfica, o *concept art* desempenha um papel fundamental, servindo como base para a fase de criação do videogame e orientando os desenvolvedores em sua implementação. (Agreli, 2013) Ademais, segundo Bárbara Caetano (2019), o papel do diretor de arte abrange a supervisão de equipes compostas por artistas, animadores e designers, desde a concepção inicial até o lançamento de um jogo. Ele desempenha um papel crucial na definição da estética final do jogo.

Conclusões

Sendo assim é possível concluir que existe uma dificuldade em conceituar de forma exata a Direção de Arte no audiovisual, ainda mais levando em conta a escassa bibliografia disponível no Brasil. Dessa forma, esse trabalho buscou tentar criar um caminho para ajudar nessa conceituação, levando em conta os jogos eletrônicos como parte do conceito de audiovisual. Concluindo que o trabalho de conceber uma arte conceito para videogames está dentro dos atributos de um diretor de arte (ou *concept*

artist), de forma análoga à criação de projetos de arte no campo cinematográfico. Sendo assim, ambos os campos (videogames, e filmes) são formatos audiovisuais onde a criação visual é de grande importância, e deve ser estudada dentro da academia.

Referências

ARANHA, Glauco. **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento.** Ciências & Cognição. Vol. 03: p. 21-62, 2004. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/m34421.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2023.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema:** Uma introdução. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp, 2013. 755 p. ISBN 9780071318310.

BUTRUCÉ, Débora. A direção de arte no cinema brasileiro. In: BUTRUCÉ, Débora. **A direção de arte no cinema brasileiro.** Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 10-16. ISBN 978-85-93535-00-0.

CAETANO, Barbara Silveira Franco. **A atuação do artista visual no mercado de jogos e processo de criação do jogo freshman's quest.** 2019. 56 p. TCC bacharel — Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

HAMBURGER, Vera Império. **O desenho do espaço cênico:** da experiência vivencial à forma. 2014. Universidade de São Paulo, [s. l.], 2014. Disponível em:

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-04022015-161258/>.
Acesso em: 26 set. 2023.

LoBRUTTO, Vincent. **The Filmmakers's Guide to production design**.
Nova York: Allworth Press, 2002.

MARTINS, India Mara. A direção de arte e a criação de atmosferas no
cinema contemporâneo brasileiro. In: MARTINS, India Mara. **A direção de
arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017. p. 84-96.
ISBN 978-85-93535-00-0.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte**: construções
poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho. 2015. 473 p. Dissertação
de doutorado — Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível
em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/publico/CAROLINABASSIDEMOURA>. Acesso em: 23 set. 2023.