



# O LEGADO FILOSÓFICO DOS TRÊS GRANDES PENSADORES GREGOS COMO CONCEPT ART PARA UM JOGO DE LUTA

MIGUEL MARTINS DOS SANTOS<sup>1</sup>; MÔNICA LIMA DE FARIA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – miguelmartinsedor@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – monicalfaria@gmail.com

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta-se como resultado de um pré-projeto desenvolvido no curso de Design Gráfico em 2022. Assim sendo, inicio discorrendo as principais definições que nortearam o processo a partir do resultado prático.

Segundo Zupi (2010), o *concept art* é a materialização de conceitos antes de pensar na praticabilidade do projeto. Por esse motivo exposto acima, referente às características que uma arte conceitual detém em interpretar esses conteúdos e, com isso, sintetizá-los, viu-se uma oportunidade de relacioná-la com uma área do conhecimento tão relevante, a filosofia, desenvolvendo, assim, um *concept art* dos três grandes filósofos gregos: Sócrates, Platão e Aristóteles para um jogo de luta.

## 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 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 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

Assim sendo, após os métodos projetuais, bem como os rascunhos concluídos, o próximo passo foi a definição da fisionomia, acessórios e paleta de cor dos personagens introduzidos em seus *Model Sheet*<sup>1</sup>. Todos esses elementos dispuseram de uma relação direta dos princípios filosóficos que cada um dos três pensadores clássicos tiveram durante a vida, iniciando, assim, a materialização visual de seus conceitos.

Com isso, o primeiro personagem desenvolvido, como consta na figura 1, foi Sócrates. A intitulação do pensador como Pai da filosofia ocidental, tal como o apreço que teve pela busca da verdade são representados pela figura da coruja – na Grécia Antiga, ícone da deusa da sabedoria –, disposta no escudo militar, cujo

<sup>1</sup>(Folha Modelo de Personagem). É o processo onde são desenvolvidos ângulos diferentes do personagem (frontal, lateral, costas e três quartos).



elemento justifica-se pela importante participação que este teve na Guerra do Peloponeso<sup>2</sup>. A paleta de cor majoritariamente azul e branca no traje também se deve por ambas as matizes remeterem sensações de paz, sabedoria e tranquilidade segundo Dondis (1973), associando ao comportamento que mantinha quando confrontava os Sofistas nas praças públicas de Atenas.



Figura 1 - *Model sheet* de Sócrates. Fonte: desenvolvido pelo autor (2022).

Seguindo a ordem cronológica dos pensadores, o próximo filósofo desenvolvido foi Platão, conforme a figura abaixo. Seu design baseia-se grande parte na Alegoria da Caverna, representado pela união do sol e lua, haja vista ambos os astros corresponderem à dualidade das coisas a partir de um mundo dicotômico alicerçado nas formas perfeitas e nas cópias ou reflexos destas. Ainda baseado nesse pensamento, o design do personagem apresenta características, acessórios de um ser místico e celestial, tal qual ele descreve a Entidade Demiúrgica – Arquiteto das Formas -- em sua obra intitulada *Timeu*<sup>3</sup>. A paleta de cores quentes constituída por amarelo e vermelho deve-se à aproximação de sua filosofia ao Mundo Imutável, cujo acesso na Alegoria era possível apenas pela iluminação das ideias fora da caverna.



Figura 2 - *Model sheet* de Platão. Fonte: desenvolvido pelo autor (2022).

<sup>2</sup> A guerra do Peloponeso foi um conflito armado entre Atenas e Esparta, de 431 a 404 a.C.

<sup>3</sup> *Timeu* é um dos diálogos de Platão, com um longo monólogo do personagem-título. O trabalho apresenta a especulação sobre a natureza do mundo físico, metafísico e os seres humanos.



Por fim, o último dos três filósofos socráticos, Aristóteles, possui um visual mais semelhantes às túnicas existentes na época em que viveu. Referente seus elementos compositivos, sobre a cabeça foi disposta uma coroa de louros, bem como ramos sinuosos no braço direito, haja vista sua filosofia ser adepta à natureza como objeto de estudo através dos cinco sentidos. Assim como seu mentor, Platão, sua filosofia simpatizante ao Mundo físico e pioneirismo na Ciência, Biologia, Arte e Direito determinaram grande parte do seu design, tal como a paleta de cor verde, manopla das quatro causas dos elementos, máscaras do teatro grego, pergaminhos e o símbolo do leão tatuado nas costas.



Figura 3 - *Model sheet* de Aristóteles. Fonte: desenvolvido pelo autor (2022).

A fim de demonstrar a linguagem corporal dos personagens, bem como suas habilidades inseridas como atributos no *game* de combate, foram desenvolvidas para cada um três composições específicas de movimentos.



Figura 4 – Movimentos dos personagens. Fonte: desenvolvido pelo autor (2022).



Figura 5 – Cartazes. Fonte: desenvolvido pelo autor (2022).

Concluídos os *model sheet*, expressões, movimentos dos pensadores, a próxima etapa do trabalho foram as construções dos cartazes no estilo Mucha – estilo associado ao pintor checo da Arte Nova. Conforme a figura acima, as artes seguiram uma unidade cromática de acordo com a cor majoritária de seus visuais com intuito de apresentar um aspecto de coleção ao longo das peças, servindo de *splash arts* — imagens retratadas de modo mais elaborado.

#### 4. CONCLUSÕES

Assim sendo, nota-se que o processo de criação de um *Concept art* para design de personagem é algo extremamente minucioso e complexo. Porém, com a definição transparente do conteúdo do início ao fim do Trabalho de Conclusão de Curso, possibilitou a condução mais seleta e uma base para a qual o autor pode finalizar cumprindo com todos os objetivos propostos.

Para além disso, através da pesquisa abordada, o trabalho poderá demonstrar seu potencial de inspiração a outros setores do design, neste especificamente, ao *concept art* para design de personagem, servindo como um incentivo a mais que ratifica a notoriedade do tema no que concerne à possibilidade dos alunos das instituições de ensino explorarem e construírem associações da área para com diferentes ramos do conhecimento.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DONDIS, Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008
- SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using Photoshop CS3**. Boston, Massachusetts: Charles River Media, 2008.
- ZUPI. **Concept Art Issue**. São Paulo: Zupi, n. 01. 2010.