



A FOTOGRAFIA E A CONSTRUÇÃO DE LINGUAGEM MATERIAL DO PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO

Marcelus Gaio Silveira de Senna
PUC-Rio

Nilton Gonçalves Gamba Junior
PUC-Rio
gambajunior@gmail.com

Resumo: Este artigo visa refletir sobre a utilização da fotografia no processo de desenvolvimento do design de personagens. Para atingir os objetivos propostos, optou-se pela comparação dos processos do designer de personagens Nate Wragg com os processos de produção dos ilustradores Boris Vallejo, James Gurney e Norman Rockwell. Busca-se responder à questão de qual seria o uso possível da fotografia no processo de design de personagem para animação por meio do reconhecimento dos processos metodológicos dos profissionais e da comparação entre esses diferentes processos. A fundamentação teórica sobre a linguagem material vem basicamente do cineasta e semiólogo italiano Pier Paolo Pasolini. Também é utilizado o semiólogo francês Roland Barthes para a avaliação da fotografia no processo de produção tanto da ilustração quanto do design de personagens.

Palavras-chave: design de personagem, ilustração, *concept art*, animação.

Abstract: *This article aims to think over the use of photography in the process of character design for animation. To achieve the goals, was chose to compare the processes of the character designer Nate Wragg and the production processes of illustrators Boris Vallejo, James Gurney and Norman Rockwell. It seeks to answer the question of what is the possible use of photography in the character design process for animation by recognizing the methodological processes of professionals and comparing these different processes. The theoretical basis of material language is given by the Italian filmmaker and semiotician Pier Paolo Pasolini. It is also used French semiotician Barthes for the use of the photography in the production process for illustration and character design.*

Keywords: *character design, illustration, concept art, animation.*

1. INTRODUÇÃO

Este artigo é parte integrante da tese de doutorado que está sendo desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Design da PUC–RJ. A pesquisa trata da formação de linguagem material no filme de animação, partindo do pressuposto de que esta é formada pela equipe de design de produção do filme ao empreender esforços para a materialização dos conceitos expressos no argumento e/ou roteiro. Aqui é abordado um aspecto específico do design de produção, o desenvolvimento de personagens. O tema deste artigo, portanto, é a formação da linguagem material no design de personagens para animação por meio da fotografia.

A seguinte questão é base para refletir sobre o tema proposto: qual seria o uso possível da fotografia na formação da linguagem material no processo de design de personagem? É possível pressupor empiricamente que o uso da fotografia fornece elementos significativos para a formação da linguagem material no processo de design de personagem. Há volume suficiente de relatos e registros sobre a aplicação técnica desse recurso, entretanto, aqui se pretende uma visão além da técnica.

O objetivo geral do artigo é compreender o uso da fotografia no processo de design de personagem para animação. Para alcançá-lo, foram elaborados os seguintes objetivos específicos: reconhecer alguns processos de emprego da fotografia no desenvolvimento de ilustrações, reconhecer o processo de emprego da fotografia no desenvolvimento de personagens de animação e, finalmente, comparar os procedimentos de uso da fotografia nos processos de formação da ilustração e do design de personagem.

É importante ressaltar que os exemplos analisados aqui estão em planos estéticos diferentes. Por um lado, ilustradores realistas e, por outro, um designer de personagens para animação. O foco, entretanto, é o procedimento metodológico, levando em consideração estilos e objetivos diferentes.

2. DESENVOLVIMENTO

A reflexão aqui proposta será desenvolvida ao longo de três etapas. Na primeira etapa está exposto o principal referencial teórico do artigo, a saber, o conceito de linguagem material do cineasta e semiólogo italiano Pier Paolo Pasolini. Concorrem outros autores ao longo do artigo para fundamentar a análise dos métodos levantados, particularmente, o semiólogo francês Roland Barthes.

A segunda etapa pretende alcançar o primeiro objetivo específico, ou seja, “reconhecer alguns processos de emprego da fotografia no desenvolvimento de ilustrações”. Para tanto, foram buscados os processos técnicos dos ilustradores profissionais Boris Valejo, James Gurney e Norman Rockwell. Nos casos de Gurney e Vallejo, os textos de descrição técnica são de autoria dos próprios ilustradores.

Os objetivos específicos “reconhecer o processo de emprego da fotografia no desenvolvimento de personagens de animação” e “comparar os procedimentos de uso da fotografia nos processos de formação da ilustração e do design de personagens para animação” são trabalhados na terceira etapa a partir de dois vídeos de demonstração técnica de design de personagens do *concept artist* Nate Wragg,

publicados pela CGMA – Computer Graphics Master Academy¹, escola norte-americana on-line de *entertainment design*. A escolha de Wragg se justifica principalmente por sua atuação na equipe de design de produção em filmes relevantes da indústria norte-americana de animação, tais como “Cada um na sua casa” (2015) e “Os Croods” (2013).

2.1. Linguagem material

O cineasta e semiólogo italiano Pier Paolo Pasolini não desenvolveu suas teorias tendo o cinema de animação como objeto. A linguagem era o alvo principal de suas reflexões e seus campos de experimentação eram principalmente a linguagem escrita e o cinema, sem dúvida sua produção mais conhecida. Entretanto, é possível recorrer a Pasolini para pensar o processo de desenvolvimento do filme animado, quando ele trata da existência de um discurso que vai para além do verbal.

Em seu ensaio “O discurso dos cabelos”, Pasolini narra a sua experiência em um restaurante de Praga, no qual entram dois jovens com cabelos compridos. Tendo sido o texto publicado originalmente em 1973 – em plena efervescência do *flower power* –, é possível imaginar o impacto que provocava, àquela época, os jovens a ostentar suas compridas cabeleiras. Segundo Pasolini – na perspectiva daquilo que ele nomeava como uma semiologia da realidade –, aquelas cabeleiras não eram apenas cabelos compridos, mas um discurso que prescindia de palavras, um discurso além do verbal, pois ambos usavam seus cabelos para se comunicar com os que estavam à volta deles. Faziam uso, assim, de uma linguagem diferente que substituíria a tradicional linguagem verbal composta por palavras. Segundo Pasolini, aquela linguagem que encontrava “um lugar imediato no amplo domínio dos “signos”, ou seja, no âmbito da semiologia –, era a linguagem dos seus cabelos”.

Era uma linguagem corporal, física, segundo Pasolini, capaz de explicitar o protesto daqueles jovens e servir, mais ainda, de aviso. Toda a mensagem que aqueles jovens queriam transmitir estava concentrada em um único signo, o comprimento dos cabelos. Diz Pasolini que aquele era um “signo único – precisamente, o comprimento de seus cabelos, que caíam sobre os ombros –, em que estavam concentrados todos os signos possíveis de uma linguagem articulada”. Pasolini completa afirmando que, apesar de desprovida de léxico, de gramática e de sintaxe, aquela linguagem podia ser apreendida imediatamente como uma “linguagem da presença física” (PASOLINI, 1990).

2.2. O uso da fotografia na ilustração

Nesta subseção são investigados alguns procedimentos na utilização da fotografia como referência para a ilustração. Não é feita a análise pela distinção de gênero ou suporte (ilustração publicitária, ilustração para livro ilustrado, ilustração para revista etc.), mas pelo reconhecimento de processos exemplares dos ilustradores.

Para alcançar os objetivos operacionais propostos, a utilização da fotografia na ilustração está dividida em dois grandes grupos:

- 1) A fotografia como parte integrante da imagem final

1 Disponível em <http://2d.cgmasteracademy.com/nate-wragg-bio.html>. Acesso em: 29 de maio de 2016.

Neste grupo estão técnicas tais como a colagem, que pode ser assumida pelo ilustrador em sua faceta mais tradicional, na qual partes das fotos são recortadas – manual ou digitalmente –, e utilizadas com pouca ou nenhuma interferência além da própria ressignificação provocada pela sua retirada do contexto original. Exemplar nessa abordagem é o ilustrador Maurício Planel Rosielo². Entretanto, existem muitas outras abordagens possíveis. É o caso do trabalho do ilustrador Dave McKean³, que mistura colagem com manipulação digital, conjugando fotografia, escultura e pintura, alterando a própria aparência das partes selecionadas da imagem fotográfica. (ZAPPATERA, p. 14, 1998).

2) A fotografia como referência para a produção da imagem final

Neste caso, a fotografia conta por seu valor de referência, mas sua utilização não é direta. A fotografia não participa materialmente da imagem final e sua utilização pode não passar de uma referência muito pontual sobre determinado aspecto da imagem, seja este aspecto formal – luz, cor, composição etc. –, ou de conteúdo – indumentária, arquitetura, características físicas de uma pessoa ou animal etc. Em função dos objetivos deste artigo, é este segundo grupo que merece atenção.

Lawrence Zeggen fornece uma visão geral do papel da fotografia no processo de desenvolvimento de uma ilustração:

Os ilustradores têm usado a fotografia como ferramenta de referência há muitos anos. Para aqueles que criam desenhos em locação, a câmera forneceu uma excelente forma de melhorar a memória. Muitos ilustradores querem registrar o máximo possível de informações no local e então retornar ao estúdio para completar o trabalho a partir da referência fotográfica. A ilustração final pode não exibir evidência real da foto, mas assim mesmo ela desempenhou um papel importante, nos bastidores. (ZEGGEN, 2009, p.68)

Exemplo desse conjunto de procedimentos enumerados por Zeggen é o processo metodológico utilizado pelo ilustrador norte-americano Norman Rockwell, que, a partir de 1937, passou a fazer uso regular da fotografia em seus projetos. Segundo Thomas Buechner, a metodologia de Rockwell era composta de sete etapas autocontidas, a saber: (1) sketches; (2) escolha dos modelos; (3) figurinos, adereços e cenário; (4) desenhos individuais de cada parte ou fotografia de tudo referente à imagem; (5) esboço detalhado no formato final da peça; (6) estudos de cores; (7) pintura final. (BUECHNER, 1970, p.41). Segundo Buechner, na segunda e na terceira etapa, Rockwell atuava como diretor de elenco, *set designer*, figurinista e aderecista. Rockwell não desenhava nessa etapa, mas reunia elementos significativos para a sessão de fotos, tais como figurino para caracterização dos atores e adereços para o cenário. Era nessas duas etapas em conjunto com a etapa de sketches que Rockwell construía a linguagem material de sua ilustração. Na etapa quatro, Rockwell efetivamente trabalhava na produção das fotografias que serviam como ferramenta de registro de referências para a pintura final. Buechner relata que o ilustrador utilizava dezenas de fotografias – algumas vezes, centenas –, capturadas por um fotógrafo profissional dirigido pelo próprio Rockwell. Com esse procedimento Rockwell reunia

2 Disponível em: <http://www.mauricioplanel.com/>. Acesso em 28/05/2016.

3 Disponível em: <http://www.davemckean.com/>. Acesso em 28/05/2016.

um banco de informações visuais dos principais momentos e contendo os principais detalhes que o ilustrador queria destacar (BUECHNER, 1970, p.44).

Porém, a utilização da fotografia por um profissional de nível elevado como Norman Rockwell não pode provocar a ilusão de que este emprego é simples e desprovido de armadilhas. O ilustrador e pintor James Gurney adverte que é importante ter cautela na utilização de fotografias. Para ele, a fotografia é apenas um ponto de partida. O problema é que facilmente o profissional pode ser tentado a copiar todos os pequenos detalhes da fotografia e se esquecer do que tinha em mente no início do processo de formação da imagem (GURNEY, 2009, p.64).

Claudio Kubrusly destaca um ponto interessante que permite comentar o problema levantado por Gurney. Segundo ele, em uma fotografia “a vida está suspensa”, o que faz com que o olhar percorra e analise a imagem “reparando pormenores insignificantes, computando detalhes que jamais prenderiam nossa atenção “ao vivo”, emprestando-lhes significados que, muitas vezes, inexistem no contexto real” (KUBRUSLY, 2008, p. 56). Assim, a fotografia pode acabar por induzir o ilustrador desavisado a tomá-la na integridade, fazendo com que ele se esqueça do seu projeto inicial e passe apenas a buscar uma estéril reprodução fiel do referente fotográfico, pois, afinal, os detalhes se apresentam ali por completo naquela insinuação de suspensão do tempo que permite a observação infinita do objeto. Gurney, entretanto, apresenta algumas alternativas que podem auxiliar no controle do processo de utilização da fotografia e aqui se destacam duas: desenvolver esboços iniciais tanto quanto possível antes de tirar fotos de referência; usar fotos apenas para a fase de estudos e descartá-las na produção final da imagem. (GURNEY, 2009, p.65).

O também ilustrador Boris Vallejo afirma que o profissional tem que ser independente em relação à fotografia e ser capaz de alterar aquilo que for necessário com o objetivo de alcançar o resultado mais adequado, exagerando a ação, os movimentos e as poses dos personagens para atender aos propósitos dramáticos da imagem. Vallejo destaca ainda a utilização de um grande volume de fotos para a realização de uma única ilustração, pois assim a imagem final não é uma representação fiel de nenhuma foto em particular (VALLEJO, 1985, p.53).

A partir das observações dos profissionais aqui destacados, é possível perceber que a utilização de fotografias como material de referência para ilustrações esbarra no problema básico da natureza tautológica da fotografia, questão tratada por Roland Barthes. Segundo ele, em uma fotografia um cachimbo é sempre intransigentemente um cachimbo. Para Barthes, a fotografia “sempre traz consigo seu referente”, (BARTHES, 1984, p.15). Ou seja, não há foto se não houver previamente alguma coisa ou alguém que foi fotografado e o referente literalmente adere à foto. (BARTHES, 1984, p.16). É uma ideia muito próxima da de Pasolini, para quem a imagem fotográfica faz com que todo objeto se torne um ícone dele mesmo. Segundo Pasolini, na linguagem verbal, as palavras – que são signos convencionais – representam as coisas, mas na fotografia as próprias coisas representam elas mesmas, sem outra intermediação que não a da sua própria imagem (PASOLINI, 1990).

2.3. A fotografia e a construção de linguagem material do personagem de animação

No vídeo tutorial *Character Design for Animation* (WRAGG, 2012), Nate Wragg propõe como exemplo para o processo de design a criação de um personagem que é um mineiro de carvão. O vídeo é produzido a partir do recurso de gravação da tela do computador simultaneamente ao áudio. Na tela está o programa Adobe Photoshop aberto e um arquivo com nove fotos coladas. Das nove fotos, oito fotos são de mineiros e, mesmo não existindo qualquer preocupação com precisão cronológica na organização das fotos, percebe-se que todas são um tanto antigas. A foto restante não é de um mineiro, mas de um homem com figurino típico do início do século XX, trajando terno, colete e envergando barba espessa. Todas as fotos estão em preto e branco.

Wragg explica que primeiramente tenta recolher referências fotográficas. O objetivo desse procedimento é se familiarizar com a profissão de mineiro de carvão e com o personagem que ele pretende desenhar. Wragg fala de pegar nas fotos algumas pistas de como os mineiros de carvão se parecem, como se vestem, se são limpos ou sujos. Ele identifica que os mineiros representados nas fotos estão muito sujos, o que evidencia que trabalham no subterrâneo, com carvão, expostos à sujeira e à poeira.

Wragg parece buscar com esse primeiro procedimento o estabelecimento de uma materialidade. Assim como os cabeludos aos quais se refere Pasolini, os mineiros representados nas fotos de Wragg também estabelecem um diálogo mudo mediado por signos. Como destaca o próprio Wragg, as fotos oferecem pistas que mostram como um mineiro de carvão deve se parecer. Em uma perspectiva barthesiana, Wragg inicia seu processo evidentemente buscando o *studium*, ou seja, ele avalia a foto pelo seu filtro cultural, identifica elementos formais que deixam transparecer classe social, momento histórico, profissão etc. dos retratados (PONTE, 2013, p.501). Por vezes, essas pistas podem ser transversais e não ocuparem o centro da foto – aquilo que Barthes chama de *punctum*, um “detalhe” que não é necessariamente intencional na tomada da foto, mas que se encontra “no campo da coisa fotografada como um suplemento ao mesmo tempo inevitável e gracioso” (BARTHES, 1984, p.76) e que pode trazer possibilidades inusitadas na formação da linguagem material.

Ao comparar o método inicial de Wragg com os procedimentos dos ilustradores previamente apresentados, há um que se mostra já de início diferente. Wragg começa o trabalho a partir da observação das fotos, como um recurso de entrada de dados visuais que possam auxiliá-lo na formação do personagem. O próprio processo de sketching de Wragg é feito já com base nas fotos, enquanto para Gurney o processo de utilização de fotos de referência deveria ser subsequente ao de sketching. É óbvio que os objetivos são diversos e isso, por si só, já determina a diferença na ordem dos procedimentos. Na descrição passo a passo de uma ilustração sobre o Egito antigo, James Gurney (GURNEY, 1990, p.41) demonstra um processo no qual não faz uso da fotografia e seus sketches iniciais são baseados em pouquíssimas referências, apenas documentos históricos sobre o Egito. Gurney, é bom frisar, não está desenhando um personagem, mas uma ilustração narrativa dotada de cenário, objetos de cena com mais de um personagem em quadro.

Em outro vídeo tutorial (WRAGG, 2012), Wragg logo de início afirma que seu objetivo é atacar os fundamentos, não focando seu discurso em nenhuma técnica em

particular – 2D ou 3D –, nem simulando nenhum estilo específico. Entretanto, ele afirma que o seu objeto é o design de personagens para animação e não para *live action*. Segundo ele, o que é imaginado pode ser desenhado e, conseqüentemente, pode ser desenvolvido o design do personagem para o seu filme a partir do que você imaginou. Wragg conclui afirmando que o design realista é cada vez mais uma preocupação entre os designers de personagem, porque a técnica 3D simula a realidade facilmente e, por isso, o objetivo inicial de Wragg com esse vídeo é demonstrar que a animação pode formar de uma maneira que o realismo do *live action* não pode.

Wragg introduz ao longo do vídeo a expressão “push the forms”, que pode ser traduzida livremente como tensionamento das formas. Esse tensionamento, na visão de Wragg, é a alteração das proporções do personagem, mesmo que a referência para o desenvolvimento formal seja uma pessoa real. O tensionamento é alcançado, segundo Wragg, pelo trabalho a partir das formas básicas – triângulo, quadrado e círculo. O processo que Wragg sugere é a utilização dessas formas simples para representação de diferentes personalidades no desenvolvimento formal de personagens. Para tanto, ele sugere a quebra da referência nessas formas simples como um passo inicial.

Wragg exemplifica o conceito de tensionamento com uma série de referências. Três fotos do ator Johnny Depp, uma na qual o ator está sem caracterização e duas fotos nas quais ele se encontra caracterizado como o personagem “Edward Mãos de Tesoura” (1990). Em seguida, Wragg dispõe esboços do mesmo personagem realizados por Tim Burton, criador do personagem e diretor do filme. Wragg também mostra uma imagem do personagem Victor, do filme de animação “A Noiva Cadáver” (2005), de Tim Burton. Victor também é interpretado por Johnny Depp. Wragg demonstra que os esboços de Burton são muito menos realistas e muito mais tensionados do que sua versão final em *live action* e que, por mais que a aparência final do personagem seja estilizada, ainda assim, obviamente, está presa às proporções humanas. O design do personagem Vincent, entretanto, por ser um boneco de *stop motion*, pode ser extremamente tensionado e rompe com as proporções naturais de um ser humano. Wragg demonstra que as formas de Victor são basicamente um triângulo invertido colocado no topo de um retângulo muito estreito. Segundo Wragg, apesar de haver uma preocupação com certo grau de similitude de Victor com Johnny Depp, ainda assim Victor tem sua própria lógica formal, que não é, em absoluto, a lógica naturalista de respeito cego à referência.

Como foi visto anteriormente, para Boris Vallejo, o ilustrador deve ser independente em relação à fotografia e ser capaz de alterar o que for necessário para alcançar os objetivos dramáticos da imagem. Essa proposição é semelhante à de Wragg, mas se diferencia quanto à maneira de uso e à finalidade. Vallejo é um ilustrador especializado em ilustração de fantasia e tem que se preocupar com a caracterização dos personagens presentes em suas pinturas. Entretanto, assim como no caso de Rockwell, o trabalho de design de Vallejo para suas ilustrações se aproxima muito mais do trabalho de um figurinista do que de um designer de personagens para animação. As figuras humanas em uma ilustração de Boris Vallejo são sempre, no final, figuras humanas realistas. Obviamente, há um trabalho de design de criaturas em muitos de seus quadros, no entanto, no que toca a representação do humano,

difícilmente há uma alteração nas proporções. A proposição de Wragg é mais radical porque, como ele mesmo destaca, sua abordagem é no design para animação e o cinema de animação tem a possibilidade – senão a necessidade –, de ocupar um espaço diferente daquele ocupado pelo cinema *live action*.

Ao propor que por meio das formas básicas é possível estabelecer a aparência do personagem, bem como evidenciar a sua personalidade, Wragg está na verdade atrelando a linguagem material não apenas a fatores externos ao personagem, mas à sua própria forma estrutural. A linguagem material passa, assim, a fazer parte intrinsecamente do personagem, não podendo ser separada dele.

A fotografia, no caso do método de Wragg, funciona como uma guia, como um elemento para a coleta de informações específicas e não como uma referência fixa que determina certos parâmetros da imagem. Porque, mesmo com a extrema liberdade preconizada por Gurney e Vallejo, no caso do ilustrador realista que utiliza a fotografia para estabelecer composição, iluminação e design geral da imagem, há um alto grau de recorrência do referente na imagem final. No design de personagens para animação, conforme enunciado por Wragg em seu vídeo tutorial, a fotografia não estabelece inequivocamente a aparência geral da imagem, mas fornece detalhes que, reunidos, auxiliam na formação do personagem. No final do processo, o personagem formado não é apenas a cópia estilizada de uma foto, mas a reunião de signos que, devidamente integrados, fornecerão camadas de significado ao personagem.

3. CONCLUSÃO

A proposta metodológica de Wragg corrobora uma corrente de pensamento segundo a qual é fundamental para o cinema de animação se distanciar do cinema *live action* e fazer exatamente aquilo que este não é capaz de realizar. Essa proposta sugere por consequência uma construção de linguagem material extremamente radical.

Quando está atrelada à própria estrutura do personagem, a linguagem material se torna parte intrínseca do personagem. Neste caso, não é mais possível separar a linguagem material do personagem em uma relação metonímica de confirmação mútua. Mais do que isso, uma vez que a linguagem material visa à materialização de um conteúdo ou de um conceito, o personagem passa a ser a própria mensagem. Essa mensagem não depende mais apenas de elementos externos a ele – figurino, adereços ou forma do cabelo, por exemplo. O designer de personagens que trabalha no caminho proposto por Wragg é capaz de realizar mais facilmente a imbricação entre conteúdo e forma, porque, como exemplifica Wragg, a própria forma passa a comunicar o personagem. McLuhan afirma que “o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre outro meio ou veículo” (MCLUHAN, 2006, p.22). No caso do cinema de animação, o personagem é outro meio ou veículo capaz de transmitir conteúdo significativo por meio de sua linguagem material.

O papel da fotografia na formação da linguagem material no processo de design do personagem para cinema de animação parece ser, então, o fornecimento de elementos significativos que sejam capazes de adicionar camadas de significação ao personagem. A fotografia também auxilia na criação da forma do personagem ao oferecer referentes que, mesmo alterados na forma final do personagem, terão participado de sua elaboração. Ao contrário da metodologia empregada por

ilustradores realistas que utilizam a fotografia de maneira mais direta e, por vezes, mais literal, o designer de personagem para animação pode lançar mão de fotografias já na etapa de sketching com a certeza de que seu personagem não será uma representação literal de nenhuma foto, mas uma reunião de fatores que favorecerão a transmissão de informações sobre o personagem.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: Notas sobre a Fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BUECHNER, Thomas S. **Norman Rockwell**: Artist and Illustrator. New York: Abrams, 1970.

GURNEY, James. **Imaginative Realism**: How to paint what does not exist. Kansas City: Andrews Mcmeel publishing, 2009. P. 64

GURNEY, James. **Recreating history for national geographic in step by step graphics**. Volume 6, número 7, páginas 38-49. Illinois: Dynamic Graphics, 1990.

KUBRUSLY, Claudio Araújo. **O que é Fotografia**. São Paulo: Editora Brasiliense: 2008.

PASOLINI, Pier Paolo. “Gennariello: A linguagem pedagógica das coisas”. In: **Os jovens infelizes**: Antologia dos Ensaios Corsários. São Paulo: Brasiliense, 1990.

_____. “O discurso dos cabelos”. In: _____. **Os jovens infelizes**: Antologia dos Ensaios Corsários. São Paulo: Brasiliense, 1990.

PONTE, Raquel. **Studio e Punctum de Barthes e as categorias fenomenológicas peircianas**. Rio de Janeiro, dez. de 2013. Artigos seção Livre. Disponível em: <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/63>> Acesso em: 31/05/2016.

SENNA, Marcelus Gaio S. de. **Concpet Art**: design e narrativa em animação. 2013. 172 f. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – Programa de Pós-graduação em Design.

VALLEJO, Boris. **Fantasy Art Techniques**. New York: Dragons World, 1985.

WRAGG, Nate. **Character design for animation class with Nate Wragg**. Computer Graphics Master Academy (CGMA). 2012. 30:44min. son. color. Didático. Disponível na internet em: < <https://www.youtube.com/watch?v=OqjsiYZSLQ0> > Acesso em 30 de maio de 2016.

_____. **Character design for animation class with Nate Wragg**. Computer Graphics Master Academy (CGMA). 2012. (02:04:21h). son. color. Arquivo digital.

ZAPPATERA, Yolanda. **Illustration**: Real-world projects – from brief to finished solution. Suíça: Rotovision, 1998.

ZEGGEN, Lawrence & Crush. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre, Bookman: 2009.