

04
rascunhos

Transcrição

[00:00] Na etapa de rascunho de personagem, o meu foco não é fazer um desenho maravilhoso e sim trabalhar variações, tanto de ideais quanto de formas.

[00:11] Então, quanto mais livre eu me deixar nesse momento, melhor vai ser para o meu processo, porque é assim que as ideias vão começar a surgir e se concretizar. É quando começamos de fato a visualizar como vai ficar a coisa - como pode ficar no fim das contas.

[00:30] Vocês vêem aqui que o meu processo para o nosso personagem têm diversos rascunhos. Tem mais de 15 aqui e ainda é pouco perto do que eu costumo fazer.

[00:47] Aqui, como eu já tinha uma ideia muito bem estabelecida de que preciso de um mergulhador e que ele precisa ter um traje de mergulho, isso já restringe um pouco as minhas possibilidades.

[00:58] Porém, se fosse um briefing um pouquinho mais aberto, eu poderia preencher páginas e páginas com ideias de rascunhos de personagens para estudar qual forma é mais interessante e para estudar como ficaria melhor.

[01:11] Às vezes vocês vêem que têm pequenas variações. Esse por exemplo, tem o mesmo corpo e eu só mudei o formato do braço de um para o outro.

[01:20] Aqui, eles também têm um corpo parecido, mas eu fiz mudanças na cabeça. Eu fiz uma cabeça com um rosto um pouquinho mais definido e com cabelo, e nessa aqui só uma bolinha com dois olhos - só que eu fiz como se fosse um aquário, porque achei que seria interessante.

[01:38] Fiz alguns trajes de mergulho um pouco mais próximos a um peixe aqui nesses dois. Nesse, por algum motivo, eu quis fazer o formato de um bolinho de arroz e testei para ver se funcionava. Achei que até dava um formato interessante, mas não tinha muita função narrativa. Me veio na cabeça e eu decidi tentar fazer, porque vi esse formato meio triangular e me lembrou ali no momento.

[02:07] Também conversando com algumas pessoas para coletar ideias, me falaram de trajes de mergulho antigos que tinham formato de sino e eu achei interessante também, bem legal. Tentei fazer aqui uma ideia próxima de um sino. Tentei fazer só um corpo de personagem mesmo, que não tinha nem a vestimenta...

[02:34] Vocês vêem que vai de uma coisa para outra. De uma cabeça imensa aqui, como se fosse o formato do capacete influenciando em como vemos o rosto dele maior do que deveríamos.

[02:47] Ou só a silhueta. A silhueta é muito importante, então tem que ter a leitura principal no seu desenho. É a primeira coisa na qual temos que bater o olho e entender o que está acontecendo.

[03:00] Então, uma silhueta forte já comunica metade da informação que você precisa para o desenho.

[03:04] Aqui, eu já comecei a testar mais as variações. Eu gostei desses dois personagens que eu fiz um pouco mais detalhados para testar. Vocês vêem que tem um fluxo que é um pouco caótico nesse momento. Eu vou de uma coisa para outra e volto.

[03:21] Aqui, eu resgatei esses dois, porque falei, "gostei da ideia deles, mas não queria que fosse"... Eu tinha feito quatro antes dessas aqui e fiquei pensando que poderia surgir uma ideia que eu achasse mais interessante.

[03:38] Mesmo com essa aqui, que ainda não me saiu da cabeça esse formato de cápsula, tem muito a ver com a referência que tínhamos escolhido.

[03:50] Eu decidi pegar essa mesma base, tirar um pouco do detalhamento, vir para essa, e fui criando algumas variações possíveis. Formato de tronco, formato de braço, principalmente do tronco e do braço. Eu já tinha pensado que queria essa perna um pouco mais fininha do que o resto do corpo.

[04:15] De qualquer maneira, vocês vêem que tem um fluxo de pensamento bem constante. Se vermos do primeiro até o último, dá para sentir uma coerência lógica nessa narrativa que criei para todos esses personagens.

[04:29] Aqui, eu isolei o rosto e criei alguns elementos. Você vêem que tudo está bem rabiscado, bem rascunhado. Não estou preocupado aqui com a arte final ou com o acabamento. Eu estou preocupado em tentar criar ideias novas, testar variações visuais que podem trazer informações interessantes para o nosso personagem.

[04:52] Aqui, eu trabalhei primeiro o formato do rosto, repliquei esse formato de rosto algumas vezes e testei variações de cabelo, com ou sem nariz - todos aqui estão com nariz, mas eu cheguei a testar sem também.

[05:08] Algumas coisas, eu fui apagando durante o caminho. Alguns elementos separados, como aqui, onde eu comecei a pensar em elementos que remetesse a animais do fundo do mar e pensando em elementos de anatomias de peixes que poderia adicionar nesse traje, nessa armadura do nosso personagem.

[05:33] A partir daqui, eu vou pinçar algum desses elementos para desenvolver um pouquinho melhor.