

02

Lei da frontalidade

Quando criamos personagens, sempre temos que nos atentar às necessidades narrativas. A simplificação de elementos, tanto de anatomia quanto de perspectiva, é muito comum para potencializar a importância de outros elementos.

Qualquer desenho tem a função de comunicar algo visualmente, contar uma história, por mais simples que seja. Quando estamos contando histórias, é importante focar nos elementos e simbologias que vão fazer essa história seguir em frente, ignorando nesse processo outros elementos que podem ficar subentendidos, ou até mesmo para exagerar o que for mais importante. Por exemplo, se você for descrever a mesa de um banquete, provavelmente o foco vai ser na comida, e não na decoração da porcelana dos pratos, no tecido que forra a mesa ou na configuração dos talheres (a não ser que isso seja importante para a história). Se um elemento tem destaque em uma narrativa, em uma história bem-contada ele provavelmente vai ser usado em algum momento importante. Nenhuma arma é descrita à toa em um livro. Se ela aparecer na narrativa, ela muito provavelmente será usada em algum momento. Assim como as descrições de elementos em um livro, a narrativa visual também dá foco algumas coisas e esconde outras de menor importância.



Os egípcios aprenderam a usar uma forma rudimentar de demonstrar profundidade em suas imagens, deixando as figuras todas de lado, mas de maneira a percebermos elas como se estivessem de frente. Os olhos, por exemplo, ficam como se vistos de frente, assim como o tronco da figura. Elementos que não seriam claramente visíveis, como a perna e o braço que estão mais para trás, são exagerados para parecer mais frontais. Essa é a lei da frontalidade: tudo o que estiver oculto pela perspectiva vai ser disposto de maneira a parecer frontal. Os cartoons atuais usam muito isso ao colocar elementos frontais da anatomia em representação lateral.

(para saber mais, acesse <https://www.todamateria.com.br/arte-egipcia/> (<https://www.todamateria.com.br/arte-egipcia/>))

Muito provavelmente, o exemplo mais comum é quando desenhamos os dois olhos da personagem quando a vemos de lado, o que naturalmente só deixaria aparecer um dos olhos.

No nosso caso, criando um sidescroller, ou seja, um jogo no qual todos os elementos são dispostos lateralmente, é importante escolher elementos para serem simplificados de maneira a ter maior clareza na narrativa.

