

01

Referências do monstro

Transcrição

[00:00] Agora, vamos trabalhar o elemento que faltava, e que não foi "briefado" para nós, que é o monstro. Nós não temos muita informação sobre ele. A única coisa que foi definida é que ele precisava ser imenso e precisava ter cara de um animal do fundo do mar que fosse assustador, mas não ao ponto de parecer que veio de um filme de terror.

[00:28] Então, nós queremos um personagem que transmita ameaça, mas que ao mesmo tempo não seja grotesco.

[00:36] Eu tinha pensado em trabalhar peixes abissais como referência para esse personagem e fiz uma pesquisa no Pinterest. Procurei alguma coisa que... Aqui tem o tardígrado que não é um peixe abissal, mas é um animal meio monstruoso e poderia servir de referência.

[00:56] Eu fui selecionando algumas coisas que poderia usar como influência para o meu personagem. Porém, acho que o mais interessante ainda é fazer um tubarão, porque por mais que estejamos falando que esse jogo acontece na profundezas do mar, temos esses animais que as pessoas não conhecem em geral. Eles não são tão conhecidos em comparação a um tubarão.

[01:23] Um tubarão todo mundo bate o olho e sabe o que é. É um símbolo de ameaça, é um animal que todo mundo sabe que é ameaçador, que é um predador. Então, ele funciona muito melhor como o símbolo de um antagonista, o símbolo de um animal que vai te perseguir.

[01:44] Então, eu decidi seguir com a simbologia do tubarão, apesar de que vamos usar de novo só como um ponto de referência, um ponto de partida para a nossa ilustração.

[01:59] Assim como desses animais todos aqui, eu vou pegar alguns elementos. Eu vou pinçar um elemento de deles, vou pinçar um elemento da boca deles, dos olhos e vou misturar com o tubarão para criar o nosso próprio animal.