



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

WESLEY LIMA GOMES FILHO

**ILUSTRAÇÃO ANIMADA: ANÁLISE DO MOVIMENTO NAS ILUSTRAÇÕES DE
LEAGUE OF LEGENDS**

Pelotas/RS

2018

WESLEY LIMA GOMES FILHO

**ILUSTRAÇÃO ANIMADA: ANÁLISE DO MOVIMENTO NAS ILUSTRAÇÕES DE
LEAGUE OF LEGENDS**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dra. Mônica Lima de Faria

Pelotas

2018

WESLEY LIMA GOMES FILHO

**ILUSTRAÇÃO ANIMADA: ANÁLISE DO MOVIMENTO NAS ILUSTRAÇÕES DE
LEAGUE OF LEGENDS**

Artigo científico apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Bacharel em
Cinema de Animação no Centro de Artes da
Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em ().

Banca Examinadora:

Dra. Mônica Lima de Faria

Me. André Luis Porto Macedo

Me. Vivian Herzog

SUMÁRIO

Resumo, Abstract.....	05
1. INTRODUÇÃO.....	06
2. UMA BREVE HISTÓRIA DO JOGO.....	09
3. AS ILUSTRAÇÕES DO JOGO.....	10
4. HIPÓTESE DOS QUATRO PILARES.....	12
4.1 RITMO.....	14
4.2 GESTUAL.....	16
4.3 STORYTELLING.....	19
4.4 PERSPECTIVA.....	20
4.5 PONTOS DE CONVERGÊNCIA.....	23
5. ANÁLISE DAS ILUSTRAÇÕES.....	24
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
7. REFERÊNCIAS.....	30

Resumo

Este artigo visa compreender como é construída a sensação de movimento em uma ilustração. Pretende-se, através de uma hipótese, discutir sobre os elementos que ajudam nessa impressão e quais seriam os pilares da dinâmica de movimento em ilustrações. Para isto, serão analisadas as ilustrações do jogo League of Legends, que são concebidas já com o intuito de serem posteriormente animadas em softwares de animação.

O texto busca traçar um paralelo entre os elementos visuais de uma peça gráfica estática e uma ilustração com sugestão de movimento.

Palavras-chave: Ilustração; Design; Animação; Movimento; Jogos

Abstract

This article aims to understand how motion sensation is constructed in an illustration. It is intended, through a hypothesis, to discuss the elements that help this impression and what would be the pillars of the dynamics movement in illustrations. For this, we will analyze the illustrations of League of Legends, which are designed in the intention of being animated in animation softwares.

The text seeks to draw a parallel between the visual elements of a static graphic piece and an illustration with a suggestion of movement.

Keywords: Illustration; Design; Animation; Movement; Games

1. INTRODUÇÃO

Durante toda a minha vida me interessei por jogos digitais, em especial os de gênero fantasia e ficção científica, principalmente por seus universos complexos, ricos em detalhes e de visuais hipnotizantes. Passava muitas horas diariamente apreciando as ilustrações das caixas dos jogos para consoles, olhando para a tela de menu analisando todas as animações, design dos personagens e a habilidade dos artistas de trazer à vida todas aquelas possibilidades e significados que representavam para mim uma forma de escape; uma representação e reafirmação minha como um amante das artes visuais.

Exatamente por isso, este artigo utiliza de uma pesquisa e metodologia empírica. Utilizo da minha vivência e análise não só como profissional e constante pesquisador de ilustração, mas como ex estudante de design digital, atual estudante de cinema de animação e ávido jogador e apreciador de jogos digitais.

Um dos elementos visuais que sempre me interessou em jogos digitais é a ilustração. Em universos tão cheios de detalhes e histórias a serem contadas, as ilustrações me proporcionaram as informações necessárias sobre aqueles jogos enquanto enchiam meus olhos e estimulavam a minha imaginação. Podiam ser as de publicidade, de amostragem dos personagens e cenários, ou até os de tela de menu; elas sempre me chamaram mais a atenção e me faziam procurar por sua confecção para entender a mente do artista e o processo de criação por trás das obras.

O que sempre me fascinou também nessas ilustrações é o *storytelling*, que é a capacidade delas de contarem histórias através de signos visuais, sejam, textuais ou pictóricos, apresentando os personagens e suas personalidades através de composições estruturadas, poses dinâmicas e cenários cheios de informações.

Desde o começo dessa jornada até o presente momento, muito do mercado de jogos digitais mudou. Com os avanços tecnológicos do séc. XXI e a popularização da internet, os jogos online foram um grande boom nesse mercado¹, reforçando a concorrência entre as grandes empresas de jogos e abrindo espaço para novas produtoras clamarem seu espaço

¹ Análise da história dos jogos digitais em <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>, acessado em <20 de outubro de 2018>

nesse mercado de constante crescimento. Dentre essas produtoras uma das mais notáveis, pelo seu enorme crescimento no mercado e grande popularidade, foi a *Riot Games*, criadora do jogo *League of Legends* (2009).

A *Riot Games* começou como um estúdio independente, com uma equipe muito pequena comparada à uma empresa de grande porte do mercado de jogos². Pela pouca verba do estúdio, começaram com um jogo não muito sólido visualmente, não sendo aclamado pela crítica especializada neste contexto durante seus primeiros 4 anos de vida³. Porém, com a incrível popularidade do jogo e o arrecadamento constante de dinheiro através das suas micro transações, o estúdio cresceu tanto em popularidade quanto financeiramente, como informado no site oficial do jogo através de infográficos⁴, tornando possíveis várias atualizações visuais e novas funções; sendo uma delas as telas de *login* animadas, que são imagens ilustrativas de novos personagens, ou itens cosméticos deles, animadas em *loop*. Essas ilustrações, de forma geral, são usadas funcionalmente para a divulgação desses personagens, além de auxiliar na consistência da identidade visual do jogo.

Segundo Nathalia Chehab, “A ilustração é entendida, em geral, como uma arte visual que produz imagens para comunicar uma informação concreta a partir de um conteúdo descritivo ou analítico” (CHEHAB, 2010, p.37). Durante a história da humanidade, se vê o uso da ilustração como um facilitador do *storytelling* pela sua versatilidade e universalidade. Desde as pinturas rupestres, ilustrações em templos egípcios, pinturas renascentistas até as ilustrações contemporâneas, percebe-se algo em comum: o uso de elementos da linguagem visual, como a linha e a forma, para a criação da sensação de movimento e de dinâmica das peças, servindo com o propósito de contar histórias a partir de elementos visuais. Podemos ver essa perspectiva da ilustração através da fala de Alan Male.

Ao longo do tempo, muitas pessoas foram introduzidas ou influenciadas pelas chamadas grandes obras de arte que retratam imagens literais ou alegóricas associadas à religião ou aos clássicos. A mando da igreja cristã, os contos do Antigo

² Informações disponíveis em <<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>> , acesso em <16 de outubro de 2018>

³ Informações disponíveis em <<https://www.ign.com/articles/2009/11/06/archive-league-of-legends-launch-review>>, acessado em <16 de outubro de 2018>

⁴ Infográfico disponível em <<http://web.archive.org/web/20120922030750/http://euw.leagueoflegends.com/news/community-grows-32-million-players>>, acessado em <16 de outubro de 2018>

e do Novo Testamento foram traduzidos em forma visual, exemplificada por magníficos afrescos, pinturas e esculturas. (MALE, 2007, p.138)⁵

Com o uso desses elementos da linguagem visual e de estruturas específicas do desenho e pintura, os artistas durante milênios criam formas que remetem o movimento, o desenvolvimento de uma ação ou de uma reação e a progressão de uma história. Por essa sua qualidade em *storytelling*, a ilustração nem sempre foi focada especialmente em sua estética, mas sim na sua funcionalidade, como exposto por Chehab no seguinte trecho.

A questão narrativa esboçava-se muitos anos antes, desde os primeiros desenhos primitivos, como representação visual. A ilustração, de forma mais genérica, existia em objetos e em registros anteriores à escrita. Os desenhos que deram origem à escrita visavam também o controle da produção agrícola e dos animais, ou seja, enfocavam um objetivo funcional, e não uma imagem decorativa. (CHEHAB, 2010, p.43)

Usando os templos egípcios e seus hieróglifos como exemplo. Neles, vemos grandes murais de ilustrações alinhados num sentido específico, tornando clara a noção de progressão de história, como se houvesse uma linha do tempo. Além disso, todos os personagens convergem numa mesma direção, com suas poses evidenciando suas ações. Todos esses elementos dão a impressão de movimento e de linha de ação, fazendo com que fique claro para o observador o que antecedeu ou se sucedeu ao que está representado naquela peça.

É nessa perspectiva do movimento, da sua antecipação e imaginação de reação intimamente atrelados ao *storytelling*, que o elo entre a ilustração e a animação fica claro. Se pegarmos um segundo de um produto audiovisual e destrincharmos os *frames* que o compõe, teremos a história desse um segundo contada em vinte e quatro imagens estáticas, tornando mais do que clara a ligação que o *storytelling* cria entre essas duas mídias. Além disso, muitos dos elementos da linguagem visual que compõem uma animação e o audiovisual em geral são compartilhadas com ilustrações. Sendo assim, o estudo aprofundado e análise desses elementos são relevantes para a área da animação e para a criação de ilustrações animadas, seja para criar soluções práticas de problemas estruturais das ilustrações ou para facilitar e guiar a confecção dessas peças gráficas.

O objetivo deste artigo é compreender como se constrói a impressão do movimento nas ilustrações animadas de tela de acesso do jogo *League of Legends*, evidenciando os elementos

⁵ Livre tradução do autor. No original: (Throughout the ages, a great many people have been introduced to or influenced by so-called great works of art depicting literal or allegorical images associated with religion or the classics. At the behest of the early Christian church, tales from the Old and New Testaments have been translated into visual form exemplified by magnificent frescos, paintings and sculptures.)

da ilustração que contribuem com esta impressão em sua versão estática. Será proposta a análise das artes do jogo desde as primeiras ilustrações introduzidas até as mais recentes, comparando-as e evidenciando os elementos e estruturas que reforçam a sensação de movimento das peças e o quanto isso influenciou na dinâmica do movimento dessas ilustrações.

2. UMA BREVE HISTÓRIA DO JOGO

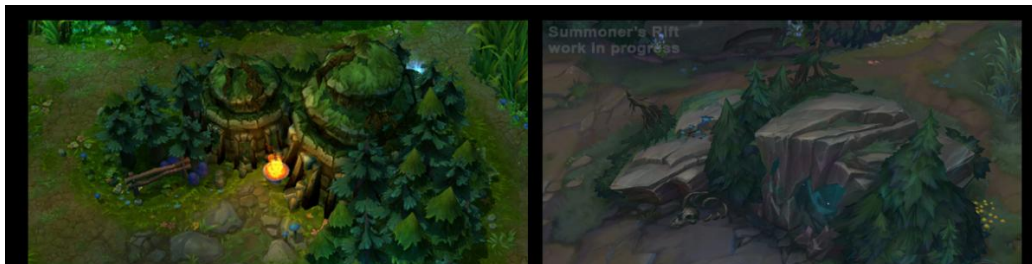
Segundo o site oficial, o *League of Legends* é um jogo online competitivo onde se misturam dois gêneros, o RTS (*Real-time Strategy*) e o RPG (*Role-playing Game*)⁶. Popularmente, a junção desses dois gêneros foi nomeado de MOBA (*Massive Online Battle Arena*). O gênero consiste em duas equipes de cinco jogadores batalhando entre si em uma arena, com o objetivo de destruir a base inimiga. Os jogadores escolhem personagens disponíveis no jogo, cada um com visuais, habilidades e histórias diferentes.

A *Riot Games*, criadora do *League of Legends*, começou como uma empresa independente em 2008. Logo no seu lançamento, em 2009, o jogo chamou a atenção da crítica especializada por sua jogabilidade, porém seu visual deixou a desejar. Com o seu sucesso e o grande arrecadamento de fundos através de suas micro transações, em 2014 a empresa decidiu anunciar uma atualização visual e novas diretrizes internas para sua equipe de arte. Diretrizes essas feitas para melhorar a qualidade e consistência da sua identidade visual⁷. (fig.1)

⁶ Informações em <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>, acessado em <21 de outubro de 2018>

⁷ Informações em <<https://na.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/features/dev-blog-updating-summoners-rift>>, acessado em <22 de outubro de 2018>

Fig.1 - Atualização visual do jogo, na direita uma captura de tela de 2011, na esquerda uma de 2014



Essas diretrizes tiveram grande influência nas produções da equipe artística do jogo. Cada personagem é minuciosamente planejado, tanto no seu conceito visual quanto no de jogabilidade, algo que nos primeiros 4 anos de jogo não era uma grande preocupação do estúdio. Uma das melhorias no visual mais expressivas dentro do jogo foram as chamadas “*splash arts*” (ilustrações) dos personagens. O salto em qualidade foi gritante, como apontado pela crítica⁸.

Com a melhoria nas ilustrações uma nova função surgiu, as animações de *login screen*, que são geralmente as ilustrações dos personagens em sua versão animada. A cada atualização com novos personagens ou itens cosméticos, a tela de *login* é atualizada com uma animação da ilustração deste item novo encontrada dentro do jogo. Além da animação, há também um tema musical, mostrando a clara preocupação do estúdio com a diferenciação estética dos seus personagens e itens.

3. AS ILUSTRAÇÕES DO JOGO

As *splash arts* do jogo além de servirem como propósito estético, também são usadas funcionalmente. Elas são usadas na publicidade do jogo através das suas redes sociais⁹, além de servirem como mídia para contar a história do universo do jogo e de *preview* para as funções, habilidades ou visuais e efeitos do que elas representam.

⁸ Informações em <<https://www.ign.com/articles/2014/02/13/league-of-legends-review-2>>, acessado em <22 de outubro de 2018>

⁹ Como visto em <<https://www.facebook.com/LeagueofLegendsBrasil/>> e <<https://twitter.com/lolegendsbr>>, acessados em <22 de outubro de 2018>

No período de lançamento de *League of Legends*, as ilustrações eram feitas a partir do modelo 3D dos personagens com algumas edições (*paintover* e adição de efeitos). Essas artes tinham pouquíssima dinâmica, com *cenários* escuros, sem um cenário para aproximar o público ao universo do jogo. As ilustrações não eram muito refinadas em comparação com artes de outros jogos. (fig.2)

Fig.2 - Ilustração da personagem Ashe, 2009



Com a contratação de terceirizados e *freelancers* para a confecção das novas ilustrações, a empresa lançou novos personagens e *skins* (itens cosméticos dos personagens) com uma identidade visual bem diferente do que era vista até aquele momento. Isto marcou o início da busca de uma nova identidade visual para o jogo. (fig.3)

Fig.3 - Ilustração do personagem Lee Sin, 2011



Nessas ilustrações podem-se ver mudanças drásticas. Vê-se personagens com poses mais dinâmicas, enquadramentos diferentes com cenários mais reveladores sobre as suas histórias e situações. É o começo da exploração do *storytelling* através da ilustração no jogo.

Com as novas diretrizes da direção de arte o jogo enfim ganhou uma sólida identidade visual. Além disso, com essas ilustrações mais dinâmicas e bem trabalhadas em seus fundamentos, as animações de login screen se tornaram objetos de apreciação da arte do jogo por sua estética única. (fig.4)

Fig.4 - Ilustração da personagem Illaoi, 2015



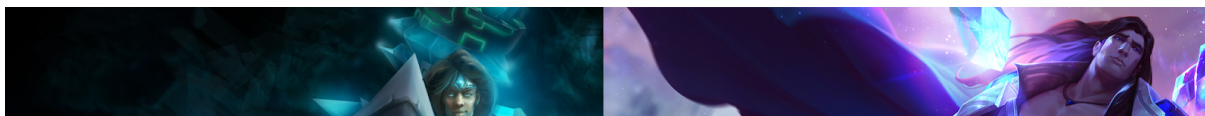
Todas essas mudanças corroboram com a impressão do movimento nas ilustrações, tornando este o componente chave para capturar e maravilhar o olhar do jogador. Tendo o movimento como o foco, pode-se destrinchá-lo em sub elementos que o compõem, facilitando sua análise e a identificação de um padrão em sua construção.

4. HIPÓTESE DOS QUATRO PILARES

Para a confecção de ilustrações dinâmicas, são necessários alguns elementos que possibilitem a percepção do movimento. Esses elementos além de contribuírem com a dinâmica do movimento nas ilustrações, também facilitam e servem como guia para a animação dessas peças posteriormente. Neste artigo sugere-se a hipótese de quatro pilares da dinâmica de movimento em uma ilustração estática.

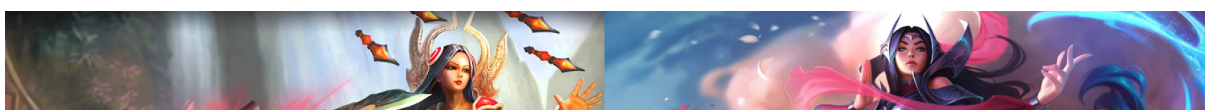
Propõe-se a análise das ilustrações de dois personagens de *League of Legends*. Para isso, foram escolhidas as ilustrações de Taric (fig.5) e Irelia (fig.6). Estes dois personagens tiveram atualizações visuais e suas novas *splash arts* foram animadas para a tela de *login* do jogo.

Fig.5 - Na esquerda a ilustração antiga de Taric, 2009, na direita a nova, 2016



Fonte: wiki do jogo¹⁰

Fig.6 - Na esquerda a ilustração antiga da Irelia, 2010, na direita a nova, 2018.



Fonte: wiki do jogo

O intuito da análise dessas ilustrações é, através delas, identificar, discorrer e compreender esses quatro pilares. Comparar as ilustrações mais antigas, pouco dinâmicas e expressivas, com as mais novas que são cheias de dinâmica de movimento facilita a identificação e a compreensão da importância desses pilares.

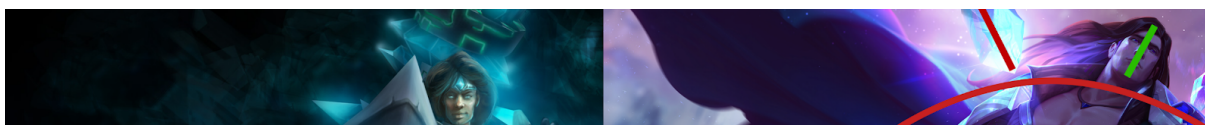
¹⁰ Imagens em <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/League_of_Legends_Wiki>, acessado em <25 de outubro de 2018>

4.1 RITMO

Segundo Michael Mattesi, “Uma linha ou uma ideia é uma força; duas forças criam ritmo. Para desenhar ritmo, devemos entender a relação entre duas forças ou ideias. A atitude ou direção de uma linha ou força se aplica em direção à próxima” (MATTESI, 2006, p.23)¹¹. A partir disso, podemos concluir que um objeto ou ideia por si não cria ritmo. Ele é criado a partir de dois ou mais objetos ou ideias, um exercendo força no outro.

Vendo pela ótica da ilustração, o ritmo pode ser usado na composição gráfica da peça para atenuar seus pontos de foco através tanto da quebra quanto da repetição deste ritmo, guiando o olhar do observador e proporcionando, assim, uma impressão de movimento. Para exemplificar a quebra da repetição, na ilustração do Taric (fig.7) os cristais em arco são os pontos de ritmo primários da ilustração e no meio deste ritmo há a quebra com a cabeça do personagem sendo o foco. Já na ilustração mais antiga, não há um ritmo claro, não há nada que realmente pontue a peça.

Fig.7



Essa mudança, ou quebra, de ritmo pode ser algo desejado caso uma dinâmica menos contínua e pontuada seja o intuito da peça, como podemos concluir a partir desta fala de Ellen Lupton

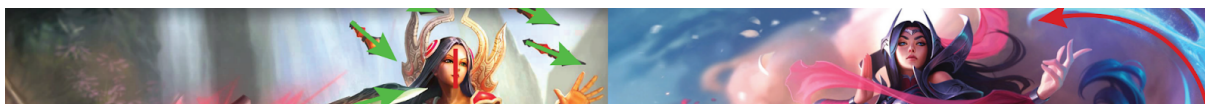
Designers gráficos usam ritmo na construção de imagens estáticas assim como em livros, revistas, e *motion graphics* que possuem duração e sequência. Apesar de padrões de design geralmente empregarem repetições não quebradas, a maioria das formas de design gráfico procuram ritmos que são pontuados com mudança e variação. (LUPTON, PHILLIPS, 2008, p.49)¹²

¹¹ Livre tradução do autor. No original: (One line or idea is a force; two forces create rhythm. To draw rhythm, we must understand the relationship between two directional forces or ideas. The attitude or direction of one line or force will apply itself towards the next.)

¹² Livre tradução do autor. No original: (Graphic designers use rhythm in the construction of static images as well as in books, magazines, and motion graphics that have duration and sequence. Although pattern design

Usando a ilustração nova da personagem Irelia como exemplo (fig.8), pode-se ver a quebra do ritmo exposta de outra forma. Aqui, vemos os objetos rítmicos sendo transportados do *foreground* para o *background* enquanto a personagem se situa no *middleground*, proporcionando a quebra de foco para o objeto principal, que neste caso é a personagem. Enquanto a sua versão mais antiga não proporciona essa mesma dinâmica, se tornando mais simplista na sua aplicação de ritmo.

Fig.8



Há também ritmos primários e secundários, como pode-se ver nesta fala de Bruce Block, “Há dois tipos de ritmo de objetos em movimento: primário e secundário. O movimento de um objeto inteiro cria um ritmo primário. Quando parte de um objeto se move independentemente, um ritmo secundário pode ser criado.” (BLOCK, 2008, p.205)¹³. Considerando uma *splash art* como um objeto completo, é correto afirmar que podemos ter um ritmo principal e focal, sendo ele o primário, e um ritmo auxiliar, sendo ele o secundário.

Logo, na splash art antiga do Taric (fig.9), não se vê um ritmo primário e secundário, enquanto na ilustração mais recente, podemos considerar os cristais como componentes do ponto focal, sendo eles o ritmo primário, enquanto sua capa e cabelo são seus ritmos secundários, apenas auxiliando na sugestão de movimento. Já nas ilustrações da Irelia, não há uma divisão concreta entre os dois tipos de ritmo pela similaridade de movimento das suas adagas e cabelo. Porém, pela dinâmica e posicionamento dos objetos, o ritmo da ilustração

usually employs unbroken repetition, most forms of graphic design seek rhythms that are punctuated with change and variation.)

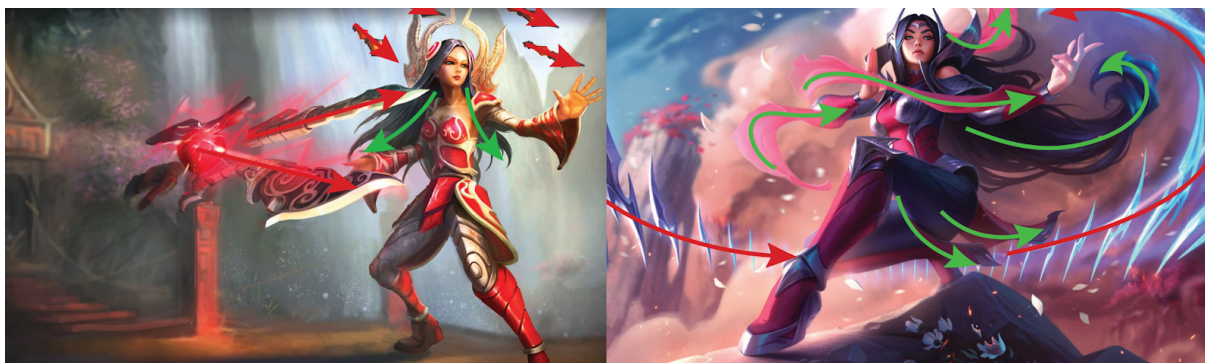
¹³ Livre tradução do autor. No original: (There are two types of rhythm in moving objects: primary and secondary. The movement of a whole object creates a primary rhythm. When a part of the whole object moves independently, a secondary rhythm can be created.)

mais nova proporciona mais a sensação de movimento que a antiga, como visto nas imagens (fig.10).

Fig.9 - Ritmo primário em vermelho. Ritmo secundário em verde



Fig.10 - Ritmo primário em vermelho. Ritmo secundário em verde



Com esses fatos, pode-se concluir que o ritmo é um dos elementos primários para a impressão do movimento nessas ilustrações. A sua função é guiar o olhar do espectador pela composição, criando pontos focais e uma hierarquia de informações nessas ilustrações.

4.2 GESTUAL

O gestual tem uma grande importância na dinâmica do movimento e no *storytelling* de uma ilustração. Nela pode-se ver as nuances da personalidade e contexto do personagem, mas para que essas nuances sejam reforçadas e notadas há alguns elementos a serem desenvolvidos. Um desses elementos é a linha de ação, e para explicá-la propõe-se a análise da seguinte fala de Mattesi.

A figura humana é sempre cheia de força - não importa o quão parada ela pareça estar. Nós somos construídos para mover, assim sendo, até um modelo em pé e parado tem forças que podemos compreender e considerar. Nós estamos sempre sob a influência da gravidade, que é uma força abrangente a ser considerada. (MATTESI, 2006, p.01)¹⁴

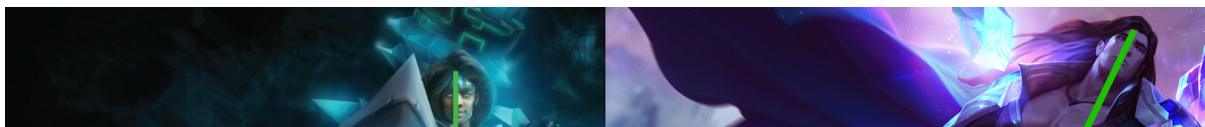
Como dito por Mattesi, a figura humana é dotada de força mesmo em uma pessoa parada em pé. Quando essa figura sai do estado de repouso o seu centro de gravidade não muda, mas a sua linha de ação modifica, tornando-se mais dinâmica. Usando os exemplos de *League of Legends*, vê-se as diferenças em dinâmica causadas pelo ponto gravitacional.

Na ilustração mais antiga do Taric, sua linha de ação não é muito dinâmica, sua pose é dura e a força gravitacional está completamente vertical na peça. Todas essas qualidades impedem a impressão do movimento. Diferente da ilustração mais nova do mesmo personagem, onde a linha de ação é mais dinâmica, a pose é mais relaxada e a sua força gravitacional está posicionada na diagonal. (fig.11)

Já na Ilustração antiga da Irelia (fig.12), a pose é dinâmica e linha de ação são mais dinâmicas que a ilustração antiga do Taric. Essas mudanças mostram o desenvolvimento artístico e técnico da direção de arte do jogo e como isso influenciou no surgimento das diretrizes de criação. É possível ver o resultado dessas escolhas estéticas e técnicas nas ilustrações mais recentes dos dois personagens, que foram lançadas a partir das diretrizes.

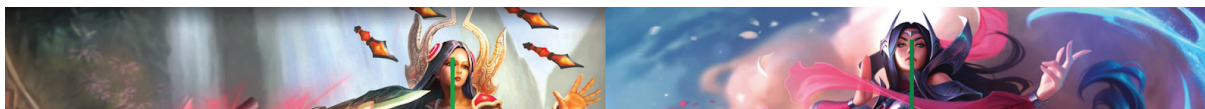
Nessas ilustrações a dinâmica de movimento é complexa. A pose dos personagens se aproveitam da perspectiva para proporcionar a sugestão do movimento.

Fig.11 - Força gravitacional em verde. Direção do movimento em vermelho



¹⁴ Livre tradução do autor. No original: (The human figure is always full of force – no matter how still it may seem. We are built to move and therefore even when a model is standing straight, there are forces to comprehend and address. We are always under the influence of gravity, which is an all-encompassing force to recognize.)

Fig.12 - Força gravitacional em verde. Direção do movimento em azul

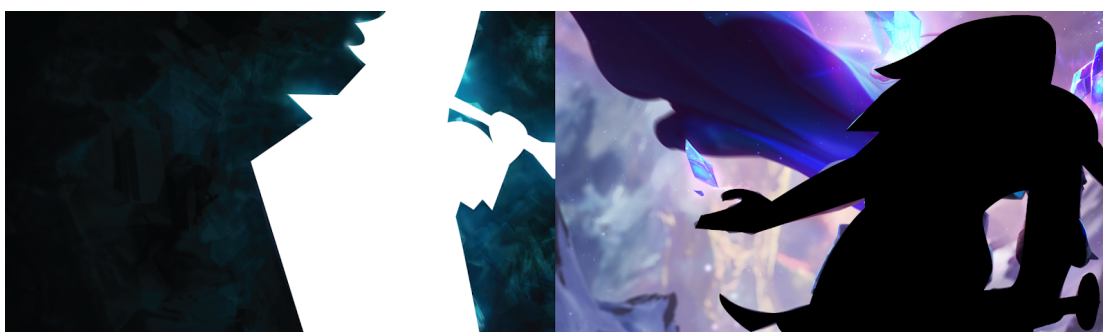


Outro elemento importante do gestual é a silhueta. Para entender a importância da silhueta na insinuação do movimento, proponho a leitura desta fala de Mattesi.

A silhueta é a forma preenchida criada pelas linhas externas de um objeto inteiro. Ela é um elemento vital para a imagem animada. A silhueta nos ajuda a ver o corpo inteiro claramente, sem nenhuma interrupção. Você pode ver se a história de uma pose é clara através da sua silhueta. (MATTESI, 2006, p.98)¹⁵

Conclui-se então que a silhueta ocupa a função de limpar a visão e organizar a experiência do espectador com a peça, tornando mais fácil a visualização do gestual do personagem. Analisando os exemplos do jogo, percebe-se imediatamente as diferenças entre a peça de 2009 e a de 2016. A ilustração antiga de Taric mostra uma silhueta sem muita complexidade, sem ter uma forma que remeta à uma figura humana, proporcionando uma confusão visual. Já a ilustração recente exibe uma silhueta mais complexa, onde claramente se vê a figura humana. Nesta ilustração está visível o gestual da figura retratada, facilitando o reconhecimento do objeto como uma figura humana pelo espectador e proporcionando uma abertura para sua imaginação.

Fig.13



¹⁵ Livre tradução do autor. No original: (The silhouette is the filled-in shape created by the outline of the entire object. It is a vital element to animated drawing. A silhouette helps us see the whole body clearly, without any interruption. You can see if the story of a pose is clear in its silhouette)

Os exemplos da personagem irelia já demonstram essa preocupação desde a ilustração antiga. Houve apenas um refinamento do gestual na peça mais recente.

Fig.14



4.3 STORYTELLING

Quando imaginamos uma ação, logo pensamos os motivos e consequências dela. Pode-se perceber isso nas ilustrações e frames de uma animação. Por exemplo, quando um espectador vê uma imagem estática de uma pessoa correndo, ele consegue imaginar a pessoa pegando impulso nos frames, ou momentos, antes disso assim como ele consegue imaginar também o que acontece a seguir. Isso atrela a noção de linha do tempo ao *storytelling*.

Apenas a ação, por si, não é capaz de proporcionar todas as informações que o espectador precisa para se imergir completamente na obra, como podemos ver na fala de Bruce Block.

O começo de uma história é chamada de exposição. A exposição pode ser definida como os fatos necessários para começar uma história. Os fatos incluem (mas não se limitam) a identidade do personagem principal, sua situação no enredo, local e período. Se esses fatos não são dados para os espectadores eles nunca irão se imergir na história, por estarem distraídos tentando preencher as lacunas da exposição. (BLOCK, 2008, p.101)¹⁶

Pode-se então concluir que os cenários, expressões dos personagens, suas roupas e ações são necessárias para informar o espectador sobre a história que está sendo contada, imergindo-o na obra. Analisando as ilustrações do jogo como numa linha do tempo, nota-se a crescente preocupação da exposição nas suas peças gráficas.

¹⁶ Livre tradução do autor. No original: (The beginning of a story is called the exposition. Exposition can be defined as the facts needed to begin the story. These facts include (but are not limited to) the identity of the main characters, their plot situation, location, and time period. If the audience is not given the facts they need (or think they need), they can never become involved in the story because they're distracted with trying to fill in the missing exposition.)

Na peça de 2009 de Taric, se vê um cenário simples e escuro. São poucos os elementos do cenário que ajudam na exposição da obra, como os cristais atrás do personagem, o que dificulta a associação do cenário como um lugar, ou local, pelo espectador. Outras questões importantes nessa ilustração são as roupas, que estão bastante cobertas pelo escudo que está na frente dele e tampa parte do vestuário, e a pose do personagem, que não exhibe informações da personalidade e história do personagem.

Enquanto isso, na ilustração de 2010 da Ireliá, percebe-se o começo de uma preocupação com o *storytelling* da peça. Nesta ilustração há um cenário mais trabalhado, fácil de associar a um local. A personagem exhibe uma pose dinâmica, interage com objetos do cenário e expõe uma expressão mais notável, que fornece maiores informações da personalidade dela aos espectadores.

Já nas ilustrações de 2016 do Taric e 2019 da Ireliá, após a implementação das diretrizes da direção de arte, estes elementos citados na ilustração de 2010 se tornam a base para a construção do *storytelling* nas ilustrações.

4.4 PERSPECTIVA

Chegamos no último pilar desta hipótese. Para refletir sobre a perspectiva, proponho a leitura do seguinte texto de Bruce Block.

Espaço profundo é a ilusão de um mundo tridimensional em uma superfície bidimensional. É possível passar para o espectador a experiência visual de ver um espaço tridimensional (altura, largura e profundidade), mesmo que essa profundidade seja ilusória. Nunca há uma real profundidade porque a tela onde a figura existe é apenas bidimensional. O espectador acredita ver profundidade em uma tela bidimensional por causa da sugestão de profundidade. (BLOCK, 2008, p.14)¹⁷

Então pode-se concluir que a perspectiva é a ilusão de um espaço profundo projetada em uma superfície bidimensional. Essa profundidade ajuda na verossimilhança da peça, organizando e hierarquizando os objetos da imagem através da ilusão, criando uma

¹⁷ Livre tradução do autor. No original: (Deep space is the illusion of a three-dimensional world on a two-dimensional screen surface. It's possible to give an audience the visual experience of seeing a three-dimensional space (height, width, and depth), even though all the depth is illusory. There is never real depth because the screen upon which the picture exists is only two-dimensional. The audience believes they see depth on a two-dimensional screen because of depth cues.)

experiência orgânica e dinâmica ao observador. Para entender como a perspectiva funciona, é necessário compreender primeiro os pontos de fuga.

Phil Metzger faz uma breve definição do que é um ponto de fuga neste seguinte trecho “PONTO DE FUGA: Quando linhas paralelas recuando se encontram (desaparecem). Na perspectiva de um ponto, há apenas um ponto de fuga” (METZGER, 2007, p. 80)¹⁸. Usando de linhas diagonais, e por vezes curvas, o artista transmite o movimento que quer passar na ilustração. Na perspectiva, principalmente em cenários, a linha diagonal é de extrema importância para construir o movimento.

Para uma melhor ilusão de profundidade é necessário mais de um ponto de fuga, como dito por Bruce Block.

Enquanto o ponto de fuga se move para fora do frame, sua habilidade de atrair a atenção do espectador diminui. De um, a dois e três pontos de perspectiva, há a progressão visual. Quanto mais pontos de fuga, maior a ilusão de profundidade. Um ponto de fuga cria ilusão de profundidade, mas adicionar um segundo ou terceiro ponto irá melhorar a ilusão de profundidade do espaço. (BLOCK, 2008, p.26)¹⁹

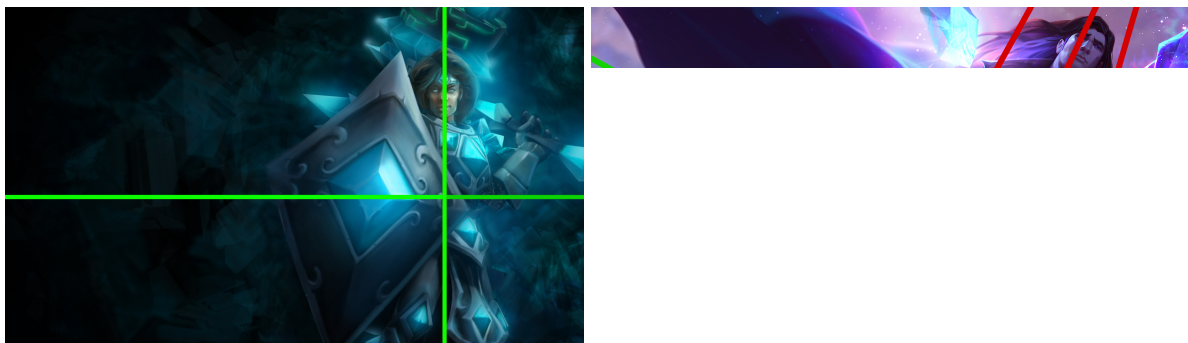
Podemos ver este uso dos pontos de fuga nas ilustrações de *League of legends*. No exemplo da ilustração antiga de Taric, vê-se apenas um ponto de fuga (fig.15). Este um ponto de fuga cria apenas uma ilusão básica e não muito dinâmica de profundidade. A perspectiva, pela sua interação com o gestual, é ser um elemento importante para a impressão de movimento na pose do personagem. Ela é capaz de reforçar movimentos implícitos na pose de um personagem ou na história sendo contada.

Já na ilustração mais recente (fig.15), percebe-se o uso da perspectiva com o propósito de reforçar o movimento no personagem. Nessa ilustração são usados 2 pontos de fuga, sendo um deles posicionado além do topo da peça. Esta interação da perspectiva com o gestual provoca o escorço (explicado no subcapítulo 4.5). Podemos concluir então que o uso de dois pontos de fuga, um sendo posicionado verticalmente na ilustração, proporciona uma impressão maior do movimento quando o personagem interage com essa perspectiva.

¹⁸ Livre tradução do autor. No original (VANISHING POINT: Where receding parallel lines meet (vanish). In one-point perspective, there is only one vanishing point).

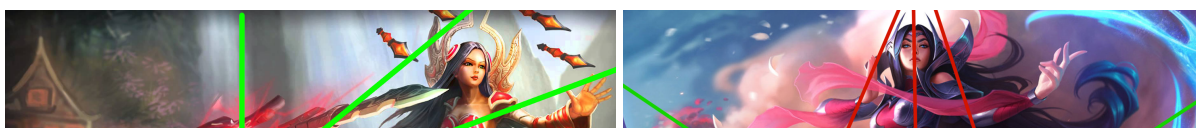
¹⁹ Livre tradução do autor. No original: (As a vanishing point moves out of frame, its ability to attract the audience's attention decreases. Moving from one-, two-, and three-point perspective is a visual progression. The more vanishing points, the greater the illusion of depth. One vanishing point will create the illusion of depth, but adding a second or third point will enhance the illusion of deep space.)

Fig.15



Analisando as ilustrações da Irelia (fig.16), percebe-se a mesma interação da perspectiva. Na sua imagem mais antiga há uma perspectiva de um ponto de fuga. Enquanto a sua ilustração mais recente há um segundo ponto de fuga posicionado além do topo da imagem. Comparado com a ilustração mais recente de Taric o escorço causado na personagem Irelia é mais notável pela proximidade do ponto de fuga a superfície visível da ilustração.

Fig.16



Há também a perspectiva atmosférica, como explicado por Phil Metzger (2007, p.13), onde as partículas de impureza no ar modificam a percepção de cor e foco de objetos vistos de longe. Essa perspectiva, mais intuitiva do que técnica, ajuda na hierarquia dos planos da ilustração. Apesar de não contribuir diretamente na impressão do movimento, a perspectiva atmosférica ajuda na dinâmica de planos da ilustração. Podemos ver este tipo de perspectiva tanto na ilustração mais antiga quanto na mais recente da Irelia. Vemos também ela aplicada na imagem mais recente do Taric.

O uso da perspectiva para a sugestão do movimento está inteiramente ligada a sua capacidade de construir uma verossimilhança, pela ilusão de profundidade e o posicionamento do personagem e objetos nos planos da ilustração. A partir do momento que se cria uma

marcação da posição de um personagem ou objeto em um cenário, é possível a ideação desse personagem ou objeto em outras marcações. O que reforça a ideia de linha do tempo e a conexão com o *storytelling*.

4.5 PONTOS DE CONVERGÊNCIA

É necessário entender que os pilares não existem separadamente, eles influenciam uns aos outros. Todos os pilares estão interligados em distintos níveis e conversam entre si. Um exemplo é a reação do gestual com a perspectiva, que gera o *escorço*, como podemos ver neste texto de Mattesi, onde ele discute a perspectiva projetada na figura humana.

Escorçar é encurtar as linhas no desenho para criar profundidade. Neste desenho nós temos um tubo. Sua distância de cima para baixo é encurtada no desenho da direita. Isso imediatamente fala ao nosso cérebro que o objeto está vindo em nossa direção. A combinação de *escorço* com tamanho desenvolve uma profundidade dramática. (MATTESI, 2006, p. 89)²⁰

O *escorço* pode ser visto tanto na ilustração mais recente do Taric quanto na versão mais recente da Ireliá. (fig. 5 e 6)

A relação do ritmo com o gestual é mútua, onde o ritmo auxilia na linha de ação do personagem, e o inverso auxilia na composição da peça inteira. Pode-se considerar também o *Storytelling* como um ponto de convergência entre todos os pilares. Mas dada a necessidade da impressão de *timeline* e exposição na ilustração é correto afirmar que a sua importância o eleva a um patamar de pilar.

É possível criar a sugestão do movimento sem utilizar todos os pilares, mas o uso de todos reforça a sensação do movimento.

Como comentado antes no texto, um elemento do design que é importante para todos os pilares é a linha diagonal. Como dito por Bruce Block, “A linha diagonal é a mais intensa, a vertical é a menos intensa e a horizontal é a menos dinâmica ou intensa.” (BLOCK, 2008,

²⁰ Livre tradução do autor. No original: (Foreshortening is shortening the lines in the drawing to create depth. In this drawing we have a tube. Its distance from top to bottom is shortened in the drawing on the right. This immediately tells our brain that it is coming forward. The combination of foreshortening along with size develops dramatic depth.)

p.101)²¹. O uso da linha diagonal, e por vezes curva, dinamiza os objetos, criando a sensação de movimento em peças gráficas.

5. ANÁLISE DAS ILUSTRAÇÕES

Para confirmar a hipótese, é necessária uma análise mais profunda das ilustrações usadas na tela de acesso do *League of Legends*. Para isso, foram escolhidas quatro ilustrações do período de 2009 à 2017 para serem analisadas a partir dos pilares desenvolvidos.

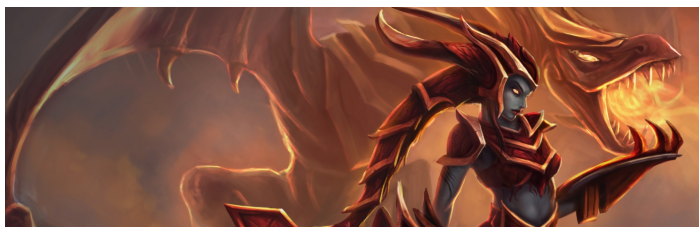
Fig.17 - Nunu, lançado em 2009



- Ritmo: Primário marcado pelos braços do personagem de baixo. Sem um ritmo secundário marcado.
- Gestual: Dinâmico, linha de ação complexa.
- Storytelling: Cenário escuro. Nenhuma exposição do contexto do personagem além da sua pose.
- Perspectiva: Simples com apenas um ponto de fuga. Não há perspectiva atmosférica.

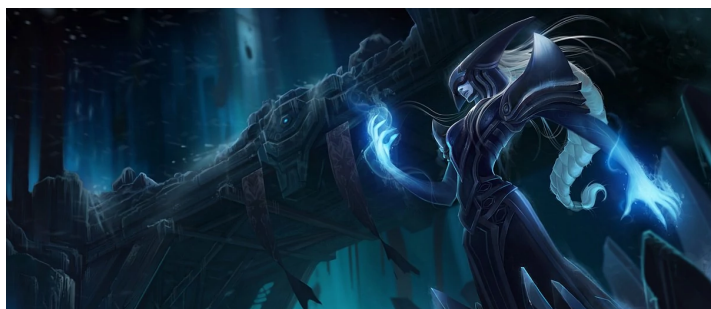
²¹ Livre tradução do autor. No original: (The diagonal line is the most intense, the vertical line is less intense, and the horizontal line is the least dynamic or intense line)

Fig.18 - Shyvanna, lançada em 2011



- Ritmo: Primário marcado pelo dragão atrás da personagem. Secundário marcado pela sua armadura
- Gestual: Gestual dinâmico, linha de ação simples.
- Storytelling: Cenário pouco complexo, com exposição através de um personagem secundário na peça.
- Perspectiva: Perspectiva simples, com apenas um ponto de fuga. Pouca perspectiva atmosférica.

Fig.19 - Lissandra, lançada em 2013



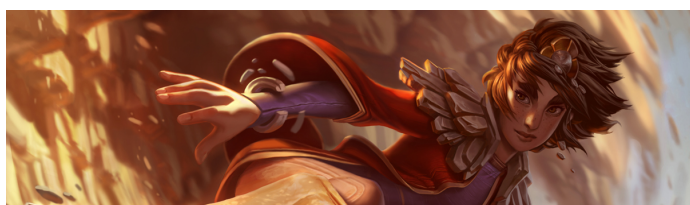
- Ritmo: Primário marcado nas pedras sob a personagem e seus braços. Secundário marcado por seus cabelos, capacete e armadura.
- Gestual: Gestual complexo, linha de ação dinâmica.
- Storytelling: Grande exposição através do cenário e pose da personagem
- Perspectiva: Perspectiva complexa com três pontos de fuga e escorço. Há perspectiva atmosférica

Fig.20 - Bardo, lançado em 2015



- Ritmo: Ritmo primário no brilho saindo da mão do personagem. Ritmo secundário nos objetos amarelos da cena.
- Gestual: Personagem em repouso, gestual dinâmico.
- Storytelling: Cenário complexo e objetos de cena explicam o contexto do personagem.
- Perspectiva: Perspectiva dinâmica de ao menos 2 pontos de fuga, um ponto com vista de baixo para cima e leve escorço. Há perspectiva atmosférica.

Fig.21 - Taliyah, lançada em 2016



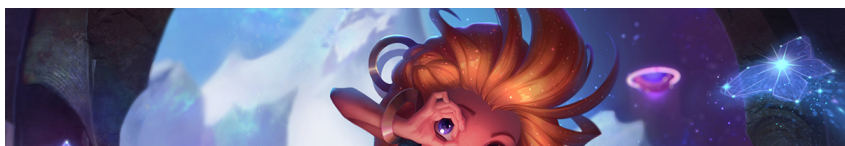
- Ritmo: Ritmo primário marcado pela pedra sob a personagem, braços e perna. Ritmo secundário marcado pelas roupas e pedras do cenário.
- Gestual: Pose dinâmica, com silhueta complexa.
- Storytelling: Exposição feita através da situação da personagem, sua pose e ação na cena. Cenário simples, mas também esclarecedor.
- Perspectiva: Ao menos dois pontos de fuga, perspectiva atmosférica e escorço. Um ponto de fuga com vista de baixo para cima. Há perspectiva atmosférica.

Fig.22 - Camille, lançada em 2016



- Ritmo: Ritmo primário marcado pelos braços, pernas e cordas segurando a personagem. Ritmo secundário marcado no cabelo e tecidos esvoaçantes.
- Gestual: Personagem em pose extremamente dinâmica. Silhueta complexa, com muitos espaços negativos. Ponto gravitacional na diagonal.
- Storytelling: Cenário complexo, com elementos que explicam ou questionam a personalidade e contexto do personagem.
- Perspectiva: Perspectiva dinâmica, cena com eixo entortado, ao menos 2 pontos de fuga. Há perspectiva atmosférica.

Fig.23 - Zoe, lançada em 2017



- Ritmo: Ritmo primário no cabelo da personagem. Sem um ritmo secundário definido.
- Gestual: Personagem em pose de repouso, porém, com expressão própria e gestual dinâmico..

- Storytelling: Personalidade exposta através da sua pose, cenário complexo com elementos que explicam o contexto da personagem.
- Perspectiva: Perspectiva simples de 1 ponto de fuga. Há perspectiva atmosférica.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A principal motivação para o desenvolvimento deste artigo foi iniciar discussão e análise mais profunda na sugestão do movimento através de imagens estáticas, e usar as ilustrações de um jogo digital como objeto de análise não é por acaso.

Jogos digitais, num geral, são concebidos para serem dinâmicos e para interagirem com seu público, contando histórias a partir de elementos visuais, de interações do jogador com personagens, suas habilidades, suas relações com o universo a sua volta. *League of Legends* é um jogo com bastante ação e história, onde parte dessa história pode passar despercebida durante a sua jogabilidade. É aí que entram as ilustrações como auxílio para a narrativa deste universo.

Durante o artigo vimos a trajetória visual das ilustrações de *League of Legends* e observamos como uma simples peça de publicidade é capaz de contar histórias e cativar o olhar do observador utilizando de elementos da linguagem visual, criando uma experiência dinâmica. Cheguei à conclusão de uma hipótese, chamada de os quatro pilares, para explicar essa dinâmica e reforçar a sua identificação como sendo o movimento.

Nesta hipótese, vimos a importância de quatro pilares para reforçar a sensação do movimento. Sendo o Ritmo o primeiro pilar, importante para a composição da ilustração, guiando o olhar do observador e criando a sensação de movimento. O Gestual, o segundo pilar, importante para a expressão e movimento da figura humana. O *Storytelling*, o terceiro pilar, para a exposição da história da peça e reforçar a sensação de *timeline*, por consequência reforçando a ideia de movimento. E por último a perspectiva para posicionar o personagem, e objetos, em seu universo, ajudando na sensação de espaço e auxiliando na imaginação das ações, suas motivações e consequências. Vimos também a interação desses pilares entre si, como eles conversam e reforçam suas qualidades.

O estudo do movimento além de ser de extrema importância para a animação, mostra-se importante no campo da ilustração, pois é necessária a compreensão do movimento para a criação de peças gráficas estáticas dinâmicas. Proponho também a continuidade da discussão e pesquisa sobre a sugestão do movimento em ilustrações.

7. REFERÊNCIAS

BLOCK, Bruce. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media.** Waltham: Focal Press, 2007.

CHEHAB, Nathalia. **Ilustração: Uma prática passível de teorização.** 2010. 272f. (Doutorado em Artes & Design) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2010.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Graphic Design: The New Basics.** 2.^a ed. New York: Princeton Architectural Press, 2008.

MALE, Alan. **Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective.** 1^a ed. New York: Ava Publish SA, 2007.

MATTESI, Michael. **Force: Dynamic Drawing for Animators.** 2.^a ed. Waltham: Focal Press, 2006.

METZGER, Phil. **The Art of Perspective: The Ultimate Guide for Artists in Every Medium.** 1^a ed. Blue Ash: F+W Publications, 2007.