

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
LUCIANO ROCHA DE OLIVEIRA

NEGRITUDE E LEAGUE OF LEGENDS: DESIGN DE PERSONAGEM

RIO DE JANEIRO
2024
Luciano Rocha de Oliveira

NEGRITUDE E LEAGUE OF LEGENDS: DESIGN DE PERSONAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro

Rio de Janeiro
2024

CIP - Catalogação na Publicação

R672n Rocha de Oliveira, Luciano
NEGRITUDE E LEAGUE OF LEGENDS: DESIGN DE
PERSONAGEM / Luciano Rocha de Oliveira. -- Rio de
Janeiro, 2024.
58 f.

Orientador: Marcelo Gonçalves Ribeiro.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
2024.

1. League of Legends. 2. Design de Personagem.
3. Negritude. I. Gonçalves Ribeiro, Marcelo ,
orient. II. Título.

LUCIANO ROCHA DE OLIVEIRA

Negritude e League of Legends: design de personagem

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 17 de janeiro de 2024

Documento assinado digitalmente
 MARCELO GONCALVES RIBEIRO
Data: 01/02/2024 19:03:46-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Marcelo Gonçalves Ribeiro (orientador)
Docente - CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 ANDRE DE FREITAS RAMOS
Data: 31/01/2024 13:31:36-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

André de Freitas Ramos (Membro da banca)
Docente - CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro



Ana Carolina Augusto Rosa de Almeida (Membro da banca)
Escritora e Assistente de Marketing

Para minha mãe, Miriam, a primeira mulher negra que me inspirou.
Sei que você teria adorado acompanhar esse projeto.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, preciso agradecer a todos que de alguma forma contribuíram ou estiveram presentes na jornada de concepção desse trabalho e em todos meus anos acadêmicos, professores e amigos. Sou extremamente grato pela orientação tão precisa e necessária, a oportunidade de uma banca avaliadora de nível altíssimo e a presença muito apoiadora de colegas de orientação. Agradeço meus colegas de estágio que ajudaram tanto o projeto, e a mim mesmo, com troca de ideias e uma gestora que sempre apoiou minhas necessidades.

Eu não teria chego até aqui sem a rede de oportunidades fornecida para mim por meus pais. Sem todo o incentivo e ajuda de minha irmã, que sempre me encorajou a explorar minhas habilidades de desenho e apoiando minha escrita e capacidade de contar histórias. E principalmente, sem toda a influência do meu amor e companheiro, que me apresentou ao fantástico universo de Runeterra.

RESUMO

OLIVEIRA, Luciano Rocha de. NEGRITUDE E LEAGUE OF LEGENDS: DESIGN DE PERSONAGEM.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação em Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

O design de personagens atua ativamente com a exploração de representações culturais ou identitárias. No jogo League of Legends, da desenvolvedora Riot Games, é visto pouca representatividade negra e feminina em personagens. Dessa forma, o projeto propõe o desenvolvimento de uma personagem original para o jogo que represente esses marcadores. Aliada a investigação de como as representações de mulheres negras tem se expandido nas mídias (Roza, 2022), busca-se desenvolver uma narrativa com esse protagonismo partindo de metodologias de narrativa clássica Lupton, 2022 e Freytag, 1863) e jornada do herói (Vogler, 1997 e Campbell, 18989). Com isso, busca-se a realização de artes e ilustrações digitais, conteúdo do jogo, da personagem que visa romper com estereótipos (Anaz, 2021 e Hall, 1997).

Palavras-chave: design de personagem; narrativa; cultura africana; league of legends.

ABSTRACT

OLIVEIRA, Luciano Rocha de. NEGRITUDE E LEAGUE OF LEGENDS: DESIGN DE PERSONAGEM.

Trabalho de Conclusão de Curso

(Graduação em Comunicação Visual Design – Design)

Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

Character design actively engages the exploration of cultural or identity representations. In the game League of Legends, developed by Riot Games, there is a lack of representation of black and female characters. Therefore, the project proposes the development of an original character for the game that represents these characteristics. Alongside an investigation into how representations of black women have grown in the media (Roza, 2022), the objective is to develop a narrative with this protagonism, from classical narrative methodologies (Lupton, 2022 and Freytag, 1863) and the hero's journey (Vogler, 1997 and Campbell, 1989). Consequently, the project aims to create digital arts and illustrations, and game content, of the character who aims to break stereotypes (Anaz, 2021 and Hall, 1997).

Keywords: character design; narrative; african culture; league of legends.

LISTA DE GRÁFICOS, FIGURAS E ILUSTRAÇÕES

Gráfico 1 - Arco narrativo de Gustav Freytag.....	13
Gráfico 2 - Jornada do herói de Joseph Campbell.....	14
Figura 2 - Letitia Wright e Lupita Nyong'o nos bastidores do filme Pantera Negra.	18
Figura 3 - Halle Bailey em A Pequena Sereia.	18
Figura 4 - Jessica Córes é Iara em Cidade Invisível.....	19
Figura 5 - Vaneza Oliveira em imagem promocional da série 3%.....	19
Figura 6 - Tela de informações da personagem Raze do jogo Valorant.....	20
Figura 7 - Banner promocional da personagem Astra, Valorant.	20
Figura 8 - Capa do álbum Dirty Computer, de Janelle Monáe.....	21
Figura 9 - Capa do álbum Urucum, da Karol Conká.....	22
Figura 10 - Capa do álbum AFRODITH, de IZA.....	22
Figura 11 - Mapa das regiões de Runeterra.....	24
Figura 12 - Campeãs de pele escura. Da esquerda para direita, cima para baixo: Illaoi, Karma, Nidalee, Nilah, Qiyana, Rell, Samira, Senna, Sivir e Taliyah.....	24
Figura 13 - Conceito da cidade Nazumah.	25
Figura 14 - Teaser do Campeão K'Sante.....	25
Figura 15 - Arte do conto “Tudo o que deveríamos ter dito”.....	26
Figura 16 - Análise de Campeão: K'sante.	26
Figura 17 - Tope, a ex-cara metade de K'sante.	27
Figura 18 - Campeões com habilidades de velocidade. Da esquerda para direita: Hecarim, Rammus, Singed e Lillia.	30
Figura 19 - Moodboard de referências para o artefato.	31
Figura 20 - Moodboard de referências para a personagem.	33
Figura 21 - Estampas Ankara.	37
Figura 22 - Alguns emotes do jogo e suas referências.	47
Figura 23 - Conjuntos de ícones de Shurima, com o original incluso.....	49
Ilustração 1 - Esboços iniciais do artefato.....	32
Ilustração 2 - Conceito final do artefato.....	32
Ilustração 3 - Conceitos iniciais da personagem.	34
Ilustração 4 - Exploração de variações de visual.....	35
Ilustração 5 - Opções de cores para vestimentas das personagens.....	35
Ilustração 6 - Formas básicas e silhueta.	36
Ilustração 7 - Conceito finalizado da frente, vista lateral e de costas, com e sem cabelo.	37
Ilustração 8 - Primeira versão do retrato.	38
Ilustração 9 - Segunda versão do retrato.	39
Ilustração 10 - Simulação do modelo da personagem dentro do jogo.....	40
Ilustração 11 - Simulação de movimentação da personagem dentro do jogo.	40
Ilustração 12 - Efeito da habilidade passiva.	42
Ilustração 13 - Efeito da primeira habilidade.	42

Ilustração 14 - Efeito da segunda habilidade.....	43
Ilustração 15 - Efeito da terceira habilidade.	43
Ilustração 16 - Efeito da quarta habilidade.....	44
Ilustração 17 - Rascunhos dos ícones de habilidade.....	45
Ilustração 18 - Definição de valores dos ícones de habilidades.	45
Ilustração 19 - Primeiros ícones finalizados.....	45
Ilustração 20 - Redefinição dos valores do conjunto.....	46
Ilustração 21 - Primeira renderização final dos ícones de habilidades.....	46
Ilustração 22 - Segunda renderização final dos ícones de habilidades.....	46
Ilustração 23 - Estudo de emotes originais.....	47
Ilustração 24 - Finalização do emote.....	48
Ilustração 25 - Conceito inicial e ícone finalizado.	49
Ilustração 26 - Exploração de miniaturas, em preto e branco, para a splash art.....	50
Ilustração 27 - Exploração de miniaturas, em cor, para a splash art.	50
Ilustração 28 - Desenvolvimento do cenário/plano de fundo.....	51
Ilustração 29 - Desenvolvimento da base da personagem.....	52
Ilustração 30 - Desenvolvimento da finalização da arte.....	52
Ilustração 31 - Página da personagem dentro da plataforma do jogo.....	53
Ilustração 32 - Simulação do conjunto da personagem dentro da interface e mapa do jogo..	54

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. NARRATIVA E PERSONAGEM	13
2. NEGRITUDE NA MÍDIA	16
3. DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA	23
3.1. O JOGO LEAGUE OF LEGENDS.....	23
3.2. CONTEXTUALIZAÇÃO	25
3.3. HISTÓRIA	27
3.4. JORNADA DO HERÓI	28
4. DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO.....	30
5. DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM.....	33
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	56

INTRODUÇÃO

Encantado pelo universo fantástico trabalhado dentro do jogo eletrônico League of Legends, do gênero multiplayer online battle arena – onde dez jogadores se dividem em duas equipes para destruir a base inimiga -, sempre percebi o desenvolvimento de narrativas apoiadas em símbolos, signos e especificidades intrínsecas de culturas orientais e europeias e, principalmente, de narrativas norte americanas.

Esse fenômeno se dá pelo motivo de que as contextualizações de personagens raramente tinham como foco outras realidades, exemplo de latinos e africanas. O cenário começou a se distanciar de padrões eurocentristas a partir do desenvolvimento de campeões, como são chamados dentro do jogo, e histórias que conversam com a diversidade de populações.

Nos últimos quatro anos de League of Legends, foram lançados nove personagens jogáveis não brancos. O número é considerável, levando em conta anos anteriores em que não houve nenhuma pessoa de cor e a frequência com que personagens são lançados anualmente – no presente momento, são quatro. Isso demonstra a recente preocupação de representar mais grupos dentro do universo do jogo. Mas Michael Luo, escritor de narrativa sênior da desenvolvedora, relatou que diversidade e inclusão é um tema que, mesmo já tendo grandes avanços, ainda há um longo caminho a percorrer, em se tratando de campeões do League.

Com essa exploração, é nítido que não se deve olhar apenas para longe e padrões dominantes a fim de criar narrativas fantásticas. O que nos cerca também é passível de exaltação e destaque, mesmo que ainda não descoberto. O mesmo se deve a identificação e pertencimento, busca por uma ancestralidade. Partindo da priorização dessas ideias, nasce uma maneira diversificada de criar e contar histórias, conectando-se com um público rico em sua essência.

Dessa forma, comecei a investigar traços marcantes da cultura brasileira, sendo atraído ao samba, capoeira e um estilo de vida positivo. O levantamento de possíveis caminhos que poderia aproveitar para minha personagem original me levou então para cultura africana, grande influenciadora na brasileira, e movimentos como afrofuturismo e afropunk.

Em sequência, usando a base reunida sobre diferentes tipos de dança e a cultura africana, pensei em como inserir de fato essa narrativa na história de Runeterra, o mundo ficcional do League of Legends. Para isso, relatei minha história original com histórias já criadas para o jogo, em contextos que conversam com a proposta que tinha como objetivo.

Para a conexão e fácil reconhecimento das culturas representadas, foi importante estabelecer como poderia traduzir a realidade para o ambiente virtual. A personagem deveria trazer em sua aparência questões visuais que pudessem ser facilmente identificadas e diferenciadas, conforme Bryan Tillman (2019).

A criação da história e atributos da personagem seguiu conceitos de narrativa clássica (ELLEN LUPTON, 2022) (GUSTAV FREYTAG, 1863) e jornada do herói (CHRISTOPHER VOGLER, 1997) (JOSEPH CAMPBELL, 1989), que se utilizam de estruturas que buscam a valorização do arco narrativo de maneira eficaz, reconhecível e que faça sentido para o público que vai receber o conteúdo.

Segundo Cassandra Clare, autora norte-americana de livros de fantasia, a ficção fantástica é a que mais precisa ser realista, pois as personagens precisam ser desenvolvidas de forma em que seja possível uma fácil identificação com uma pessoa real, proporcionando ao público a sensação de que poderia ser alguém que conheça, porque “se você não acreditar que são, não vai acreditar em demônios, anjos, feiticeiros” (tradução do autor).

Aliado aos conceitos de arquétipos de heróis em narrativas (SÍLVIO ANTONIO LUIZ ANAZ, 2021), foi o momento para desenvolver ilustrações e simulações da personagem inserida na ambientação do jogo e dentro do contexto narrativo, entre eles: *splash art*, modelo *in game*, ícones e efeitos de habilidades, *emote* e ícone de invocador. Os itens também seriam produzidos mais uma vez para um visual alternativo da personagem.

1. NARRATIVA E PERSONAGEM

Segundo Tillman (2019), a história é o ponto mais importante na criação de uma personagem. Antes do desenho, é importante desenvolver uma história complexa em traços de personalidade, a fim de fortalecer a etapa em que se criará a figura. Personagens sempre estão a serviço da história, uma vez que é o fator mobilizante que justificará todas as escolhas referentes ao seu desenvolvimento.

Toda personagem do jogo League of Legends, a plataforma de referência para a criação deste projeto, é lançada com um conto. A partir dessa breve história, que se dá em algum momento da vida da personagem, conseguimos observar como ela se comporta e age em diferentes contextos, como pensa e o que anseia. Com esse conhecimento, é possível se relacionar ainda mais com o fator de identificação.

Na grande maioria dos contos, estabelece-se uma relação de estruturação facilmente comparável ao arco narrativo de Gustav Freytag, uma vez que se organizam ao redor de cinco etapas maiores: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e desfecho.

Gráfico 1 - Arco narrativo de Gustav Freytag.

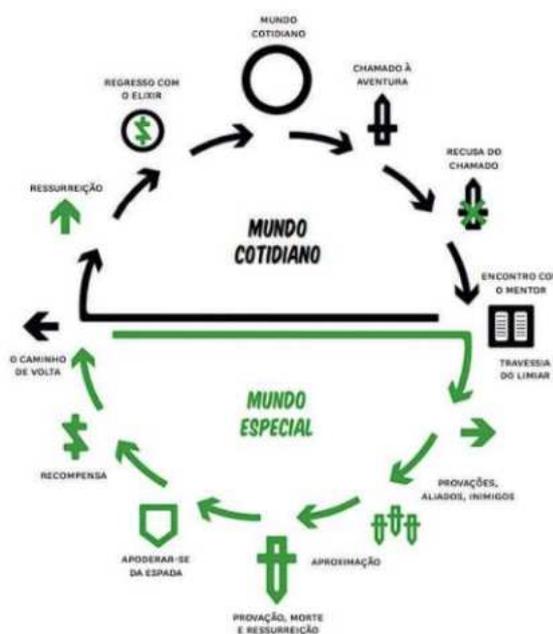


Fonte: Design como storytelling (LUPTON, Ellen).

É importante ir além do que uma personagem traz para a mídia em que se insere e conhecê-la em um contexto mais trabalhado, que é o papel de uma narrativa bem elaborada. Em se tratando de uma história de ação, fantasia e grandes acontecimentos ainda é possível estruturar mais camadas para o desenvolvimento da personagem.

Campbell (1995) defende que todas as histórias, desde mitos antigos até filmes contemporâneos, teriam um fio condutor em comum, uma mesma história que vem sendo contada inúmeras vezes até então. Com isso, inaugura “A Jornada do Herói Mitológico”, estrutura de base para criação de narrativas em diversos meios midiáticos. A partir desse roteiro básico, é possível definir diversas histórias, assim como também desvendá-las.

Gráfico 2 - Jornada do herói de Joseph Campbell.



Fonte: Design como storytelling (LUPTON, Ellen).

A partir dos conceitos da jornada apresentados por Campbell, Christopher Vogler (1997) pensou em narrativas mais contemporâneas e esquematizou 12 passos para a apresentação de narrativas. Tudo começa com a introdução do Herói no seu mundo comum, onde recebe um chamado à aventura que primeiramente será recusado, para então encontrar um mentor que o ajudará na travessia do limiar, entrando no mundo especial e encontrando inimigos e aliados. Na aproximação da caverna oculta, enfrentará uma provação suprema. Conseguindo sua recompensa, retorna ao mundo comum, experimentando uma ressurreição e transformado pela experiência. Por fim, retorna com o elixir que beneficia o mundo comum.

Para Sílvio Anaz Antonio Luiz, as características gerais que definem o herói ficcional, que são facilmente identificáveis - apesar de diferentes representações visuais - sem limites culturais e temporais, são

autossacrifício, trajetória de transformação (de si próprio e/ou do mundo a sua volta) e, segundo Coogan (2009, p. 77), uma missão altruísta e pró sociedade, o que significa que a luta do herói contra o mal não mira benefícios próprios e sim servir aos códigos morais existentes na sociedade em que se insere. [2021, p. 05]

A jornada do herói então leva a personagem para um lugar comum, onde arquétipos são utilizados para validar suas ações e bravura. Os arquétipos então são traços que nos permitem categorizar personagens em certos grupos, como um modelo de personalidade que simula a realidade e expressa tanto o bem quanto o mal (Tillman, 2019). Sem um limite para a exploração de arquétipos definidos para a construção de uma personagem, a relação de mais de um traço a torna ainda mais complexa e intrigante. Quando há uma extrema simplificação da tradução de um arquétipo tanto para a personalidade quanto a figura do desenvolvimento de uma personagem, isso cai no estereótipo.

Uma vez definidos os pontos narrativos da criação da história de fundo da personagem, inicia-se o desenvolvimento visual do design. No projeto, a primeira parte da conceituação visual foi a Concept Art, “representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento” (Andreo e Takahashi, 2011).

[Concept art é a] arte capaz de traduzir ou vender uma idéia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro de sonhos. Essa forma de arte pode ser expressa pela ilustração, escultura e muitas outras, é mais requisitada hoje pela indústria de entretenimento e é o âmago artístico por trás de um novo título de game ou filme vencedor de Oscar. Aqueles que assumem essa tarefa são altamente especializados, pois há uma demanda seleta para esse tipo de trabalho. [ZUPI 2010, p. 04]

Na sequência, foram aplicadas técnicas de pintura digital utilizadas para criar um conjunto de artes derivadas e provenientes da personagem. O procedimento base utilizado para as pinturas foi uma série de passos básicos, que poderão ser observados nas diversas ilustrações do projeto, para chegar no resultado final. Primeiro, começando pela série de esboços. A partir do esboço um desenho de traços mais refinado, e na sequência a base de linhas limpas. Com isso, as formas são preenchidas com escalas tonais para receber posteriormente as cores bases, geralmente em tons mais escuros. Nisso, a sombra é pintada e depois, os pontos de maior luz. Chegando nesse estágio, é o momento de refinar tudo, pintando a renderização final da arte.

2. NEGRITUDE NA MÍDIA

Tillman (2019) ainda destaca a importância de algum fator diferencial na história de fundo da personagem, uma originalidade além do que já é comumente entregue. Para o projeto, foi levantada a importância e diferencial de personalidades negras na mídia - exemplo do League of Legends, trabalhado na dissertação. A partir disso, foi importante olhar como a representatividade negra tem se dado nos meios de comunicação, como filmes, séries e até mesmo outros jogos do gênero.

De acordo com os dados da Pnad (Pesquisa Nacional de Amostra por Domicílio), do IBGE, em 2022, 10,6% dos brasileiros se declararam pretos. O grupo de pessoas que se declararam pardas é o maior do país, com 45,3% das respostas no mesmo ano. Esses dois grupos - pretos, pessoas de pele escura, e pardos, pessoas de pele mais clara - constituem aqueles que podem se identificar e autodeclarar como “negro”, ainda de acordo com a definição feita pelo órgão IBGE.

Segundo a Pesquisa Game Brasil, realizada em 2023, 41,4% dos brasileiros e latino-americanos entrevistados que se consideram *gamers* são da cor/raça parda e 12,7% preta. Em tempo, não significa que a população aumentou quando comparado a anos passados, mas que os marcadores identitários estão em movimento.

Para Clóvis Moura (1983, apud ANNA ALLESKA SILVA SANTOS e THALITA CARLA DE LIMA MELO, 2022) negritude, além do ser negro, é a sua afirmação como o sendo, apresentando consciência e orgulho da história e cultura que os negros construíram. É também uma questão política e de posicionamento.

Por esses motivos é notável a emergente busca por reconhecimento nas grandes mídias. Entendemos a representação como “parte essencial do processo pelo qual o significado é produzido e trocado entre os membros de uma cultura. Envolve o uso da linguagem, dos sinais e imagens que representam as coisas” (STUART HALL, 1997a apud ROZA, 2022). Cultura, por sua vez, é definida como “significados compartilhados ou mapas conceituais compartilhados” (HALL, 1997a).

Ainda para Hall (1997b), por mais delicado que seja, há oportunidades nas representações de quebrar estereótipos ruins ao apresentar as possibilidades de identidades que ainda não foram vistas pelas pessoas. Conseguimos estabelecer assim, o local de protagonismo, ou destaque, de pessoas negras em narrativas outrora hegemônicas por figuras brancas, bem como o papel da mulher ganhando destaque em meios muito dominados por homens.

De acordo com Sandra Rita de Cássia Roza (2022), representações de mulheres negras têm ganhado mais evidência, principalmente na internet e no mundo *pop*, que se torna “um local político-social, de representação e representatividade”, como sinaliza. Muitas delas questionam o racismo ao se autorepresentar, desafiando imaginários sociais e concepções do que uma mulher negra é e deve ser.

O filme *Nós* (2019), do diretor norte-americano Jordan Peele, retrata uma história de terror e suspense focada em uma família negra. Na narrativa, as personagens interpretadas pela atriz Lupita Nyong'o fogem do padrão que tem sido restabelecido por décadas de uma protagonista feminina e branca - as *Final Girls*¹.

Figura - Lupita Nyong'o interpreta duas personagens no filme *Nós*.



Fonte: The Atlantic.

A mesma atriz e sua colega de elenco Letitia Wright, são grandes destaques de *Pantera Negra* (2018), filme que explora África e tecnologia. A personagem de Lupita é sedutora e forte na mesma medida que é um símbolo de representatividade em meio a filmes de super-herói. Letitia na sequência, *Pantera Negra: Wakanda Para Sempre* (2022), ganha mais destaque e protagonismo, crescendo e atingindo um novo patamar no universo.

¹ A expressão foi cunhada pela professora universitária Carol J. Clover em seu livro *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*. São as grandes sobreviventes dos filmes de terror, geralmente *slashers*, que devem confrontar o assassino ao final do filme, quando todos os seus amigos já foram brutalmente massacrados. Fonte: <https://macabra.tv/final-girls-as-sobreviventes-do-horror/>

Figura 1 - Letitia Wright e Lupita Nyong'o nos bastidores do filme Pantera Negra.



Fonte: Entertainment Tonight.

A Pequena Sereia (2023) trouxe uma adaptação da animação clássica da Disney (1989) com a atriz negra Halle Bailey no papel principal da sereia Ariel, originalmente branca. A escalção da atriz, desde seu anúncio, foi alvo de grandes discussões na internet. Em meio a comentários imbuídos de racismo, foi inegável a importância dessa representação para crianças negras - que passam a se enxergar cada vez mais inseridas no protagonismo de narrativas de fantasia e romance.

Figura 2 - Halle Bailey em A Pequena Sereia.



Fonte: CNN.

Outra sereia amplamente representada com a figura de uma mulher branca, apesar de ser um mito brasileiro e indígena, é a Iara. No seriado de produção brasileira da Netflix, Cidade Invisível (2021), Jessica Córes dá vida à personagem.

Figura 3 - Jessica C6res 6 Iara em Cidade Invis6vel.



Fonte: Blog do Correio Braziliense.

Ainda em produ66es brasileiras de narrativas fant6sticas, a s6rie 3% (2016 - 2020), tamb6m da Netflix, retrata um universo dist6pico, onde a sociedade est6 dividida em um lado desenvolvido contra um lado que passa necessidades. O retrato de desigualdades sociais tem como uma das protagonistas a Joana, interpretada por Vaneza Oliveira, que luta para sobreviver contra o sistema que n6o a beneficia de maneira alguma.

Figura 4 - Vaneza Oliveira em imagem promocional da s6rie 3%.



Fonte: Plano Aberto.

No meio dos *games*, Valorant (um jogo multijogador de tiro em primeira pessoa, tamb6m da desenvolvedora Riot Games) explora diferentes nacionalidades nas suas personagens

jogáveis. Raze é uma mulher negra brasileira, originária da Bahia, e suas falas são alto astral, com habilidades que envolvem explosivos e tintas. Outra representação de mulher negra é a Astra, originária de Gana, que utiliza o universo, constelações e energia cósmica em sua jogabilidade.

Figura 5 - Tela de informações da personagem Raze do jogo Valorant.



Fonte: Pichau Arena. Imagem: Reprodução/Riot Games.

Figura 6 - Banner promocional da personagem Astra, Valorant.



Fonte: Globo Esporte.

As narrativas consideradas acima são um exemplo prático do fenômeno observado por Claudia Pons Cardoso (2018), no qual ela destaca o meio da escrita como um espaço seguro onde “é possível desafiar as imagens negativas e estereotipadas e externamente definidas sobre mulheres negras, produzindo outras imagens e representações sociais femininas negras positivadas”. Cardoso ainda aponta que isso contribui para o empoderamento de outras mulheres

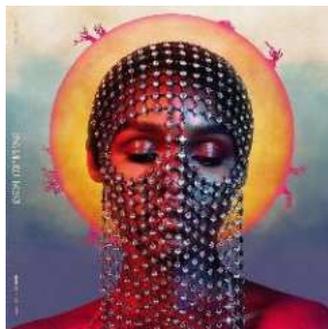
negras, pois rejeita “as dimensões do conhecimento, quer pessoal, cultural ou institucional, que perpetuam a objetificação e a desumanização dos sujeitos”.

A valorização da visibilidade de corpos negros em locais fora do cotidiano são o grande objetivo de movimentos como afrofuturismo e afropunk.

Em narrativas de ficção, conseguimos identificar o afrofuturismo através de abordagens e temas da diáspora africana², “uma estética que se trata de uma ressignificação do que foi rotulado como negativo advindo da estética negra e uma junção do moderno” (CHRISLAYNE MUNIZ DE ALMEIDA, 2020).

Porém, na mídia, vai além de histórias ficcionais e é tido como a valorização e resgate de abordagens afrodescendentes em contexto contemporâneo. Na música, por exemplo, essa afirmação vai além do conceito estético e permeia a identidade sonora de álbuns como *Dirty Computer* (2020) da cantora norte-americana Janelle Monáe, *Urucum* (2022) da brasileira Karol Conká e *AFRODITH* (2023) da também brasileira IZA.

Figura 7 - Capa do álbum *Dirty Computer*, de Janelle Monáe.



Fonte: Monkeybuzz

² Um fenômeno de migração forçada de africanos caracterizado também pela redefinição identitária, ao ocorrer reinvenção de novas formas de viver, possibilitando a existência de sociedades afro-diaspóricas. Fonte: <https://www.gov.br/palmares/pt-br/assuntos/noticias/diaspora-africana-voce-sabe-o-que-e>

Figura 8 - Capa do álbum Urucum, da Karol Conká.



Fonte: Wikipédia.

Figura 9 - Capa do álbum AFRODITH, de IZA.



Fonte: Blog Música Boa.

Afropunk é outro movimento que exerce o papel identitário da cultura africana. Criado por James Spooner em meados dos anos 90 nos EUA, foi idealizado como uma resposta em decorrência de preconceitos e exclusões praticadas por shows e outros festivais de música *punk rock* durante a segregação racial da época. Com o crescimento e expansão da iniciativa, tornou-se grande fator motivacional para liberdade de expressão de referências afrodescendentes.

Em novembro de 2023 está marcada a terceira edição do Afropunk Bahia. O evento aborda o reencontro com a ancestralidade africana, destacando o estado brasileiro como a cidade mais negra fora da África. Com essa percepção é apreendida a ascensão do reconhecimento e valorização da ancestralidade africana na cultura brasileira.

Cada vez mais estilos de vidas, representações artísticas, posicionamentos políticos e meios midiáticos abordam os conceitos de negritude, que conversam com a importância da valorização e busca por autopertencimento. Nós observamos isso em narrativas dentro de filmes e séries, preocupados com o destaque para personagens negros, como também em vários campos de design, desde publicações editoriais que prezam pela igualdade racial até personagens de jogos online que simboliza esses povos.

3. DESENVOLVIMENTO DA NARRATIVA

3.1. O JOGO LEAGUE OF LEGENDS

Lançado em 2009, título de estreia da pioneira desenvolvedora Riot Games, fundada em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill, é um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco jogadores se enfrentam para destruir a base uma da outra.

Dentro do jogo, há disponível mais de 140 personagens para escolha, os chamados Campeões. Todos possuem traços e características únicas, inseridos em um mundo fictício com regiões fantásticas, Runeterra. Essa especificidade se dá pelo conjunto de uma história de vida do personagem, a *lore*, suas habilidades especiais utilizadas dentro das partidas e todos os recursos visuais, como os visuais alternativos chamados *skins*.

As personagens costumam ser separadas em 5 papéis básicos, dentro do que podem desempenhar dentro do jogo. São eles: rota do topo, selva, rota do meio, atirador e suporte. Cada um dos tipos é elaborado visualmente nas personagens por meio de códigos que, juntos, formam um padrão do que é esperado quando é dito que um campeão exerce um papel. Por exemplo, campeões suportes e da rota do meio, quando magos, são seres imbuídos de magia, muitas vezes do sexo feminino. Já na rota do topo e selva, lutadores são interpretados majoritariamente por homens musculosos e agressivos.

São cerca de 80 campeões, primordialmente humanos, portadores de magia ou com alterações físicas. Cerca de 30, no máximo, podem ser considerados pessoas de cor³, equivalentes a negros, asiáticos, latinos e outros dentro do contexto do jogo. O destaque vai para as regiões: Ixtal, com influência na América do Sul; Ionia, inspirada na Ásia; Shurima, baseada na África e Oriente Médio.

³ Usado principalmente nos Estados Unidos para descrever qualquer pessoa que não seja considerada branca, inclusive em vários pontos da história dos EUA, como afro-americanos, latino-americanos, asiático-americanos, nativo-americanos. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pessoa_de_cor

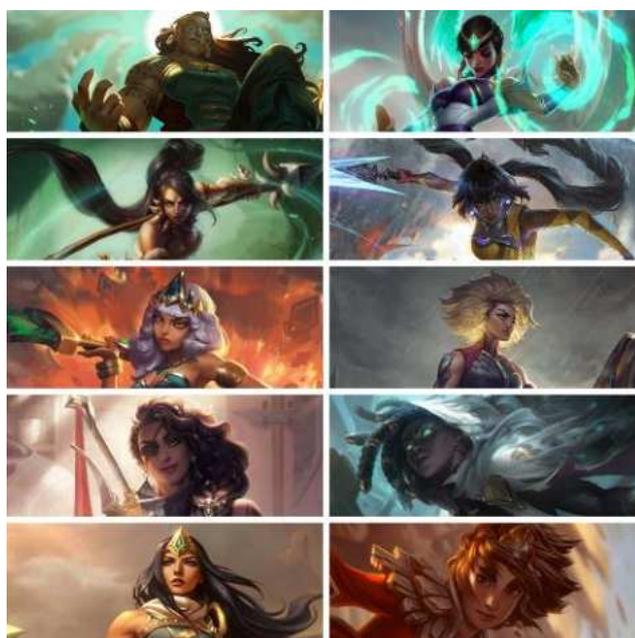
Figura 10 - Mapa das regiões de Runeterra.



Fonte: League of Legends Wiki - Fandom.

Em relação às campeãs femininas em formas humanas, podemos destacar dez que possuem pele escura - negras ou outras etnias. Contudo, nenhuma aborda em sua história conceitos como negritude e pertencimento, pois seus contextos narrativos exploram a realidade fantástica que as cercam, sem traçar um paralelo com a nossa realidade histórica.

Figura 11 - Campeãs de pele escura. Da esquerda para direita, cima para baixo: Illaoi, Karma, Nidalee, Nilah, Qiyana, Rell, Samira, Senna, Sivir e Taliyah.



Fonte: League of Legends.

É percebida então a necessidade de inserir no contexto do jogo uma personagem que traga explicitamente em sua história, visual e desenvolvimento ideias que conversem com negritude, pertencimento e ancestralidade.

3.2. CONTEXTUALIZAÇÃO

Dentro do universo fantástico de Runeterra, a região desértica Shurima se tornou um dos pilares da exploração de culturas outrora não vistas em narrativas de ficção. O maior exemplo disso é o lançamento do campeão K'sante, em novembro de 2022, que buscou romper com o que vinha sendo explorado em campeões negros ao trazer uma nova perspectiva sobre sua história não ser definida por dores. Ele inaugurou na narrativa do jogo uma nova localidade, a cidade de Nazumah, que explora a cultura de Gana, na África Ocidental.

Figura 12 - Conceito da cidade Nazumah.



Fonte: League of Legends.

Figura 13 - Teaser do Campeão K'Sante.



Fonte: League of Legends.

O campeão em si marca um diferencial na história da empresa desenvolvedora do jogo, ao ser o primeiro personagem criado intencional e explicitamente homossexual. Ao portar esse marcador identitário e ser um homem negro, o “Orgulho de Nazumah” demonstra a preocupação e importância da diversidade estar presente em todos os tipos de mídia.

Figura 14 - Arte do conto “Tudo o que deveríamos ter dito”.



Fonte: League of Legends.

Ao analisar o visual de K’Sante e Tope, outra personagem não jogável de sua narrativa, conseguimos destacar o uso de cores marrons e douradas relacionadas com tons mais primários e vibrantes, bem como o uso de estampas baseadas em tecidos africanos em suas roupas. Portam armas com texturas gravadas em pedra e metal, que se baseiam nos seus traços de personalidade; K’sante um defensor linha de frente e Tope um estrategista analítico.

Figura 15 - Análise de Campeão: K'sante.



Fonte: League of Legends.

Figura 16 - Tope, a ex-cara metade de K'sante.



Fonte: League of Legends.

3.3. HISTÓRIA

Inserida em uma realidade de ordem e dever, onde as pessoas a sua volta prezam por estabilidade, a personagem desenvolvida no projeto rompe com a harmonia ao desafiar o comum e cotidiano. Ela não mede esforços para conquistar o que busca, fiel a si mesma, preza por sua liberdade, questionando até as regras impostas.

Uma lutadora de uma antiga linhagem que protege seu vilarejo, apesar de muito determinada com seu destino, sempre escondeu o interesse por uma dança cultural. Durante sua patrulha, é séria e está pronta para o combate, mas apenas quando consegue escapar para praticar sua paixão é que se sente livre.

Apesar de já ter conflito com seus pais e si mesma em relação a divergência das duas ocupações, encontrou uma tutora que pudesse lhe ensinar os caminhos da dança. Determinada a exercer aquilo que a faz feliz, e traz felicidade aos outros, planeja participar de uma competição a fim de mostrar que seu talento é válido e não prejudica seus deveres.

Porém, o contrário acontece quando a região é alvo de ataques aleatórios, interrompendo sua provação, colocando sua família em perigo e revelando um antigo artefato lendário da dança. É então que ela reúne tudo que aprendeu durante a vida, agora portadora de um novo acessório, para salvar seu lar.

Seu vilarejo é em parte destruído, mas ela consegue salvar seus moradores. Dessa forma, demonstra a todos que além de dançar para alegria, ela também pode fazer o mesmo para

combate. Realizada por sua nova posição, habilidades e relacionamentos com todos, agora de dia protege sua vila dos conflitos que podem surgir e quando anoitece, traz o quente conforto que os corações precisam com sua dança.

Hilária Batista de Almeida, conhecida popular e historicamente como Tia Ciata, foi um dos grandes pilares no que diz respeito ao samba-carioca, tornando-se algo comparável a uma primeira dama das comunidades negras da Pequena África - área do Rio de Janeiro desde a Zona Portuária até a Cidade Nova, marcada pela grande concentração de negros que foram residir no local após o fim da escravidão no Brasil.

Tia Ciata foi um símbolo emergente de tradições baianas no Rio de Janeiro. Partideira no samba e grande incentivadora do ritmo entre meados de 1900, era mestre em técnicas de danças que foram difundidas a partir de seus ensinamentos.

Surpreso por minha própria proximidade a lugares que foram centros de um pedaço de história da cultura brasileira até então desconhecido por mim, foi reconhecida a importância e impacto da vida de Tia Ciata no contexto contemporâneo. Tais feitos, marcos e sua própria personalidade relacionam-se intrinsecamente com os objetivos propostos a partir da personagem original para o jogo.

Com isso, o nome escolhido para a campeã - Kiata - se dá como uma homenagem à figura histórica. A partir do nome original, também foi observado a proximidade com chita, outro nome para o seu animal representativo (o guepardo), e a oportunidade do uso da letra K, como o campeão K'Sante.

3.4. JORNADA DO HERÓI

Mundo Cotidiano: Kiata, uma aprendiz de uma linhagem de lutadoras que protegem seu vilarejo, desde pequena treina para cumprir seus deveres.

Chamado para Aventura: quando um grupo que pratica uma dança típica e cultural de outro vilarejo passa pelo seu lar, realizando uma série de apresentações, ela se apaixona pela prática. Então começa a treinar por conta própria, escondida e criando seu próprio acessório de prática de maneira grosseira.

Recusa ao Chamado: ela tem um encontro com a trupe de dançarinas, que percebe o seu talento nato e a convida para fazer parte do grupo. Porém uma crescente onda de ameaças ao vilarejo faz seu treinamento de guardiã se intensificar e ela se compromete com seus deveres originalmente destinados, deixando de lado sua paixão transgressora.

Encontro com a mentora: ao se aproximar da lendária dançarina do grupo, originária de seu vilarejo e que retornou a ele durante a passagem do espetáculo, sente a possibilidade de conjugar seus deveres cada vez mais reais.

Travessia do Limiar: ela passa anos se aperfeiçoando, com cuidado para não ser descoberta. Até que enfim é anunciado um torneio da dança, que acontece a cada 20 anos no vilarejo vizinho. Ela se sente motivada a participar, com a ajuda da dançarina veterana e na esperança de que se ganhar irá provar seu valor e talento.

Provações, Aliados e Inimigos: ela precisa escapar do seu próprio vilarejo à noite para comparecer ao dia do torneio, sem ser vista por outros que a impediriam de ir, já que está abandonando seu posto. Para isso, conta com a ajuda de um antigo amigo da patrulha, que a motiva e encoberta.

Aproximação da Caverna Oculta: ela viaja até o vilarejo vizinho durante a madrugada, preparada para participar do campeonato e conquistar a vitória.

Provação Suprema: barragens de energia arcana caem no vilarejo quando acontece o evento, vindo de uma luta contra uma divindade arcana em algum lugar distante da região. O caos acontece, toda vila é destruída pelo ataque mágico, e ela junto a outros poucos lutadores do local tentam salvar quem pode.

Recompensa: depois do caos, ela contempla os destroços do vilarejo. Então é atraída para uma estrutura caída, que fez um rombo no chão. Lá de dentro algo pode ser visto e ela vai atrás, entrando em um grande salão subterrâneo que guarda um artefato mágico, o lendário objeto de dança.

Caminho de Volta: quando está para retornar ao seu povo, percebe ao longe um grande feixe de energia arcana se movendo lentamente no céu. Ela sabe que atingirá seu lar.

Ressurreição: a viagem é longa, ela corre o mais rápido que pode, mas sabe que não chegará a tempo. Não resta alternativa a não ser recorrer ao artefato que encontrou nas ruínas subterrâneas. Ela sente uma repulsa por simbolizar não só a prática que a fez se desviar dos seus deveres, mas também pelo objeto estar carregado da mesma magia que está causando a destruição ao seu redor. Ela cede e veste o objeto, sentindo-se como nunca antes. Graças a ele, viaja mais rapidamente e consegue chegar no seu vilarejo a tempo de avisar a todos a necessidade de evacuação. Mas a barragem já está caindo, o que causa inércia em muitos habitantes. Ela usa o máximo de sua força para pegar quem pode rapidamente, repetindo a ação até que todos estejam a salvo. A barragem cai, destruindo parte de sua vila.

Retorno com o Elixir: apesar da negação dos seus deveres, é vista como uma salvadora do seu povo por ter impedido que todos fossem atingidos pela morte. O vilarejo, apesar de parcialmente destruído, será reerguido mais uma vez. Agora com uma nova protetora, que guardará todos de futuros conflitos.

4. DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO

Para a base conceitual de habilidades da personagem, foi considerada a característica de velocista, praticante de corrida em alta velocidade. Com isso, o principal atributo da personagem dentro do jogo seria a “Velocidade de Movimento”. Os campeões existentes dentro do jogo que compartilham essa característica como base do seu conjunto de jogabilidade - e não somente ganham velocidade para alcançar inimigos - são essencialmente criaturas masculinizadas, possuem modificações genéticas ou corpos monstruosos, com pelo menos uma habilidade específica que lhe concede o atributo de Velocidade de Movimento. A única personagem feminina em tal categoria é uma mistura com o animal cervo. Observando, não há um único personagem essencialmente humano que use um artefato para alta velocidade.

Figura 17 - Campeões com habilidades de velocidade. Da esquerda para direita: Hecarim, Rammus, Singed e Lillia.

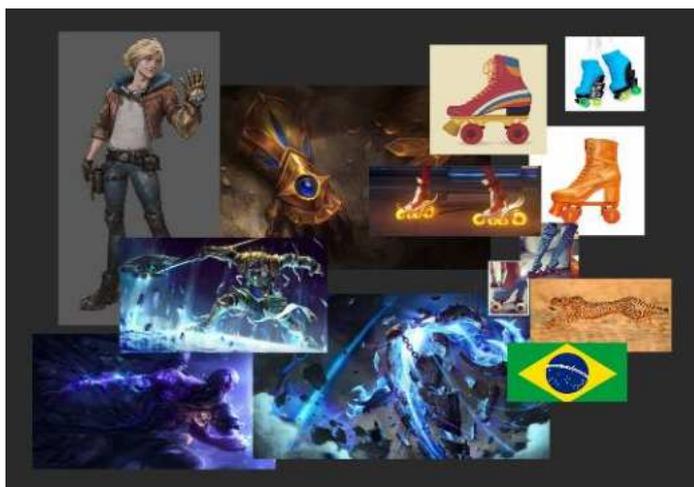


Fonte: League of Legends.

Levando em consideração os pontos mencionados acima e tendo em mente o que se planejava para os traços físicos da personagem, houve a conexão com patins de rodas. Muito forte na cultura afro-americana na década de 60 e comumente ligados à luta pelos direitos civis dessa população nos Estados Unidos da América no período. No contexto atual, em 2020, uma instrutora de patinação senegalesa, Oumi Janta, tornou-se viral com vídeos publicados na internet

dançando sobre patins de quatro rodas. Ainda relacionado a dança e em contexto brasileiro, houve a identificação de pontos em comum com Ingrid Silva, bailarina carioca que se tornou conhecida mundialmente ao pintar as sapatilhas com a cor da sua pele, como conta em seu livro *A sapatilha que mudou meu mundo* (2021). Pensando em conjugar ainda mais esportes, ritmo e dança, foram consideradas relações com capoeira e samba, amplamente praticados de maneira popular no Brasil.

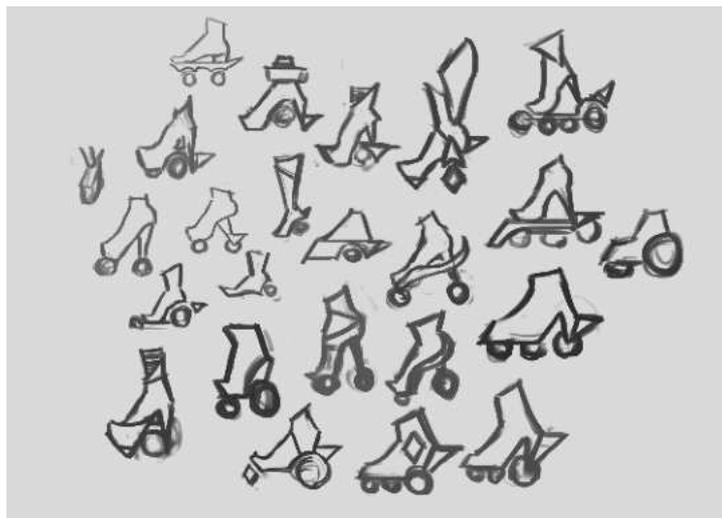
Figura 18 - Moodboard de referências para o artefato.



Fontes: League of Legends, Wild Rift e Pinterest.

Uma vez definida a base de inspiração para o artefato, foi o momento de aplicar a ideia no contexto do jogo. Para isso, foram considerados campeões que utilizam, ou são portadores, de magia arcana. Essa magia seria o núcleo de funcionamento dos poderes do artefato através de gemas que liberam a energia.

Ilustração 1 - Esboços iniciais do artefato.



Fonte: Autoria própria do autor.

Formas triangulares foram priorizadas para representar a ideia de um objeto afiado e perigoso, feito para luta. Bem como uma base mais retangular, para a sensação de algo pesado e duro. Salto alto foi considerado por representar um rompimento com uma plataforma linear e evidenciar a ideia do que é considerado feminino socialmente, como também mais uma oportunidade de valorizar uma silhueta diferenciada, com encaixes e não totalmente reta.

Ilustração 2 - Conceito final do artefato.



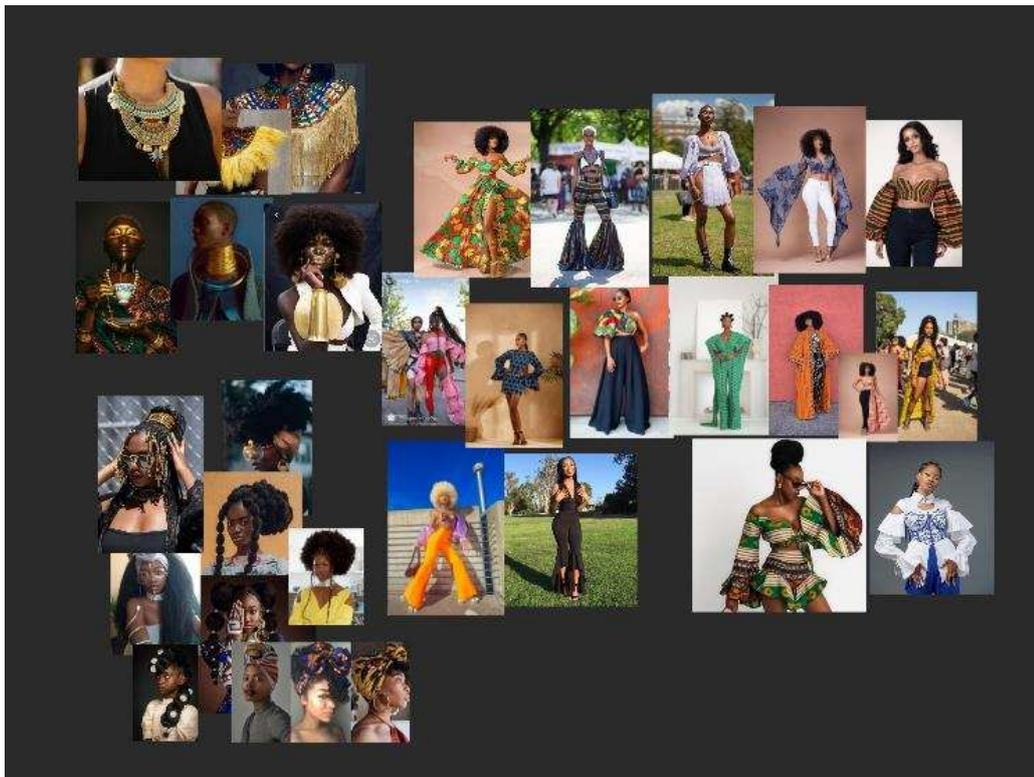
Fonte: Autoria própria do autor.

Como K'sante possui um leão gravado em suas armas, foi considerada a inserção de algum aspecto relacionado a animais no artefato da personagem original. Desse modo, para evidenciar ainda mais a ideia de velocidade foi destacado o guepardo, considerado o animal terrestre mais rápido do mundo. A escolha ganhou ainda mais força por ambos os animais serem classificados dentro da mesma família de felídeos, reforçando a conexão entre o personagem existente no jogo e o desenvolvimento da personagem original.

5. DESENVOLVIMENTO DA PERSONAGEM

Como observado anteriormente, foi levantada a carência de personagens femininas que venham de um contexto de orgulho e reafirmação de sua etnia. Para pesquisa de referências, busquei aspectos de manifestações da cultura africana. Acessórios como colares, turbantes, roupas largas com movimento e estampas de padrões coloridos. Tudo convergindo para o objetivo de representar a estética observada na personagem.

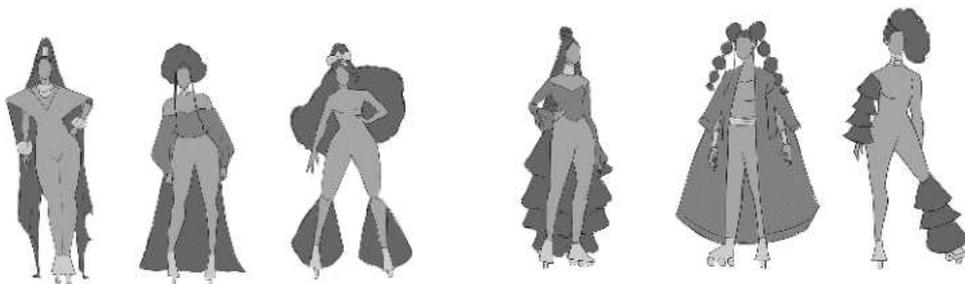
Figura 19 - Moodboard de referências para a personagem.



Fonte: Pinterest.

A partir das referências, foram esboçados algumas experimentações de vestimentas e estilos de cabelo baseadas no quadro de referências. Foi priorizada a importância do movimento, tanto na roupa quanto no penteado, e a sensação de algo que está em movimento.

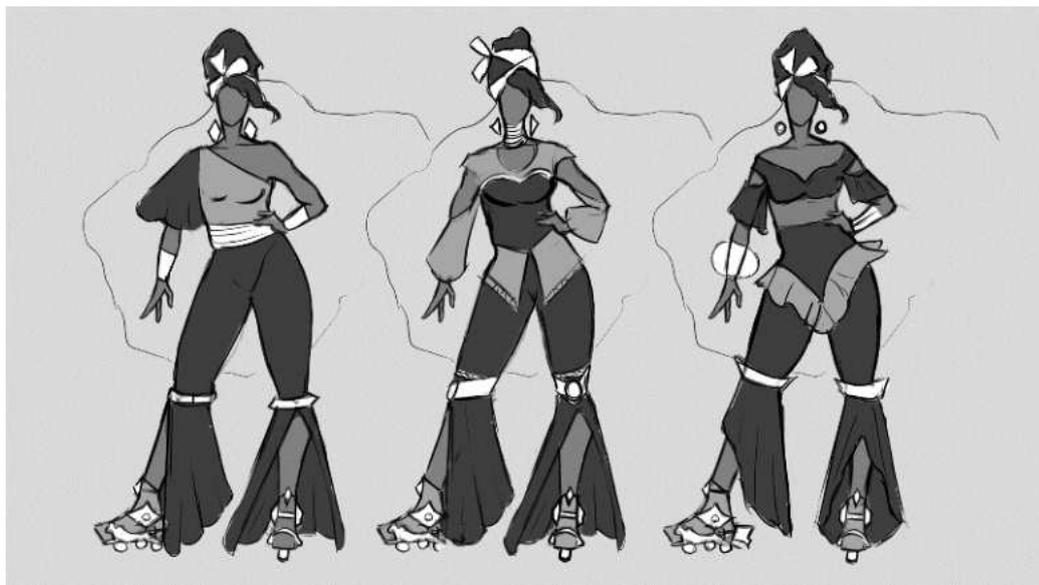
Ilustração 3 - Conceitos iniciais da personagem.



Fonte: Autoria própria do autor.

Com isso, o terceiro teste acima (da esquerda para direita) foi levado adiante, observando o destaque para as pernas - o que chamaria atenção para o artefato - e o cabelo volumoso e rebelde. Nesse momento a roupa foi vista com mais detalhes, levantando algumas alternativas dentro da proposta. Ainda tendo a questão de representar movimentação e algo transitivo, foram experimentados assimetria e encaixes, relacionando-se com formas angulares e triangulares.

Ilustração 4 - Exploração de variações de visual.



Fonte: A autoria própria do autor.

Entre os testes, o visual do meio foi escolhido para ser levado adiante. A partir dele houve o refinamento de algumas escolhas, traços de desenho e opções de cor. Para tal, foi utilizado tons vibrantes de cores fortes, relacionando a estética de roupas de cultura afro que também foi aproveitada para o personagem anterior, K'Sante. Dentre as opções, foi escolhida a alternativa que trazia o azul e laranja, cores contrastantes que intensificam mais o objetivo estabelecido da personagem se sentir em dois mundos completamente opostos.

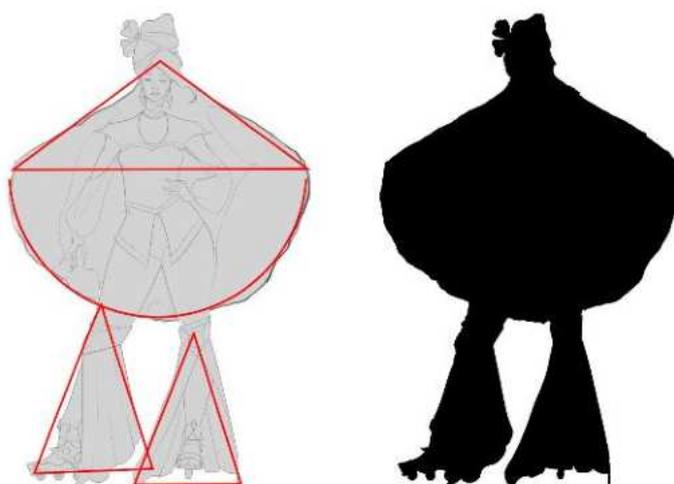
Ilustração 5 - Opções de cores para vestimentas das personagens.



Fonte: A autoria própria do autor.

Após, foi percebido que o cabelo rebelde assimétrico não trazia o objetivo de representar uma forma triangular. Com isso, houve a decisão de evidenciar mais a forma do triângulo em contraste com um semicírculo, que trazem ideias como ação, energia e conflito para o triângulo enquanto para o círculo temos unidade, proteção e conforto (Tillman, 2019). Foi importante também para que a silhueta básica da personagem funcionasse bem, com o destaque no penteado para cima, bainha da calça e, por fim, os patins.

Ilustração 6 - Formas básicas e silhueta.



Fonte: Autoria própria do autor.

Na sequência, foi feita a renderização da ilustração. O processo consiste em finalizar o esboço em técnica de pintura digital, com traços semi-realistas e também estilizados. Para o detalhamento do visual da personagem, foi estabelecido que os tecidos de cor azul - o lenço, a bainha da blusa e calça - teriam padronagem.

Ilustração 7 - Conceito finalizado da frente, vista lateral e de costas, com e sem cabelo.



Fonte: Autoria própria do autor.

Para a padronagem, ficou estabelecido que formas triangulares seriam a melhor escolha de aplicação, já que o triângulo aparece em tantos momentos na escolha do visual. A partir desta predefinição, houve a pesquisa de tecidos típicos e originários da cultura africana.

Figura 20 - Estampas Ankara.



Fonte: Amazon.

O famoso e tradicional tecido africano Ankara foi o grande destaque quanto a suas cores, padrões e texturas que se aplicavam ao objetivo tido em mente. Tipo de roupa amplamente usado contemporaneamente em países africanos, em diversas ocasiões e eventos, é tido como um resgate de uma herança cultural e africana, um “espelho da cultura do povo em toda sociedade” (JUDITH PERANI e NORMA WOLFF, 1999). O tecido é feito puramente de algodão, o que o torna perfeito para a proteção do corpo contra o clima quente da África subsariana, e decorado com símbolos coloridos em diferentes métodos, entre eles uma técnica de tingimento resistente a cera - antiga forma de arte originária da Indonésia, através da colonização pelos Países Baixos e que faria os tecidos serem importados para a África Ocidental nos anos 1880 para depois serem produzidos pelo mercado africano, que adaptaria de acordo com suas tendências. Na África, os tecidos usados pelas mulheres, muitas vezes, são um meio de comunicação não verbal por conta de seus significados escondidos, frequentemente por histórias criadas por elas mesmas e passadas para os fabricantes.

Em adição, uma pintura de retrato também foi feita, para dar mais enfoque aos traços faciais da personagem. O retrato havia sido finalizado em uma primeira versão, que após um curto período de trabalho e aprimoramento artístico foi possível observar que ainda poderia ser melhorado. Então seguindo outros procedimentos de pintura digital, foi concluída uma nova versão do conceito de retrato da personagem.

Ilustração 8 - Primeira versão do retrato.



Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 9 - Segunda versão do retrato.



Fonte: Autoria própria do autor.

Após feita a renderização do conceito da campeã, foi criada a simulação de como funcionaria o seu modelo 3D dentro da ambientação principal do jogo, o mapa Summoner's Rift, levando em consideração a vista aproximada e superior que o jogador teria da personagem. É observado que o cabelo volumoso cobra a maior parte de seu corpo na pose de descanso, porém durante animações de movimento ele terá sua própria dinâmica. O mesmo pode ser destacado para os patins, que por ser o artefato principal deveria ter mais destaque, mas é prejudicado pela visão tática da jogabilidade mas que terá seu protagonismo durante animações e efeitos de habilidades.

Ilustração 10 - Simulação do modelo da personagem dentro do jogo.



Fonte: Autoria própria do autor.

Após definir como seria o modelo base da campeã dentro de uma partida, foi necessário também experimentar como a personagem se movimentaria dentro do jogo. Os testes tiveram como base poses típicas de patinação e chutes, prevendo como seriam as habilidades utilizáveis da personagem.

Ilustração 11 - Simulação de movimentação da personagem dentro do jogo.



Fonte: Autoria própria do autor.

Mantendo a intenção de ser uma velocista, as habilidades desenvolvidas tiveram como base um grande potencial de locomoção dentro do mapa do jogo. Foi utilizada a mecânica padrão da maioria dos campeões do League of Legends, uma habilidade passiva e quatro ativas de acordo com as ações do jogador. Sendo elas:

Habilidade Passiva (P): Ritmo Felino

A cada ataque básico, ganha velocidade de movimento acumulativa, no máximo de 8 acúmulos por vez.

Habilidade Ativa 1 (Q): Energia que contagia

Seu próximo ataque é de alcance aumentado, causando dano.

Habilidade Ativa 2 (W): Motivada

Ganha um bônus percentual e temporário de velocidade de movimento. A habilidade reseta toda vez que realiza uma eliminação ou dá assistência ao seu time.

Habilidade Ativa 3 (E): Lá vem ela

Avança por uma extensa linha reta. Se atingir um inimigo diretamente, ele é atordoado e arremessado ao ar.

Habilidade Ativa 4 (R): Entra na roda!

Roda em área, chutando inimigos que são atingidos por sua perna, causando dano. Se um inimigo é atingido, é levemente jogado para trás e a habilidade é conjurada novamente automaticamente se o atingir outra vez. A cada *reset*, o dano aumenta e entra em tempo de recarga se em alguns segundos após a última conjuração não atingir um inimigo.

Ilustração 12 - Efeito da habilidade passiva.



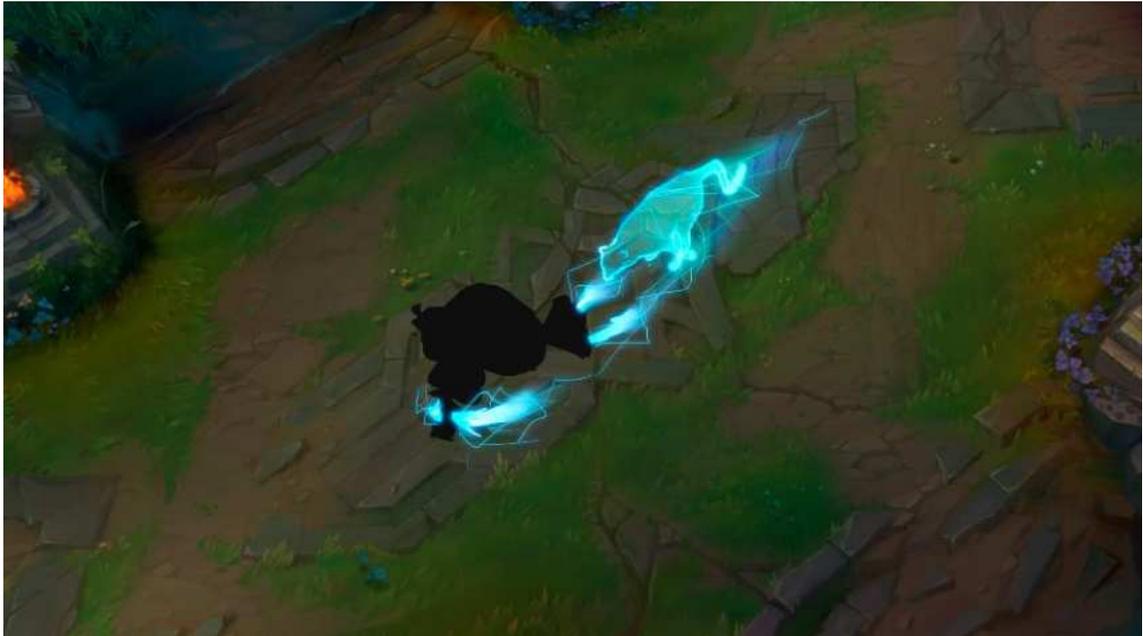
Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 13 - Efeito da primeira habilidade.



Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 14 - Efeito da segunda habilidade.



Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 15 - Efeito da terceira habilidade.



Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 16 - Efeito da quarta habilidade.

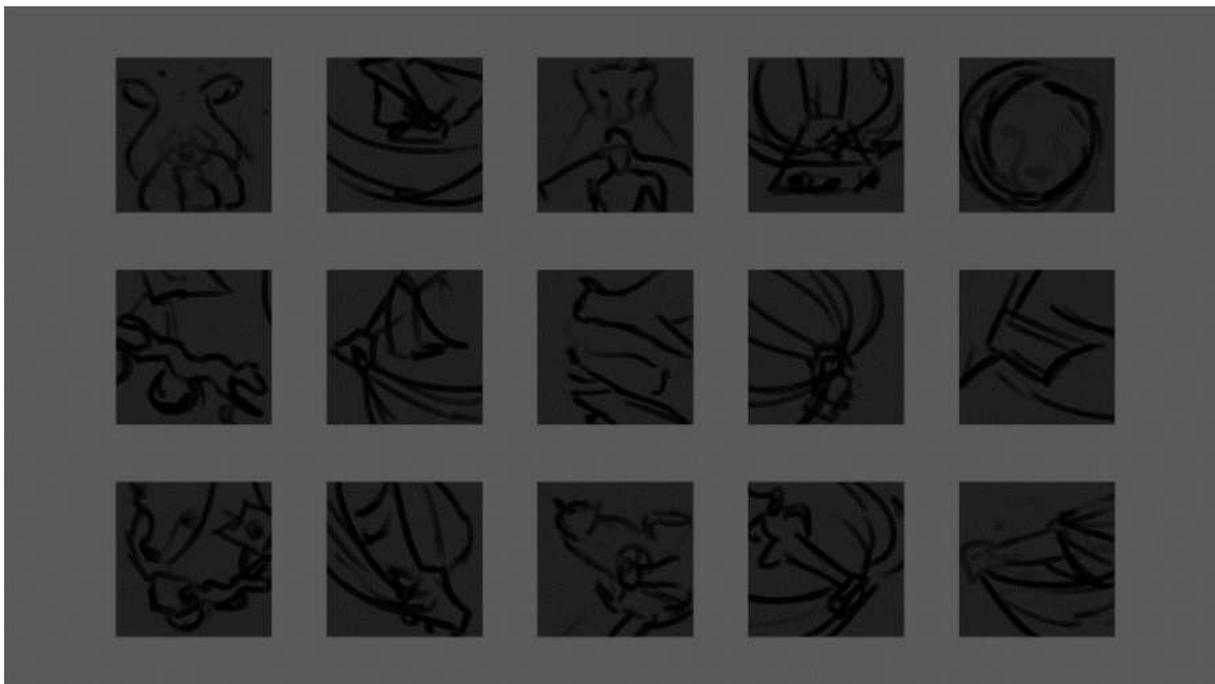


Fonte: Autoria própria do autor.

Definidas o que cada uma faria, e tendo em mente algumas das animações e efeitos da personagem, os ícones das habilidades foram criados. Após uma série de explorações de composições dinâmicas, uma primeira versão de alguns dos ícones foi finalizada. Porém, não estavam conversando com a intenção da campeã, de representar um choque entre dois lados. A solução foi sair da pintura quase monocromática em azul e se aproveitar do contraste com a cor laranja, ambos tons presentes na própria personagem. Com isso, além da composição ficar bem mais rica em seus artifícios de percepção, também trouxe a dinâmica esperada.

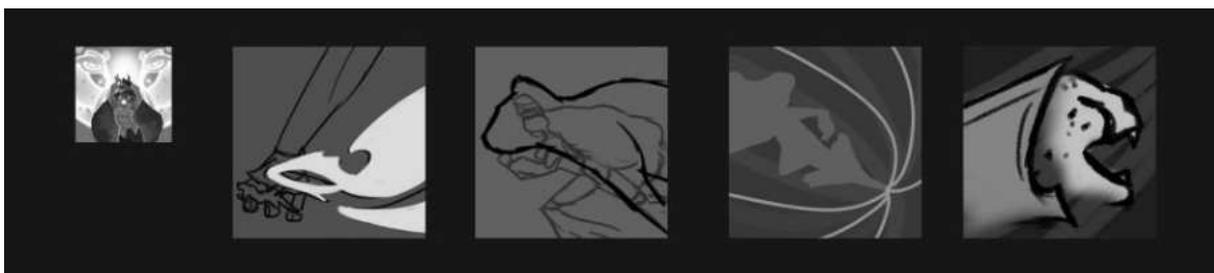
Ainda, os ícones das habilidades Q e R foram alterados algumas vezes durante a produção por não estarem cumprindo com o planejado, sendo melhorados em aspectos como visibilidade e composição.

Ilustração 17 - Rascunhos dos ícones de habilidade.



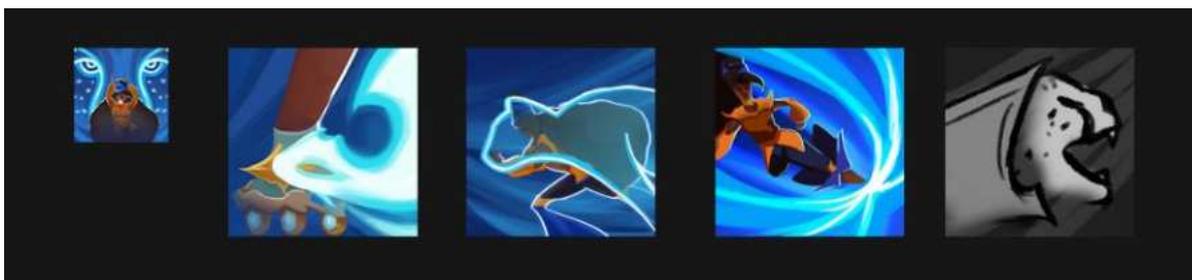
Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 18 - Definição de valores dos ícones de habilidades.



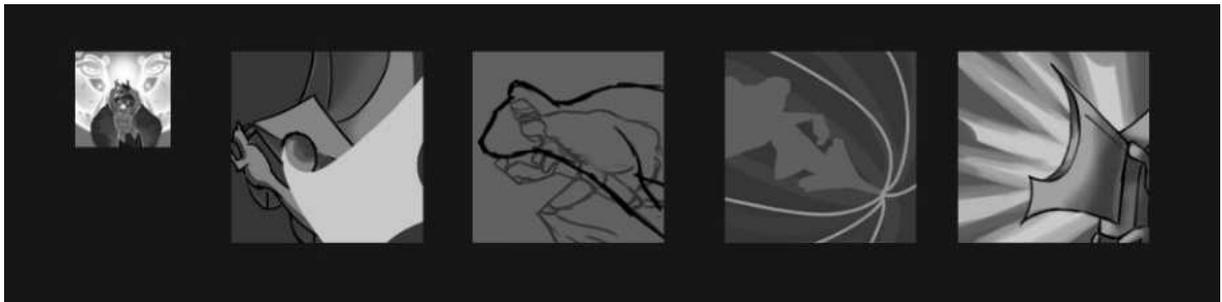
Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 19 - Primeiros ícones finalizados.



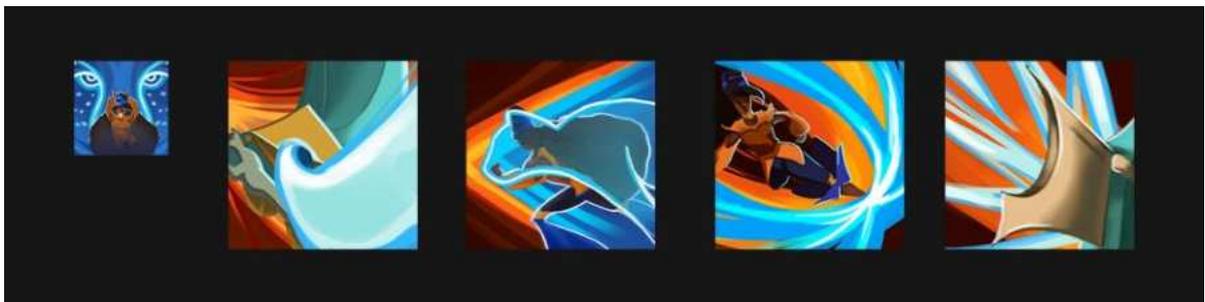
Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 20 - Redefinição dos valores do conjunto.



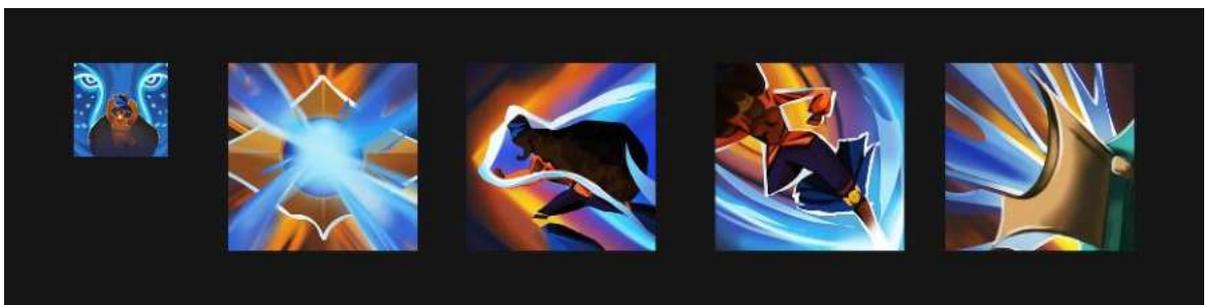
Fonte: Autoria própria do autor.

Ilustração 21 - Primeira renderização final dos ícones de habilidades.



Fonte: Autoria própria do autor.

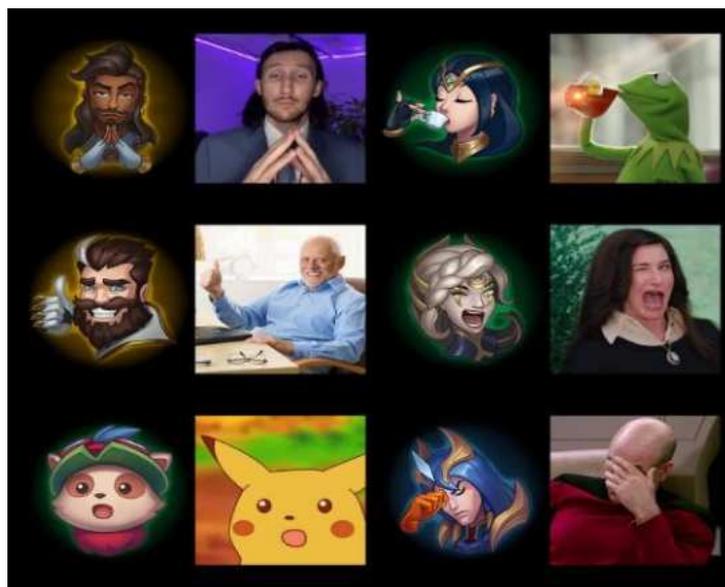
Ilustração 22 - Segunda renderização final dos ícones de habilidades.



Fonte: Autoria própria do autor.

Uma vez produzido o principal material de como a personagem se dá dentro de uma partida, foi o momento de pensar no material de apoio. O primeiro deles são os chamados “emotes”, figurinhas utilizadas dentro das partidas pelos jogadores. Atualmente, os emotes presentes no League of Legends se baseiam em memes de redes sociais.

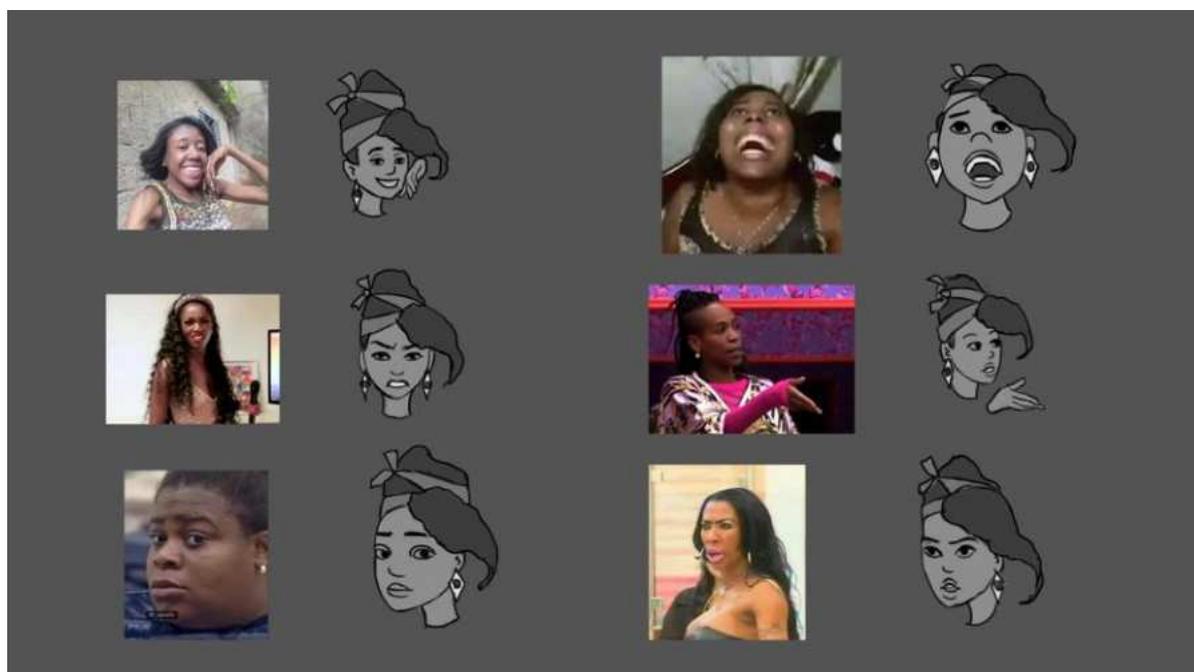
Figura 21 - Alguns emotes do jogo e suas referências.



Fonte: Reddit.

Levando isso em consideração, foi levantada uma pesquisa de alguns memes recentes no Brasil e de mulheres negras para se relacionar com a própria campeã original. Dentre as personalidades destacadas, estão celebridades e pessoas anônimas que se tornaram conhecidas pela produção de conteúdo nas redes sociais.

Ilustração 23 - Estudo de emotes originais.



Fonte: Twitter e autoria própria do autor.

Dentre as opções, foi levada adiante a representação da Aline Borel, grande personalidade e mulher negra de 28 anos das favelas do Rio de Janeiro e influenciadora digital famosa por cantar o ritmo funk com letras gospel. Encontrada morta em 2022, sua presença online em redes sociais continua significativa e muito lembrada, usada por muitos ainda com carinho, o que também se tem como objetivo no projeto ao integrar sua imagem na construção da personagem.

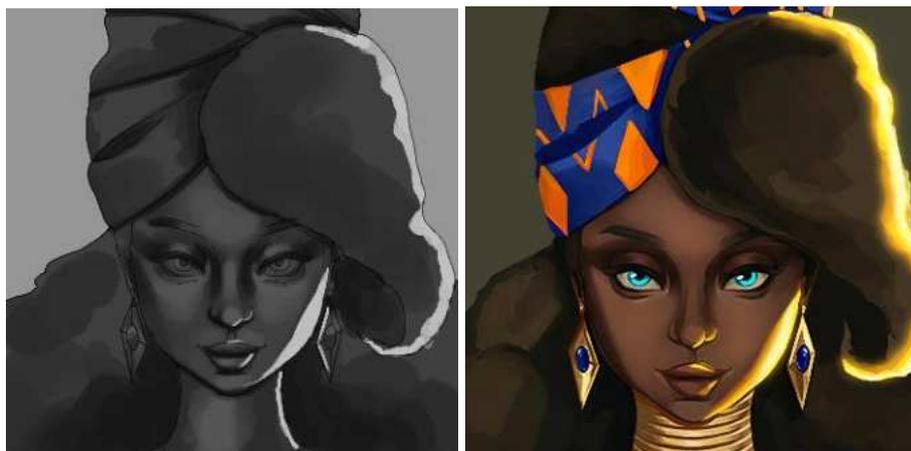
Ilustração 24 - Finalização do emote.



Fonte: Autoria própria do autor.

Na sequência, outro acessório dentro da possibilidade de personalização dos usuários do jogo foi idealizado: o ícone de invocador. Em setembro de 2023, foi lançada uma coleção de ícones de perfil de todos os campeões do jogo, desde o lançamento do próprio até o momento. Esses ícones, denominados “Ilustração”, trazem um padrão segmentado entre as diversas regiões de Runeterra, onde os símbolos de tal região aparecem na lateral esquerda do ícone, bem como um fundo específico e iluminação de ambiente. Como a personagem do projeto foi desenhada para pertencer a região de Nazumah, localizada dentro de Shurima, os códigos desta última foram reproduzidos.

Ilustração 25 - Conceito inicial e ícone finalizado.



Fonte: Autoria própria do autor.

Figura 22 - Conjuntos de ícones de Shurima, com o original incluso.

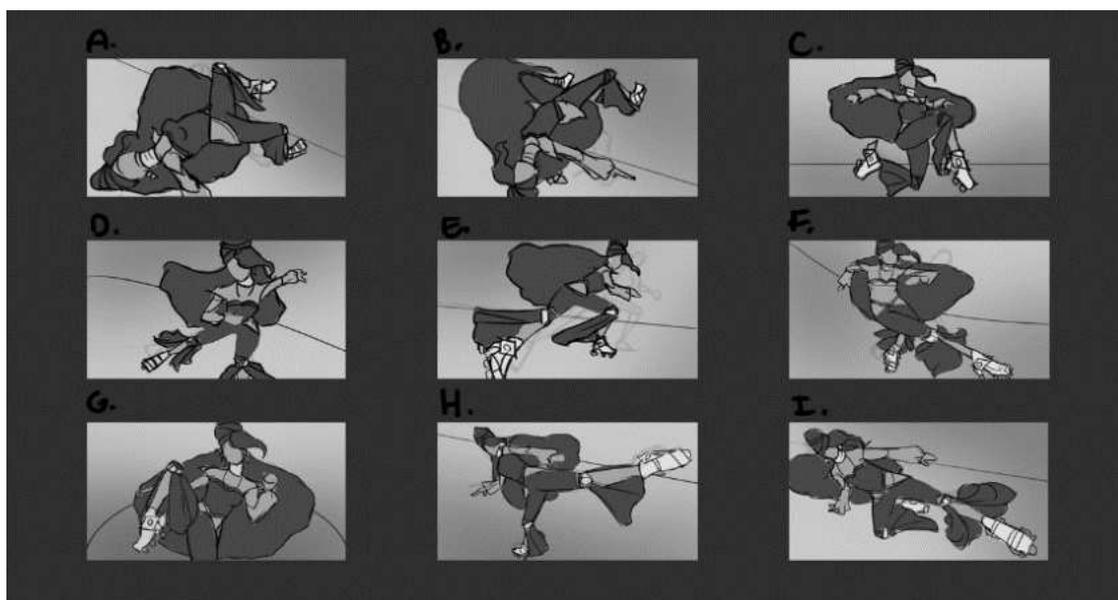


Fonte: Riot Games e autoria própria do autor.

A Splash Art dos campeões do League of Legends são o grande destaque de qualquer lançamento. Nela, busca-se traduzir toda a fantasia e glória do contexto da personagem. O objetivo principal é representar ao consumidor, seus jogadores, o que eles possuem disponível dentro do jogo da melhor maneira possível. Para o desenvolvimento, comecei com estudos em miniatura de composição, utilizando formas em diferentes valores, escalas de cinza.

Para a pose da personagem na imagem, movimentos de ação como patinar, deslizar em grande velocidade, pulos no ar e chutes altos foram explorados, conversando com as animações da personagem dentro do jogo. Em composição, foi priorizado a construção utilizando conceitos como regra dos três terços e proporção áurea.

Ilustração 26 - Exploração de miniaturas, em preto e branco, para a *splash art*.



Fonte: Autoria própria do autor.

Do esquema acima, as opções A, C, E e I foram levadas adiante para um desenvolvimento mais avançado considerando cores e cenário de fundo.

Ilustração 27 - Exploração de miniaturas, em cor, para a *splash art*.



Fonte: Autoria própria do autor.

A partir das miniaturas, a opção D foi a preferida. Por mostrar uma dinamismo na pose de ação, possibilitando a imersão das aventuras da personagem e ainda inserida em uma locação já existente na narrativa do League of Legends. A seguir, o cenário foi pintado para condizer mais com a proposta.

Ilustração 28 - Desenvolvimento do cenário/plano de fundo.



Fonte: Autoria própria do autor.

Na sequência, com a base da personagem feita na miniatura, acrescentei um efeito de energia reproduzindo o guepardo dos efeitos de habilidades da campeã. Após, as linhas da mesma foram redesenhadas e pintadas com um cinza escuro para ser feito o sombreamento. Com isso, as cores bases foram acrescentadas junto a um efeito de luz da paisagem, o pôr do sol vindo de trás.

Ilustração 29 - Desenvolvimento da base da personagem.



Fonte: Autoria própria do autor.

Nesse momento, a figura da personagem foi sendo renderizada até alcançar o melhor nível de polimento possível e por último, a arte foi ajustada para um filtro mais cinematográfico.

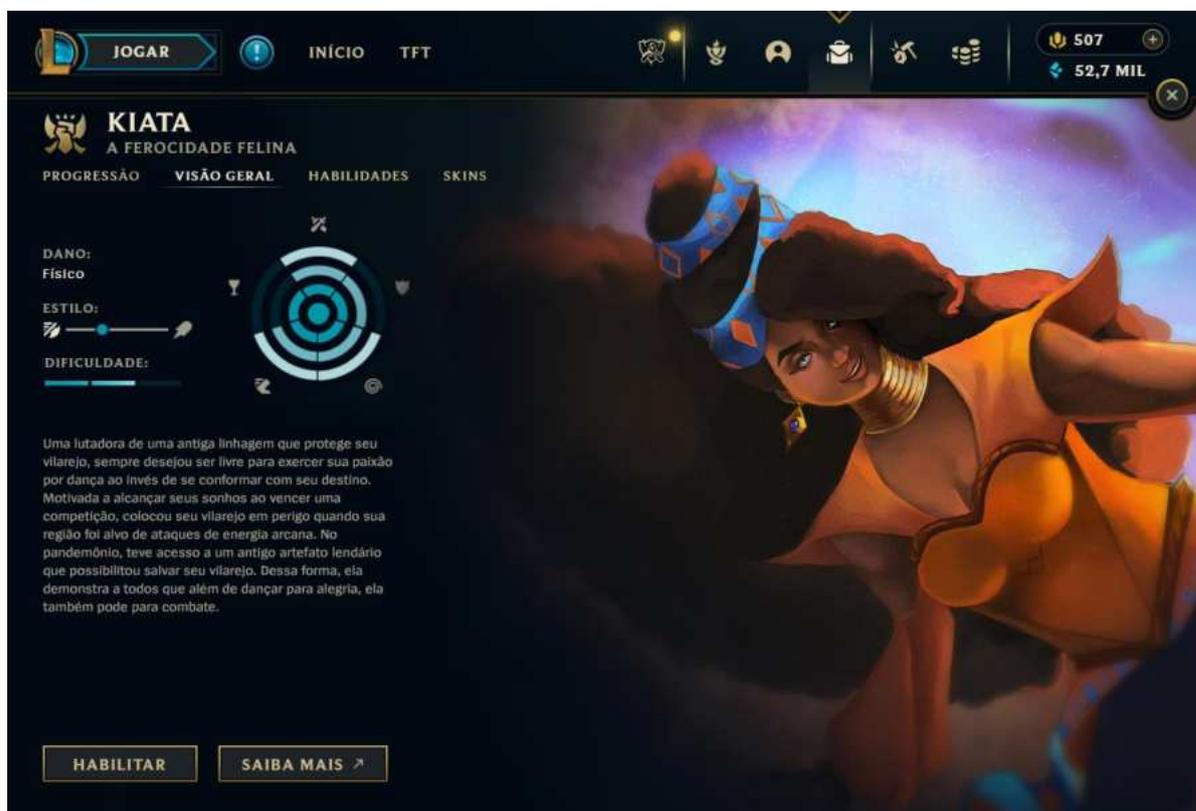
Ilustração 30 - Desenvolvimento da finalização da arte.



Fonte: Autoria própria do autor.

Feita a *splash art*, foi possível criar a página da campeã dentro da plataforma do jogo, o *Client*. Nessa página, é exibido o nome e título da personagem e seus atributos referentes a jogabilidade. Kiata é uma lutadora de investida com alto potencial de mobilidade, controle de grupo e dano físico. Sua dificuldade é nível 2. Por fim, também há sua biografia.

Ilustração 31 - Página da personagem dentro da plataforma do jogo.



Fonte: Autoria própria do autor.

Por último, a simulação de dentro do jogo representando como o conjunto de artes feitas para o projeto se daria na interface e mapa do League of Legends. Aqui temos o emote da personagem, seu modelo 3d, o ícone da *splash art* e das habilidades.

Ilustração 32 - Simulação do conjunto da personagem dentro da interface e mapa do jogo.



Fonte: Autoria própria do autor.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de ser um trabalho em progresso, representar diferentes culturas e identidades de maneira significativa é uma das possibilidades de uma história com narrativa bem desenvolvida. E uma vez que essa narrativa é construída a ponto de criar conexões reais com o público receptivo, o potencial se amplifica ainda mais. E é notável a emergência de trazer o destaque, protagonismo, para diversas maneiras de ser e viver, na tentativa de abarcar o maior número possível de realidades nas mídias.

No League of Legends, é importante ter uma gama diversificada de personagens que representam o maior número possível de seus jogadores, uma vez que o fator de identificação desempenha um papel importante para o sucesso do jogo. O design então é uma ferramenta aliada a construção de narrativas para explorar esses caminhos de representatividade.

No projeto, incorporar signos da cultura afro-brasileira teve como objetivo romper com estereótipos e representações rasas ou já muito exploradas. É importante mostrar a capacidade de inserir tais marcadores identitários e culturais em narrativas fantásticas. Assim como reafirmar e ressignificar o lugar e papel do ser mulher e negra dentro de histórias fantásticas.

Utilizar conceitos clássicos e históricos de construção de narrativas, conseguindo contemplar um contexto de protagonismo feminino e negro em teorias que outrora foram dominadas por heróis masculinos e europeus, é um sinal de como é necessário desafiar o que um dia esteve estabelecido e hegemônico por atores que, de alguma forma, exercem um papel opressor em detrimento de outros.

Toda a pesquisa em relação a negritude e movimentos negros, africanos e brasileiros contribuiu para que a base prática do projeto fosse cada vez mais rica e capaz de explorar e representar signos referente a pesquisa.

Por fim, o projeto foi uma grande oportunidade de colocar em prática e, também, se aprimorar nas técnicas de ilustração que possuo. Cada arte e ilustração desempenhou um papel chave para a percepção do que já domino e do que há ainda para ser desenvolvido. E tendo em vista toda a realização, a concepção da personagem Kiata reforça os caminhos futuros que os personagens de jogos podem explorar, destacando a força e potência do design.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, CHRISLAYNE MUNIZ DE. Afrofuturismo e direção de arte no filme Pantera Negra. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Comunicação, Curso de Radialismo, Universidade Federal da Paraíba, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/20195/1/CMA19032021.pdf>. Acesso em 23 de jun. 2023.
- ALVES, AMANDA. Afropunk Bahia 2022: o maior festival de cultura negra do mundo. CNN Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/afropunk-bahia-2022-o-maior-festival-de-cultura-negra-do-mundo>. Acesso em 16 de set. 2023.
- AMOS, ANDRES. Lil Nas X and K'Sante collab in League of Legends is perfect authentic representation. Dexerto, 18 de out. 2022. Disponível em: <https://www.dexerto.com/league-of-legends/lil-nas-x-ksante-collab-lol-perfect-authentic-representation-1961098/>. Acesso em 11 de jun. 2023.
- ANDREO, MARCELO CASTRO e TAKAHASI, PATRÍCIA KELEN. Desenvolvimento de concept art para personagens. Salvador: SBGames, 2011. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em 17 jun. 2023
- ARDOSO, CLAUDIA PONS. Experiências de Mulheres Negras e o Feminismo Negro no Brasil. Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN),[S.l.], v. 10, n. 25, p. 317-328, jun. 2018. ISSN 2177-2770. Disponível em: <https://abpnrevista.org.br/index.php/site/article/view/618>. Acesso em 23 jun. 2023.
- BABATUNDE, OBISESAN e OYEDELE, AYOKANMI MOTUNRAYO TOLULOPE. (2013). The Resurgence of Ankara Materials in Nigeria. Journal of Education and Practice. Nigeria: Vol. 4, 17, 2013. Disponível em: <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/viewFile/7401/7536>. Acesso em 6 de jun. 2023.
- BIENAL DO LIVRO 2023 | 02/09 - Palavra-Chave. [S. l.: s. n.], 2023. 1 vídeo (9 horas). Publicado pelo canal Bienal do Livro Rio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0s5bUkKAZUQ>. Acesso em 19 set. 2023.
- CAMPBELL, JOSEPH. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.
- CASHMIIR, RIOT. Análise de Campeão: K'Sante. League of Legends, nov. 2022. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/analise-de-campeao-k-sante>. Acesso em: 10 de jun. 2023.
- Como Jogar. League of Legends, 2023. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>. Acesso em 10 de jun. 2023.
- Concept Art Issue. São Paulo: Zupi, 2010 n. 01.
- COOGAN, PETER. The definition of the superhero. Heer & K. Worcestre (Eds.), A comics studies reader (pp. 77-93). Jackson: University Press of Mississippi, 2009.
- DEMOPOULOS, ALAINE. The Rich History of Black Roller Skating Rinks—and Their Civil Rights Legacy. The Daily Beast, 4 de fev. 2021. Disponível em:

- <https://www.thedailybeast.com/the-rich-history-of-black-roller-skating-rinks-and-their-civil-rights-legacy>. Acesso em 11 de jun. 2023.
- Everything You Need To Know About African Print Fabric. Kitenge Store, 12 de out. 2021. Disponível em: <https://kitengestore.com/everything-need-know-african-print-fabric/>. Acesso em 6 de jul. 2023.
 - Felídeos. Wikipedia, 2006. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fel%C3%ADdeos>. Acesso em 30 de jun. 2023.
 - FERNANDES, CAMILLA. Preto ou negro: qual é a forma correta?. Politize, 2023. Disponível em: <https://www.politize.com.br/preto-ou-negro/>. Acesso em 25 set. 2023.
 - FREYTAG, GUSTAV. Freytag's Technique of the drama, 1863.
 - HALL, STUART. Representation & the media. Northampton, MA: Media Education Foundation, 1997. Disponível em: <https://www.mediaed.org/transcripts/Stuart-HallRepresentation-and-the-Media-Transcript.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.
 - HALL, STUART. The work of representation. In: HALL, Stuart. Representation: cultural representations and signifying practices. V. 2, p. 13-74, 1997. Disponível em: <https://eclass.aueb.gr/modules/document/file.php/OIK260/S.Hall%2C%20The%20work%20of%20Representation.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2023.
 - LUIZ ANAZ, SÍLVIO ANTONIO. Arquétipo e catarse nas narrativas audiovisuais. São Paulo: Matrizes, 2021, 15(2), 73-93. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143068488006>. Acesso em 10 jul. 2023.
 - LUPTON, ELLEN. O design como storytelling. São Paulo: Editora Olhares, 2022.
 - MOURA, Clóvis. Ideologia de branqueamento das elites brasileiras e os dilemas da negritude. Brasil: raízes do protesto negro. São Paulo: Global, 1983. p. 40-46 (Os dilemas da negritude).
 - PERANI, JUDITH e WOLFF, NORMA. Cloth, Dress and Art patronage in Africa. N. Y. Washington: Berg Publishers, 199.
 - Pesquisa Game Brasil - Report Gratuita 2023. São Paulo: Go Gamers e Sioux Group, 2023.
 - População que se declara preta sobe para 10,6% em 2022, diz IBGE. g1, 16 de jun. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2023/06/16/populacao-que-se-declara-preta-sobe-para-106percent-em-2022-diz-ibge.ghtml>. Acesso em 19 de jun. 2023.
 - Por que o guepardo é o animal terrestre mais rápido do mundo?. National Geographic, 2 de dez. 2022. Disponível em: <https://www.nationalgeographicbrasil.com/animais/2022/12/por-que-o-guepardo-e-o-animal-terrestre-mais-rapido-do-mundo>. Acesso em 30 de jun. 2023.
 - RIBEIRO, LEONARDO. O Globo, 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/rio/influenciadora-aline-borel-encontrada-morta-em-praia-da-regiao-dos-lagos-25484911>. Acesso em 25 de set. 2023.
 - ROZA, SANDRA RITA DE CÁSSIA. Beyoncé sob uma lente interseccional: uma análise das representações de mulheres negras em Lemonade, Homecoming e Black is King. 2022. 288 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2022. Disponível em: <https://www.repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/15165/1/DISSERTA%c3>

%87%c3%83O_Beyonc%c3%a9LenteInterseccional.pdf. Acesso em: 20 jun. 2023.

- SANTIAGO, Larrisa. Afropunk, o movimento afrodescendente que liberta através da música, moda e arte. iG, 20 de jul de 2018. Disponível em: <https://gente.ig.com.br/cultura/2018-07-20/o-que-e-afropunk.html>. Acesso em 23 de jun. 2023.
- SILVA SANTOS, ANNA ALLESKA e LIMA MELO, THALITA CARLA DE. (2022). Da Negritude Ao Branqueamento: Como A Mídia Gera E Mantém Formas De Apagamento De Uma Raça. Caderno De Graduação - Ciências Humanas E Sociais - UNIT - ALAGOAS, 7(2), 89. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitshumanas/article/view/10420>. Acesso em: 20 jun. 2023.
- TILLMAN, BRYAN. Creative Character Design. Florida: CRC Press, 2019.
- VANINI, Eduardo. Senegalesa vira sensação mundial em vídeos de dança com patins. O Globo, 24 de jul. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/ela/gente/senegalesa-vira-sensacao-mundial-em-videos-de-danca-com-patins-1-24546764>. Acesso em: 30 de jun. 2023.
- VARELLA, João. Onde estão os negros nos videogames?. Elástica, 13 de jan. 2022. Disponível em: <https://elastica.abril.com.br/especiais/negros-nos-videogames-onde-estao>. Acesso em 19 de jun. 2023.
- VOGLER, CHRISTOPHER. A jornada do escritor : estruturas míticas para escritores; tradução de Ana Maria Machado. - 2.ed. -Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2006.
- Who We Are. Riot Games, 2023. Disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/quem-somos>. Acesso em 10 de jun. 2023.