

Análise de aplicação de Gesture Drawing em conteúdo artístico para jogos

Mariah Vicente* Bernardo Castro Filipe Ferreira de Castro
Igor Marini Yan Honorato Bárbara Viana Laura Nogueira

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Brasil

RESUMO

O artigo apresentado busca fazer uma análise imagética das splash arts do jogo League of Legends, baseando-se em conhecimentos tradicionais das artes plásticas como elementos de linguagem visual e análises gestuais (Gesture Drawing), dentre outros. Tal análise crítica tem como objetivo entender os preceitos artísticos e técnicos dessas ilustrações, observando como elas se comportam e como são relacionadas a outros elementos dentro do jogo, como a própria história e contexto de cada personagem, elementos de narrativa, texturas, cores, contraste etc. Para isso, selecionamos uma série de splash arts referente ao campeão Gankplank: O terror dos mares, escolhidas a partir de data de lançamento e pela relevância dentro do jogo, atendendo os quesitos citados pelo potencial analítico. O resultado dessa pesquisa gerou um complexo estudo de caso que visa orientar outros ilustradores e profissionais artísticos ligados à área de games a construir peças visuais mais coerentes com o universo disponível a eles dentro dos âmbitos narrativo (relação entre história e ilustração) e técnico (relação entre ilustração e interface).

Palavras-chave: gesture drawing, league of legends, análise, splash arts, ilustração.

1 DEFINIÇÃO DE GESTURE

O exercício de simplificação de movimentos surgiu durante estudos de desenho majoritariamente voltados para a área de animação, área que necessita de uma linguagem simples para representar diversas poses em sequência que resultam na sensação de movimento das formas. Porém tal técnica, mesmo que seja usada majoritariamente para rascunho, não se limita somente à área mencionada (animação).

Tudo o que exigir um mínimo de composição pode utilizar de desenho gestual, já que este é a essência do movimento, e a organização de elementos num espaço necessita de certo ritmo visual para guiar o olhar de quem a observa. Sendo assim, tal técnica pode ser vista em diversas ilustrações e quadrinhos, já que todas narram ações a serem observadas.

Obras artísticas mais antigas, como pinturas e esculturas mesmo antes do século 20 poderiam não utilizar de desenho gestual de fato, mas a própria composição dos corpos na tela ou no pedestal já indicavam aspectos de tal técnica que viria a surgir depois.

Há mais de um tipo de movimento encontrado em obras de arte. O primeiro tipo de movimento encontrado em obras de arte é o óbvio, movimento físico. O modo mais direto de mostrar movimento é desenhando ou pintando linhas saindo do objeto que está se movendo. Outro modo de comunicar movimento em uma obra de arte é justapor o(s) assunto(s) de modo que não possa(m) ser replicado(s) por uma pose estática. O terceiro tipo de movimento encontrado em obras de arte lida com o modo como o olho de um observador se move pelo trabalho de arte. [7]

Poderíamos dizer então que desenho gestual seria um conjunto de regras de composição aplicadas a objetos "isolados" (lembrando que pode ser aplicado também na representação de cenas e seus elementos: cenários, corpos e objetos; ao mesmo tempo).

Através de culturas e épocas, é um dos modos fundamentais pelas quais nos ensinam a desenhar, traduzindo o movimento rápido do olho para o movimento responsivo da mão. Porém o gesto desenhado é mais que a tentativa de capturar uma renderização mecânica e rápida da pose de um modelo; quando realizando seu melhor trabalho, um gesto é o entendimento, uma janela de empatia na qual o corpo desenhado compartilha a experiência da forma posada. É uma incorporação, e incorporando, ação na qual o artista intuitivamente captura a essência da massa, tensão, gravidade e disposição do modelo, e dá aquela impressão de expressão material, apesar do modelo ser de pedra ou nuvem, tecido ou carne. [1]

O "gesture drawing", ou desenho gestual, desenho intuitivo, poderia ser definido como um desenho simples que demonstra a mais pura essência de um objeto, cena, homem ou animal, representando com o mínimo de informação (linhas, tons, marcas) seus sentimentos, energia, movimento ou ação.

Detalhes devem ser evitados ao máximo como: dobras de tecidos, texturas, ou mesmo a própria anatomia e sua correta proporção, a não ser que sejam cruciais para a expressão de tal essência; exigindo então velocidade de traçado e pouco tempo para execução. Um desenho sem noções gestuais torna-se estático e sem vida, e por consequência desinteressante e até estranho.

Em resumo, traz ao trabalho uma maior expressividade e similaridade com o real, por traduzir expressões corporais de modelos em um suporte de trabalho. O artista passa então a entender melhor os esforços dos músculos, os efeitos de torção do corpo, bem como o alcance natural de movimento das articulações.

Um desenho bem construído deveria ter todas as partes e elas deveriam ser postas juntas belamente, mas você não deveria vê-las quando você olha para o desenho. O que você deveria ver é a emoção. Em um desenho de um homem faminto você deveria ver medo e fome e desespero, e você deveria sentir isso, somando pena e repulsa e raiva. Todos os gestos não serão tão dramáticos assim, mas todos os gestos são certamente mais que suas partes. [2]

2 CONCEITOS DO GESTURE

Desenho gestual parte do uso de formas curvilíneas simples como "C" e "S", porém mais suaves. Tais linhas, chamadas de "linhas de movimento" devem ser observadas no objeto de análise de forma que o simplifique ao máximo carregando sempre sua impressão num primeiro olhar, não só expressando a movimentação no caso de uma personagem, mas seus sentimentos através da expressão corporal.

A linha de ação vai de mãos dadas para tornar a pose de um personagem mais fácil de ler. Fazer com que a linha de ação seja curvada, ao contrário de desenhá-la como uma linha reta, dá a pose do seu personagem mais força e atitude que, por sua vez, ajuda a

*e-mail: mariahvicente@gmail.com

tornar as poses de seu personagem mais visivelmente interessantes para o espectador. [9]

Muitos animadores exageram tais linhas de forma que cada pose carrega algum sentimento com ela em cada quadro, cada segundo. Animações no geral como as da Disney são um bom exemplo, devido ao estudo de movimentação corpórea aplicado à animação, mesmo que caricato e cartunesco.

Nós devemos ser emocionais sobre nossos assuntos mesmo que ele tenha a ver com questões sérias ou com humor. Nós não podemos recuar de nossas emoções - se nós fizermos o resultado será uma mera reprodução anatômica. Um desenho ou uma cena não está finalizada quando a representação material está feita; está finalizada quando a descrição sensível de uma emoção está feita. A significância não está sozinha na história, mas na ilustração que faz esta história tornar-se viva. Sim, há anatomia, forma, construção, modelo e duas ou três linhas de etceteras, mas apenas na medida que estas coisas são expressões da história. [3]

Após linhas simples de movimento devemos notar o posicionamento da cabeça e do tronco no caso de humanos e animais. O tronco então é fragmentado em tórax e quadril como elipses ou caixas separadas, pois envolvem o conceito de torção, gerando linhas de movimento distintas (uma alinhando ombros, outra na base do quadril). A cabeça, por sua vez, se destaca do tronco possuindo sua própria liberdade de movimento, também rotacionando e possuindo linhas diferenciadas.

Num terceiro e último estágio localizamos as juntas dos membros com pontos, círculos ou esferas e as ligamos com demais linhas. Em resumo, transforma-se uma pose abstrata num manequim para então aplicarmos estudos anatômicos de musculatura e corrigir proporções.

Tal sequência analisa então a emoção do movimento e as limitações do corpo por linhas simples. A prática de desenho gestual auxilia na compreensão dos elementos já mencionados, possibilitando então a análise de diferentes estilos artísticos e sua reprodução com grande eficácia. A má execução do gestual combinado com a anatomia causa extrema estranheza no inconsciente, pois não é algo claramente visível, já que foram utilizados no esboço inicial da obra.

3 EXERCITANDO O GESTURE

Precedentemente à análise gestual das artes selecionadas, foi necessário um estudo entre os estudantes do grupo de pesquisa para compreender na prática as peculiaridades que os artistas enfrentam ao executar a técnica de gesture drawing em seus trabalhos.

Para tal foram usados de sites apropriados com ferramentas configuráveis que mostram fotos de poses na tela de forma cronometrada. [8]

Como é de costume no grupo de pesquisa, nosso processo de aprendizado e metodologia se dá sempre em conjunto somado às interações e debates posteriores à atividade. Dessa forma a equipe identificou uma série de considerações positivas e negativas as quais os artistas se deparam frequentemente ao lidar com o gesture.si.

3.1 Pontos de dificuldade e questões negativas

O grupo encontrou dificuldades com perspectiva e poses estáticas, proporções, e nas diferenciações do que seria detalhe e do que seriam traços de movimento (aplicação de músculos em modelos mais “bem formados”)

Dificuldades específicas surgiram, como por exemplo, fazer elementos da cintura para baixo, e facilidade com os da cintura para cima.

3.2 Pontos de facilidade e questões positivas

Encontramos facilidades ao fazer menos detalhes numa pose dinâmica, rascunhos rápidos para uma composição e detalhamento posterior. A prática do gesture estimulou a movimentação do braço do artista o proporcionando um traçado mais leve.

4 OBSERVAÇÕES

A prática do gesture ajuda o artista a ver o desenho como formas gerais de modo mais eficiente e dinâmico, levando em conta que artistas sempre trabalham com estipulações e prazo. Percebemos com mais facilidade elementos de mais relevância no corpo, dando mais ênfase a princípios primordiais do gesture. Observamos que é necessário por volta de 3 segundos prévios para análise geral da imagem antes de rascunhar e inseri-la no papel encaixando os membros de forma mais adequada. Com isso identificamos a ausência de movimento que splashes antigas do League of Legends possuem.

Elaboramos sugestões para os exercícios já estabelecidos como padrão da prática do gesture, como: refinar as poses depois de esboçá-las como linhas de gesto; análise essa sem tempo limite.

Linhas de gesture não se limitam à anatomia da personagem, podendo envolver vestimentas, armamentos e interações com cenário, outros elementos visuais, e até conceitos como “proteção”, “liderança”, “poder”. Linhas de perspectiva ou de cenário, de corpo, de efeitos/brilhos/explosões também entram como estudo de linhas gestuais.

Identificamos alguns signos que remetem a sensações para o observador, como: elementos pontiagudos que remetem a perigo; quadrados que remetem à estabilidade; elementos circulares que remetem à segurança; suavidade se relacionando com curvas e dureza fazendo menção a retas; trazendo assim significância e impressões das formas.

5 ANALISANDO O GESTURE EM LEAGUE OF LEGENDS

League of Legends, sendo um jogo digital, possui diversas facetas que utilizam de ilustrações: desde pequenos ícones de objetos, passando pelas chamadas "splash arts" (ilustrações isoladas) que conceituam e apresentam personagens, suas habilidades e origens no universo do jogo; passando também pelas ilustrações levemente animadas das telas de início, e finalizando com animações propriamente ditas que divulgam novos personagens ou outros conceitos e momentos do universo do jogo.

Uma vez que há tal tipo de conteúdo visual o desenho gestual pode ser percebido e estudado.

5.1 Analisando o campeão

Selecionamos a personagem Gangplank que sofreu grandes atualizações recentemente (agosto de 2015) sendo adequada aos novos padrões de interface e direcionamento artístico do jogo. Estando presente desde o lançamento do próprio jogo, seguem as análises de suas ilustrações clássicas, que demonstram o rumo tomado com relação aos enquadramentos e uso de elementos da linguagem visual; elementos nos quais o gesture está inserido, se comunicando diretamente, atribuindo semiose e sentido as técnicas dispostas pelos artistas.

A primeira splash art analisada (Gangplank Clássico - Figura 1) se mostrou pobre de informações sobre a narrativa apesar da construção das qualidades de Gangplank através das formas e linhas direcionais.

Tão inesperado quanto brutal, o auto-intitulado Rei dos Ladrões conhecido como Gangplank comanda Águas de Sentina com uma mistura de medo, violência e astúcia. Aonde vai, morte e ruína são o seu rastro. Tal é sua infâmia e reputação que o menor vislumbre de suas velas negras no horizonte causa pânico até mesmo na tripulação mais valente. [4]



Figura 1: Gangplank Clássico - 1ª versão

Tais qualidades conseguiram ser mantidas e desenvolvidas com maior habilidade em ilustrações consequentes conforme o próprio universo de League of Legends foi evoluindo.

A história do Gangplank era bem diferente do Gangplank em jogo. Em jogo, ele não parecia ser o pior malfeitor das Águas de Sentina. Ele não era convincente, não era brutal o suficiente para governar. [5]



Figura 2: Gangplank Clássico - 2ª versão

Os cenários sempre se mantiveram caóticos, seja com o cruzamento de linhas de movimento, seja pela grande presença de elementos no cenário; e a figura de Gangplank sempre se manteve relaxada, sob controle, expressando confiança, austeridade, arrogância, superioridade, qualidades que de certa forma contrastam com o ambiente usando formas mais equilibradas (quadrados, linhas verticais) e instigando perigo (triângulos e formas pontiagudas) tanto em sua anatomia quanto em suas vestes.

Sutilezas como leves torções no corpo, cabeça ligeiramente tombada/virada, e marcas faciais reforçam a expressividade da personagem.

Notou-se também que a representação de corpo inteiro da personagem se mostrou descartável para a compreensão de suas características, habilidades e narrativa.

A ambientação utiliza majoritariamente de linhas diagonais, como na chuva, linha do horizonte e tábuas do navio, além de pouco espaço de respiro para manter o olhar do espectador sempre em movimento.



Figura 3: Capitão Gangplank

Demais elementos como rastros de tiros de canhão, ou fagulhas, somados aos elementos anteriores criam um ciclo visual que

sempre termina em Gangplank destacando sua imagem e importância na cena.

As habilidades e a narrativa, que complementam a descrição do campeão, surgem como ícones no cenário: o navio em que se encontra poderia ser o da personagem (Capitão Gangplank e Gangplank Clássico - 3ª versão) ou de alguma vítima de saqueamento (Gangplank Clássico - 2ª versão); barris, laranja, e espada em chamas fazem menção às suas habilidades; silhuetas curvilíneas incomuns ao fundo da ilustração Gangplank Clássico (3ª versão) sugerem a presença de Illaoi, personagem campeã importante para a evolução do pirata em diversos aspectos. Na narrativa [6], ela aceita dar o apoio exigido por Gangplank para que recuperasse a influência perdida após um ataque humilhante arquitetado por uma inimiga.



Figura 4: Gangplank Clássico - 3ª versão

5.2 Analisando a Interface

Nas versões anteriores do client, (janela de opções para o jogador que oferece opções desde o login até janelas de loja virtual, páginas de customização, lista de amigos; é a interface principal do jogo externa à tela de combate), a interface exigia $\frac{1}{3}$ da ilustração à esquerda para informações do campeão a ser visualizado, como atributos, complexidade, descrições e habilidades. A personagem se posicionava então nos $\frac{2}{3}$ restantes da ilustração incluindo majoritariamente o busto, vestes, elementos que remetem às habilidades e sua ambientação.

Com a atualização do client, as splashes ganharam um espaço exclusivo, sem interferência de textos ou outros elementos, trazendo às ilustrações maior centralização dos heróis e aproveitamento de espaço para desenvolvimento maior das narrativas.

Em outro momento, durante a seleção de campeões antes das partidas, a apresentação de personagens também se mostra centralizada, reforçando a nova configuração das ilustrações. Apesar disso, as ilustrações clássicas das personagens se mantêm à direita pois mesmo na tela de apresentação, e apenas neste caso atualmente, os textos acompanham a imagem, como em versões anteriores.

6 CONCLUSÃO

Tendo origens em desenhos animados, o gesture drawing estuda e reflete o sentimento contido nos corpos e suas formas de se comunicar. Sendo assim, sua aplicabilidade envolve qualquer produto visual que possua movimento e expressividade, incluindo ilustrações voltadas à jogos digitais.

Com a análise de Gangplank, de League of Legends, foi possível criar associações entre algumas das emoções sentidas nas ilustrações e as formas contidas nelas, e entender as influências que a interface do jogo tem sobre o posicionamento desses elementos no espaço disponível.

São essas associações que analisadas com um senso técnico e crítico dão uma visão mais apurada ao artista ao longo do tempo, permitindo que ele aplique diferentes mensagens desejadas a seus próprios trabalhos. Com esse intuito foi traçada a meta deste artigo

e com ela a escolha das artes e que não só foram analisadas, mas passaram por processos de criação muito similares ao nosso em alguns aspectos.

Assim como os grandes mestres do passado estudaram artistas anteriores a eles, nos dias de hoje precisamos replicar este mesmo procedimento com as artes conceituais e ilustrações contemporâneas para o aperfeiçoamento de técnicas e construção de conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Grønstad, E. Gustafsson, Ø. Vågnes. Gestures of Seeing in Film, Video and Drawing. Julho 2016.
- [2] W. Stanchfield, Gesture Drawing for Animation. 1919-2000
- [3] W. Stanchfield, Gesture Drawing for Animation. 1919-2000
- [4] Gankplank – O terror dos mares. League of Legends. Disponível em: http://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/gankplank/. Acessado: 20 de julho 2017.
- [5] Análise de campeão Gankplank. League of Legends. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt/news/champions-skins/champion-update/compreendendo-o-campeao-gankplank>. Acessado: 20 de julho 2017.
- [6] O Fardo. League of Legends. Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/illaoi-color-story/. Acessado: 20 de julho 2017.
- [7] How to Teach Movement to Art Students. The Virtual Instructor. Disponível em: <http://thevirtualinstructor.com/blog/how-to-teach-movement-to-art-students>. Acessado em: 20 julho 2017.
- [8] Line of action. Line of action. Disponível em: <https://line-of-action.com/>. Acessado: 20 de julho 2017.
- [9] Quick Tip: The Line of Action, Make Your Character Poses More Dynamic!. Tutsplus. Disponível em: <https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-the-line-of-action-make-your-character-poses-more-dynamic--vector-5554>. Acessado: 20 de julho 2017.