

LOREMASTER: ILUSTRAÇÕES DIGITAIS COMO MODELO DE DESIGN AUTORAL

TAINÁ FERREIRA CARDOSO¹;
PROF^a. DR^a. LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²

¹Universidade Federal de Pelotas – tainacardoso.tc@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A busca pela autoria é pauta para muitos que, em algum momento da vida, se fazem perguntas como: Quem é o autor desse livro?. A resposta mais comum é o autor ser quem o escreveu e, de fato, ao observarmos uma obra observamos em sua capa o título do livro junto ao nome de quem o escreveu. No entanto, ao abri-lo, podemos também indagar: O autor de um livro é realmente apenas quem o escreveu? Será que ele não se inspirou em outros autores? Será que não buscou referências e as adaptou à sua obra? Será que os editores, designers gráficos e técnicos envolvidos no projeto editorial não são uma espécie de co-autores?. Se toda escrita dita de autor fosse completamente inovadora não teríamos tantas similaridades entre as obras, não é? Dito isto, percebemos que o conceito de autoria é assunto para longas discussões e complexas pesquisas.

Com tantas perguntas em mente tento compreender questões da autoria ligadas à minha área de estudo, ou seja, ao design. Para começar, “O que é, afinal, o design autoral?”. Devido à minha falta de experiência (sou aluna de segundo semestre) opto por facilitar minha investigação, projetual e teoricamente falando, e escolho um objeto de estudo com o qual estou familiarizada.

Mas o ato de projetar não pode ser um ato neutro porque o designer sempre traz algo a mais e seus designs – os produtos desse ato – não podem então deixar de ser informados pelos gostos pessoais, pelas crenças sociais, culturais, políticas e estéticas de seu autor (WEYMAR, 2010, p. 125).

Proponho, nesta pesquisa, descrever a parte inicial do projeto de design autoral que ora se inicia, denominado Loremaster, e que consiste em um apanhado de ilustrações feitas por mim sobre o jogo League of Legends (LoL). Todas as ilustrações são dispostas em páginas e produzidas a partir de imagens e tipografias nas quais explico a história do personagem citado e como ele está interligado, tanto ao universo de LoL em si, quanto a outros personagens da história em questão.

2. METODOLOGIA

Para iniciar esta investigação, cuja metodologia científica prevê um estudo qualitativo de caráter exploratório embasado em revisões bibliográficas que abrangem a área do design de personagem atrelada a do design autoral, utilizo-me tanto de referências visu-ais de imagens oficiais do jogo quanto de *fanarts*¹ a fim de projetar

¹ *Fanarts* são artes criadas por fãs baseadas em personagem, fantasia, item ou obra notoriamente conhecidos.

*sketches*² inspirados em seus personagens. Para a produção dos textos que acompanham as ilustrações utilizo-me de bibliografias sobre tais personagens disponibilizadas no *site* do jogo³ e as interpreto de maneira pessoal. Ao final, apresento as páginas projetadas até o momento e descrevo cada etapa desenvolvida.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Mostra-se necessário, antes de tudo, tentar compreender o que é o design autoral e como o presente projeto se relaciona a esse conceito. O fato de eu ter escolhido desenhar personagens já existentes e contar histórias que já haviam sido contadas fez eu me deparar com aquela indagação inicial, porém, agora, especificamente ligadas ao design: Como fazer design autoral sobre um universo não criado por mim? Em um projeto no qual busco projetar e escrever de modo mais autoral, o mais importante não seria criar personagens a partir de minhas próprias histórias?

Parto do pressuposto inicial de que para expressar singularidade no projeto Loremaster eu teria que analisar, antes de tudo, se existem traços e elementos recorrentes em meus desenhos e escritas anteriores. Em caso positivo, isso pode ser um indício de que estou construindo um estilo, digamos, pessoal, não? O principal desafio desta etapa é diagnosticar a existência ou não de assinatura artística em minha pequena produção e, a partir das constatações, buscar transmitir algo efetivamente expressivo em minha versão do universo do jogo League of Legends.

Começo a observação a partir da escrita porque me parece ser a linguagem mais fácil para identificar padrões. Como sempre me cerquei de livros “de fantasia” de inúmeros autores, eu percebo que minha escrita tende a se assemelhar aos maravilhosos universos lidos e saboreados ao longo da minha vida.

Todo e qualquer tipo de design é baseado em composições. Por isso acreditamos que o estilo de todo e qualquer designer se constrói em suas relações de alteridade através das interlocuções que estabelece com o outro. Estas relações é que variam (WEYMAR, 2010, p. 196).

A partir de tantas referências, em sua maioria advindas da cultura não erudita, minhas *escritas* tendem a ser informais e a não usar a linguagem acadêmica, pois o que busco é contar uma história divertida, que envolva o leitor de forma simples e que seja acessível a todas as idades. Em meus *desenhos*, igualmente, percebo a preferência por traços mais simples e arredondados uma vez que não busco necessariamente uma retratação fiel da realidade, mas, sim, uma maneira de simplificar desenhos realistas frequentemente complexos. Acredito que o que torna o desenho expressivo e singular não é o realismo, mas os modos como você o apresenta e como conta sua história.

Inúmeros teóricos sobre design autoral são unânimes em considerar muitos modelos de autoria e aqui nos interessam apenas dois: 1) o modelo dos “designers que escrevem, projetam e publicam sobre design”, quando o próprio designer vira “advogado” de sua profissão ao “autorizar” a área através de projetos e publicações e 2) o modelo dos “ilustradores autores”, que se relaciona à geração de uma narrativa

² *Sketches* são definidos como qualquer obra em estado inicial que se encontre inacabada pelo fato de não possuir informação suficiente.

³ <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>

criativa. (WEYMAR, 2010, p.142) muitos livros e manifestos sobre o assunto foram “autorizados”.

Dito isso, e após perceber pequenos padrões em minhas escritas (modelo 1) e em meus desenhos do tipo ilustração (modelos 1 e 2) volto-me à criação e ao desenvolvimento do projeto relativo a esta pesquisa. Para tal, utilizo-me inicialmente de dois livros que possuem objetivo semelhante ao meu, ou seja, o de transpassar histórias advindas de outras mídias para um livro de ilustrações. No primeiro, baseado no jogo World of Warcraft, a história do universo e de seus personagens é explorada integralmente; no segundo, a trilogia “As Crônicas de Kane” de Rick Ryordan, somos apresentados a um resumo de todos os principais personagens, evidenciando suas motivações e personalidades.

Com essas referências em mãos eu parto para a criação da produção textual e das ilustrações. Escolho tratar apenas da região do universo LoL chamada Freljord, contida no mundo de Runeterra, mundo ficcional em que o jogo se situa. Desse modo, inicio as páginas mostrando a região e os seres que lá habitam e, na sequência, organizo-as em capítulos, cada qual representando um personagem e nos quais descrevo suas origens e circunstâncias.

O projeto Loremaster, que segue em processo, conta atualmente com seis páginas; algumas evidenciam a escrita, enquanto que outras, a ilustração. No presente texto eu busco, sobretudo, apresentar alguns textos e a organização espacial das ilustrações nas páginas (Ver Fig. 1) e alguns esboços de personagens. Para as principais ilustrações (Ver Fig. 2), utilizo *splash arts*⁴ dos personagens e, para as secundárias, faço uso de outras referências com as quais tento representar os diferentes lados dos personagens, suas habilidades e armas (Fig. 3).

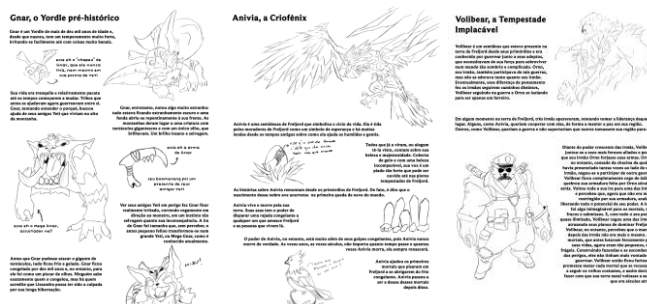


Figura 1: Páginas de Loremaster
Fonte: Autora, 2021



Figura 2: Esboços de Anivia e Gnar, baseados em *splash arts*.
Fonte: Autora, 2021

⁴ *Splash arts* são imagens produzidas por artistas oficiais de League Of Legends que ilustram as personagens (ou Campeões) em tamanhos grandes, em diferentes poses e perspectivas.



Figura 3: Esboços de Volibear e Gnar.
Fonte: Autora, 2021

4. CONCLUSÕES

Segundo Rock (2002, p.237 apud WEYMAR, 2010, p. 118), “a questão de como designers se tornam autores é uma dificuldade e exatamente quem qualifica e o que design autoral pode parecer depende de como você define o termo”. Todavia, como alerta (WEYMAR, 2010, p.133), a partir de Poyner, “[...] o desejo de ser autor não pode mais ser relacionado à figura da autoridade”.

Com minha pesquisa maior, e mais especificamente com este artigo, não pretendo responder se sou ou não uma autora inicial. Como afirmei, sou muito inexperiente e recém estou começando a fazer pesquisas acadêmicas. Porém, em função do pouco que escrevi, projetei e desenhei no passado, pressinto que ter um estilo está muito mais ligado a realizar um trabalho de modo coletivo do que a construir brilhos individuais. Sendo assim, desejo, sim, apurar minha linguagem verbal e visual, mas, principalmente, trabalhar com parcerias para atingir muitas pessoas e poder ajudá-las como outros autores me ajudaram.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KNIGHT, M.J. **As crônicas dos Kane: Guia de sobrevivência / Rick Riordan**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

METZEN, C.; BURNS, M.; BROOKS, R. **World of Warcraft: Crônica Volume I**. São Paulo: LeYa, 2016.

UNIVERSE OF LEAGUE OF LEGENDS. **Campeões**. Acessado em 12 jul. 2020. Online. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/champions/>

WEYMAR, L.B.C. **Design entre Aspas: indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica**. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação) - Curso de Pós-graduação em Comunicação Social, Fac. de Comunicação Social, PUCRS.