

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES  
GRADUAÇÃO EM DESIGN



**OS PADRÕES DO CORPO NO DESIGN DE PERSONAGENS EM LEAGUE OF  
LEGENDS**

**CLEIBER BORGES DE AZEVEDO**

GOIÂNIA - GO  
2023

CLEIBER BORGES DE AZEVEDO

**OS PADRÕES DO CORPO NO DESIGN DE PERSONAGENS EM LEAGUE OF  
LEGENDS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à  
Escola Politécnica e de Artes, da Pontifícia  
Universidade Católica de Goiás, como parte  
dos requisitos para obtenção do título em  
Bacharel em Design.

Orientador(a):

Prof.(a) Dra. Ana Paula Neres de S. Bandeira

GOIÂNIA - GO

2023

CLEIBER BORGES DE AZEVEDO

**OS PADRÕES DO CORPO NO DESIGN DE PERSONAGENS EM LEAGUE OF  
LEGENDS**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em sua forma final pela Escola  
Politécnica e de Artes, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para obtenção  
do título de Bacharel em Design, em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ .

---

Orientador(a): Prof. Dra. Ana Paula Neres de S. Bandeira

---

Profa. Dra. Genilda Alexandria

---

Prof. Me. Maurício Azeredo

## **AGRADECIMENTOS**

À professora orientadora por compartilhar sua experiência e me guiar no decorrer desse projeto.

“Toda diferença é uma semelhança também.”

- Diane Arbus

## **RESUMO:**

O presente trabalho aborda o jogo eletrônico League of Legends, com o objetivo de analisar três personagens jogáveis, com foco na problematização da padronização do corpo ideal, e algumas decisões de design de personagem.

Essa problematização se deve ao fato de serem assuntos atuais importantes e de impacto na sociedade, e que com o tempo estão se intensificando, mesmo sendo mais discutidos atualmente, esse engajamento ainda é muito tímido.

A análise foi feita com o objetivo de reformular o design desses três personagens, resolvendo os problemas apontados.

**Palavras-chaves:** Padronização; Corpo Ideal; Sexualização; Design de Personagem;

## **ABSTRACT:**

This work addresses the electronic game League of Legends, with the aim of analyzing three playable characters, focusing on problematizing the standardization of the ideal body, and some character design decisions.

This problematization is due to the fact that these are important current issues that have an impact on society, and that over time they are intensifying, even though they are more discussed today, this engagement is still very timid.

The analysis was carried out with the aim of reformulating the design of these three characters, solving the problems highlighted.

**Keywords:** Standardization; Ideal body; Sexualization; Character Design;



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
GABINETE DO REITOR

Av. Universitária, 1609 • Setor Universitário  
Cidade Postal 86 • CEP 74605-010  
Goiânia • Goiás • Brasil  
Fone: (62) 3046-1000  
www.pucgoias.edu.br • reitoria@pucgoias.edu.br

## RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

### ANEXO I

#### APÊNDICE ao TCC

#### Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O(A) estudante Cleber Borges de Azevedo Júnior  
do Curso de Design, matrícula 20182009200187,  
telefone: 62 9 95622982 e-mail objetoalendario@gmail,  
na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei  
dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás)  
a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado  
Os padrões do capô no design de personagens em lugares  
of legend, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos,  
conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de  
computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som  
(WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da  
área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção  
científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 18 de dezembro de 2023.

Assinatura do autor: Cleiber Borges de Azevedo Júnior

Nome completo do autor: Cleber Borges de Azevedo J.

Assinatura do professor-orientador: Ana

Nome completo do professor-orientador: Ana Paula Neres de Santana Bandeira





## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Skywalker toy body changes .....	15
Figura 2: Zendaya's Instagram Post .....	17
Figura 3: Sub-Zero Mortal Kombat Visual Evolution, Gamer's Little Playground.....	18
Figura 4: Poison Ivy DC Universe Visual Evolution .....	18
Figura 5: Malzahar Splash Art in game .....	20
Figura 6: Malzahar in Bel'Veth's Promise, Champion Teaser .....	21
Figura 7: Malzahar Silhouette Design .....	22
Figura 8: Debonair Malzahar and Leblanc - League of Legends .....	23
Figura 9: Worldbreaker Malzahar - League of Legends .....	23
Figura 10: Splash Art Sylas - League of Legends .....	24
Figura 11: Sylas Visual Development .....	25
Figura 12: Sylas Visual Development 2 .....	26
Figura 13: Sylas Silhouette .....	27
Figura 14: Battle Wolf Sylas - League of Legends .....	28
Figura 15: Sylas, esboço do tipo corporal .....	29
Figura 16: Alexei Shostakov, Viúva Negra .....	30
Figura 17: Project Sylas - League of Legends .....	31
Figura 18: Singed em Arcane .....	32
Figura 19: Singed Silhueta .....	33
Figura 20: Singed Surfer Wild Rift .....	34
Figura 21: Resistance Singed .....	34
Figura 22: Deserto de Shurima .....	36
Figura 23: Malzahar Esboço Inicial .....	38
Figura 24: Malzahar, colorização e exploração das silhuetas .....	39
Figura 25: Malzahar, exploração de design .....	40
Figura 26: Referências utilizadas no rework .....	41
Figura 27: Design A e B .....	42
Figura 28: Designs e explorações descartadas .....	42
Figura 29: Visão frontal e posterior do design final .....	43
Figura 30: Malzahar in game .....	43
Figura 31: Rework do personagem no menu do jogo .....	44
Figura 32: Rework do personagem no meu no jogo 2 .....	44

Figura 33: Tela de seleção de personagens .....	44
Figura 34: Tela de carregamento .....	44
Figura 35: Comparação de designs .....	45
Figura 36: Produto final .....	45

## Sumário

1. Introdução .....	12
1.1 Delimitação do tema .....	12
<b>1.2 Problema de pesquisa .....</b>	<b>12</b>
1.3 Problemática .....	12
2. Fundamentação teórica .....	13
2.1 League of Legends .....	13
2.2 Impactos da padronização do corpo ideal .....	13
2.3 Espaço midiático .....	16
2.4 O corpo ideal e sexualização nos jogos .....	17
2.5 Apresentação dos personagens .....	19
2.5.1 Malzahar .....	19
2.5.2 Sylas .....	24
2.5.3 Singed .....	31
3. Desenvolvimento do projeto - Rework de personagem .....	35
3.1 Região de Shurima .....	35
3.2 Problematização do Malzahar .....	37
3.3 Rework Malzahar .....	38
4. Considerações finais .....	46
5. Referências bibliográficas .....	47

## 1. INTRODUÇÃO

A padronização do corpo nos meios midiáticos e suas consequências é o tema central da discussão da pesquisa, a qual será feita utilizando como universo o jogo eletrônico League of Legends e três de seus personagens do sexo masculino.

Um estudo de design, história e estética corporal foi realizado, seguido de uma problematização, nos personagens Malzahar, Sylas e Singed, assim se inicia uma discussão de como fazer uma adequação mais realista de seus corpos. Essas mudanças aplicadas serão baseadas no sistema de rework do jogo, o qual consiste em retrabalhar um personagem, variando de nível de acordo com a necessidade, podendo retrabalhar história, design, efeitos sonoros e visuais, ilustrações de marketing dentre outros.

Apesar de todos passarem por uma mudança no tipo corporal, apenas o Malzahar sofrerá alterações em visual e design, sendo esse o produto final da pesquisa.

### 1.1 Delimitação do tema

Padronização dos tipos corporais de personagens masculinos no jogo eletrônico League of Legends.

### 1.2 Problema de pesquisa

Alterar os personagens Malzahar, Sylas e Singed, com foco no tipo corporal, trazendo para um lado mais realista de acordo com suas narrativas, contos e histórias em quadrinhos.

### 1.3 Problemática

A estética padronizada e forçada atual, de corpos musculosos ou magros, muitas vezes são frutos de rotinas, hábitos e processos não saudáveis ou não condizentes com a realidade da maioria esmagadora da população, assim, esses corpos se tornam ideais, pois não são alcançáveis. E com a autoimagem fortemente ligada à autoestima, essa estética força pessoas a buscarem meios radicais, assim o número de cirurgias estéticas vem crescendo a cada ano, principalmente em adultos mais jovens e menores de idade. Uma inclusão e representação mais realista se torna cada vez mais necessária, buscando trazer aceitação, nesse caso entre os

jogadores, que é um público constituído principalmente por adolescentes, os mais vulneráveis a essa estética forçada atual da mídia em geral.

## **2. Fundamentação teórica**

### **2.1 League of Legends**

League of Legends é um jogo eletrônico criado em 2009, do gênero MOBA (Arena de Batalha Multijogador Online) e desenvolvido pela Riot Games. A ideia do jogo veio de uma modificação do jogo Warcraft III: The Frozen Throne, chamada Defense of the Ancients: Allstars e foi criada por fãs. O jogo consiste em uma disputa entre dois times, ambos formados por cinco jogadores. Primeiro, durante uma fase chamada de Seleção de Campeões, cada jogador escolherá um campeão para controlar durante a partida e cada um deles possui habilidades únicas. Após todos selecionarem seus campeões, a partida começa em um mapa, no qual há uma base em cada extremidade oposta composta de um núcleo (chamado de Nexus), inibidores e torres. O objetivo do jogo é abrir caminho até a base inimiga e destruir o núcleo como mostrado no tutorial dentro do site do League of Legends - How to play.

Campeões são controlados diretamente pelos jogadores, possuem falas, habilidades e personalidade. Por ser um jogo muito complexo, muitos jogadores se limitam a jogar apenas com um campeão com o objetivo de masterizar suas habilidades. Assim, suas falas, traços de personalidade, história e aparência se tornam muito familiares aos jogadores, o que cria uma conexão.

### **2.2 Impactos da padronização do corpo ideal**

Porém, muitos desses personagens seguem padrões corporais tóxicos e são vistos como modelos ideais. Corpos esbeltos, musculosos e definidos são elevados ao extremo cada vez mais. Revistas, mídias sociais e canais de televisão no geral. Em todos os lugares o corpo "ideal" tem sido glorificado e almejado, mesmo que para alcançá-lo não haja meios naturais. De acordo com Christopher E. Near em seu artigo "Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games", há uma preocupação sobre a representatividade dos personagens em jogos, pois muitas vezes servem como

modelos a serem seguidos, especialmente para os mais jovens, como mostrado no estudo de Christopher E. Near no seu artigo sobre a relação da representação visual nas embalagens de video games e suas vendas.

De acordo com o site da Mental Health Foundation do Reino Unido considera a Imagem Corporal como a maneira que pensamos e sentimos sobre nossos corpos, e isso pode nos impactar na maneira como nos sentimos sobre nós mesmos, em aspectos relacionados à saúde mental e ao bem-estar. Preocupações sobre a imagem do próprio corpo não são um distúrbio em si, porém é um fator de risco para problemas de saúde mental, que muitas vezes estão ligados a estresse psicológico, má qualidade de vida e distúrbios alimentares. Uma pesquisa por parte deles também foi conduzida com 1,118 adolescentes (entre 13 e 19 anos), apontando que 37% se sentem chateados e 31% envergonhados sobre a própria imagem corporal, de acordo com a Mental Health Foundation.

Um estudo feito pela Universidade de Yale, *The Embodiment of Masculinity - Cultural, Psychological and Behavioral Dimensions*, apresentado por meio do site: *journals.sagepub.com*, mostra que até mesmo crianças de 5 a 6 anos de idade já tendem a preferir corpos mesomórficos do que ectomorfos ou endomorfos (Mesomórfico: estrutura óssea forte, músculos maiores, típica composição atlética. Ectomórfico: Corpos magros, pernas maiores e músculos mais fibrosos. Endomórfico: Suavidade e flacidez como características, tendem a ganhar gordura mais rapidamente). Brinquedos ao longo dos anos sofreram mudanças em como os corpos masculinos são representados.



Figura 1: Skywalker Toy body changes 1977 to 1990.

Fonte:

<https://www.telegraph.co.uk/men/active/11822364/Are-action-figures-giving-boys-body-image-anxiety.html>

Uma auto-imagem saudável é importante durante essa etapa da vida, pois é quando são mais suscetíveis à mudanças de riscos no próprio corpo. Distúrbios alimentares, incluindo anorexia, bulimia e obesidade, parecem estar associados com distúrbios de imagem corporal em adolescentes e esses problemas vêm aumentando com o passar dos anos. Menos prevalente, porém ainda alarmante, é o aumento das buscas por cirurgias cosméticas, como mostra o artigo de 2008 de Diana Zuckerman e Anisha Abraham sobre adolescentes e cirurgias cosméticas.

Um estudo feito pela Kaiser Family aponta que jovens adolescentes, entre 13 e 18 anos, nos EUA passam mais da metade do seu tempo útil em mídias eletrônicas (celular, televisão, computador etc) de acordo com um levantamento realizado pela consultoria Harrison Group. Assim, tornam-se os principais alvos de publicidade, principalmente por páginas de revistas adolescentes, que passam a ideia de que ideais de corpos perfeitos são acessíveis e que métodos agressivos, não importam quais, são algo normal, essa ideia é ainda mais reforçada por influenciadores, modelos, atores etc.

### 2.3 Espaço midiático

A mídia sempre foi um meio utilizado para perpetuar um corpo irrealista, como por exemplo no texto intitulado por "O corpo do rei", onde Georges Vigarello destaca que, muitas vezes o corpo era descrito de maneira divinal e perfeita para os padrões da época, que se pautavam no vigor masculino, compleições atléticas e reprodução.

"Também por muito tempo essas marcas têm sua vertente física, indícios corporais que ajudam a perceber melhor, ou até a pensar melhor, a força obscura do poder, esta emanção essencialmente particular cujo exemplo é o tocar as escrófulas, após a sagração: 'Deus te cura, o rei te toca'" (Vigarello, 2008, p. 504)

Atualmente as pessoas estão em constante contato com as redes sociais, a qual retrata o valor próprio apenas como sua aparência externa e características físicas. Atores/atrizes, modelos e influenciadores digitais são utilizados para perpetuar esses padrões de beleza que na maioria das vezes são editados por Photoshop. Zendaya Maree, Kate Winslet e Ashley Benson são algumas das incríveis mulheres que se posicionaram contra o uso de edição de imagem para modificar corpos. Zendaya, em protesto à uma revista que manipulou um ensaio fotográfico dela sem o consentimento, postou uma comparação lado a lado de uma de suas fotos com e sem edição da revista, e afirmando que é contra essa manipulação e a favor do amor próprio.



Figura 2: Zendaya's Instagram post  
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/9FV2sdJmOk/>

1

Essa busca por um corpo que não é real causa sérios impactos na autoestima de muitas pessoas, o que leva a atitudes drásticas em relação a isso, por exemplo, a busca por procedimentos estéticos radicais como cirurgias plásticas, cerca de 333,000 procedimentos estéticos cirúrgicos são realizados em pessoas de 18 anos ou menos nos EUA, dados de 2005. No Brasil houve um aumento de 141% nos últimos 10 anos, de acordo com a SBPC em 2020, o que leva o país a liderar esse ranking. Além disso, as consequências mentais também são sérias, levando a automutilação, depressão, baixa autoestima, isolamento, vigorexia, bulimia entre outros.

#### 2.4 O corpo ideal e sexualização nos jogos

A sexualização dos personagens masculinos nos jogos se dá através da fantasia de poder. A visão masculina do que é poder, de acordo com o artigo do IFS - The Pitfalls and Power of Masculinity, representada nesses personagens se

<sup>1</sup> Tradução Figura 2: Hoje saiu uma nova sessão de fotos e fiquei chocado quando descobri que meus quadris e torso de 19 anos estavam bastante manipulados. Estas são as coisas que tornam as mulheres autoconscientes, que criam os ideais irrealistas de beleza que temos. Qualquer pessoa que conhece quem eu sou sabe que defendo o amor próprio honesto e puro. Então decidi divulgar a foto real (lado direito) e adorei. Obrigado @modelistemagazine por retirar as imagens e corrigir esse problema de retoque.

baseiam em homens musculosos e definidos, em poses de controle, dominância e agressividade, prontos para o combate. Um ótimo exemplo é o personagem Sub-Zero da franquia de jogos Mortal Kombat, que ao longo dos anos foi sofrendo mudanças em seu visual que agora é extremamente musculoso e com os braços mais expostos, além das poses mais confiantes.

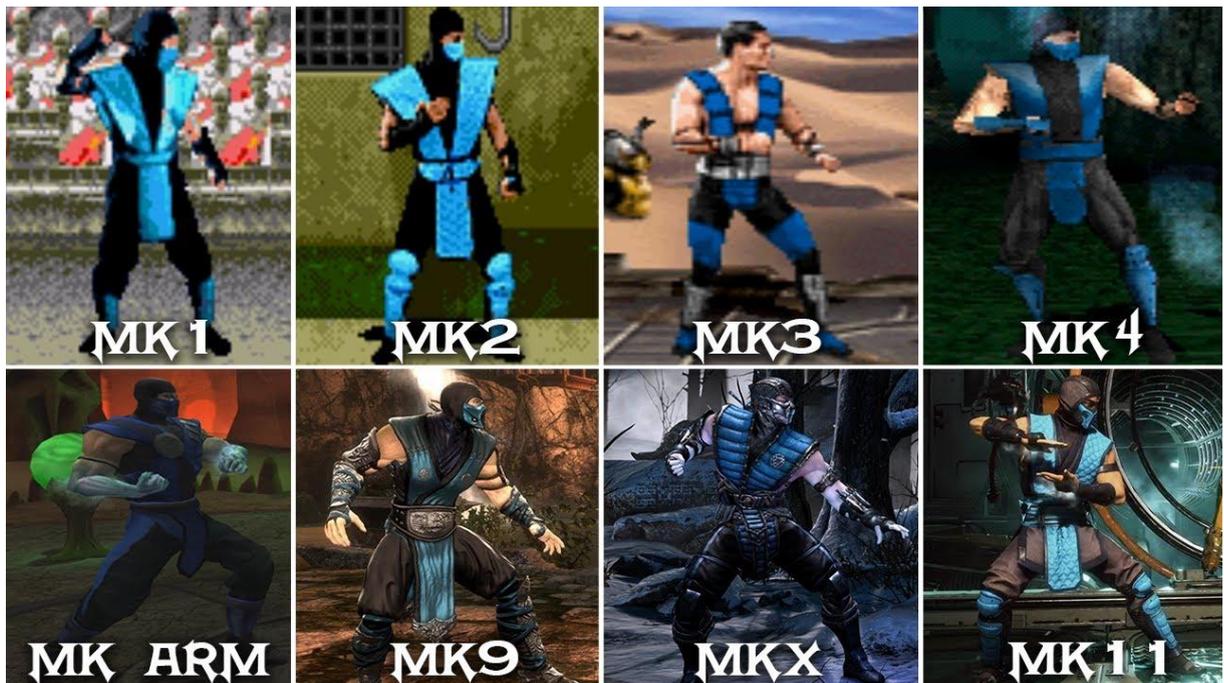


Figura 3: Sub-Zero Visual Comparison (1992, 1993, 1995, 1997, 2006, 2011, 2015 e 2019 respectivamente em ordem de leitura).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dYQuUHB6AqA>

As Personagens femininas passaram pelo mesmo tipo de mudança ao longo dos anos, porém, diferente dos masculinos, também sofreram uma objetificação do corpo.

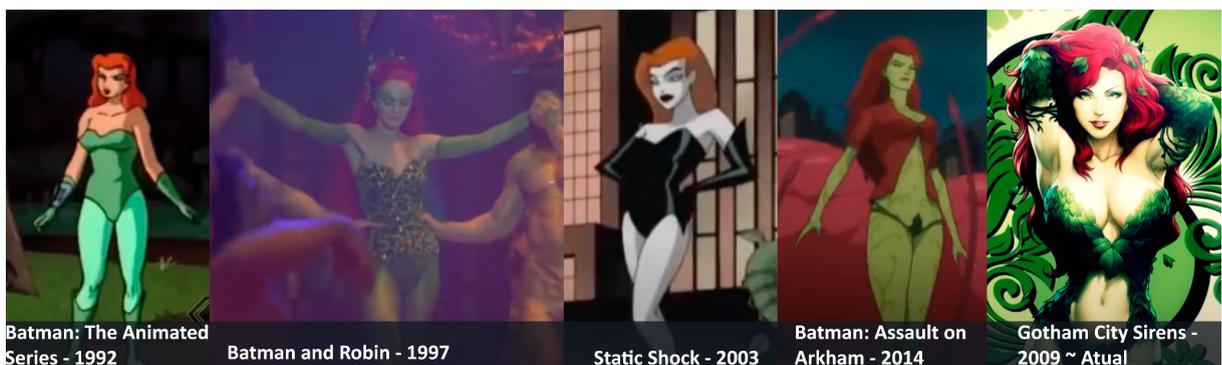


Figura 4: Poison Ivy Visual Comparison.  
Fonte: Colagem de imagens feita pelo autor.

O conceito de personagens de *League of Legends* além de ser pautado em referências visuais do design, há também uma narrativa por trás de cada personagem, seja em contos, histórias, livros ou HQs. Infelizmente personagens antigos não foram criados junto com uma narrativa, sendo a estética amarrada simplesmente à sua jogabilidade e noções básicas de design de personagem. Com o tempo muitos desses personagens antigos são reformulados com nova história, novo design e nova jogabilidade. Atualmente esses três elementos estão fortemente interligados e se complementam.

## 2.5 Apresentação dos personagens

O foco desta pesquisa são alguns dos personagens masculinos que possuem uma estética corporal com uma característica que chamaremos de “forçada”, pois nem a narrativa, jogabilidade ou conceito de personagem justificam essa padronização corporal moderna. Além disso, também será estudado em conjunto, porém com menor foco, a sexualização que muitos desses personagens sofrem.

Devido a grande quantidade de personagens presentes no jogo e o que se planeja alcançar como produto final, o número de objetos de estudo será reduzido à três. Os personagens escolhidos para o estudo foram *Malzahar*, *Swain* e *Sylas*.

### 2.5.1 Malzahar

Começando por Malzahar, em um anúncio feito por David Dunne, Escritor, Editor e Game Designer na Riot Games, na época de lançamento do personagem para ajudar a descrevê-lo:

“Este é um anúncio de serviço público sobre um sujeito de aparência sombria que pode ter entrado no Campo da Justiça. Se você vir um homem flutuante e envolto em uma mortalha, com uma disposição geralmente ruim, tenha cuidado - especialmente se você vir quaisquer portais sombrios e sinistros ou criaturas hediondas do Vazio circulando por aí. Este pode ser ninguém menos que Malzahar, Profeta do Vazio, e provavelmente não é o tipo de cara que você gostaria de encontrar no caminho de volta do banheiro masculino para o banco. Por outro lado, se você gosta de matéria escura, poços sem fundo, monstros com exoesqueletos, punhais de sacrifício ameaçadores ou se mover sem tocar o chão, você pode querer

reservar um momento para deixar este cavalheiro saber que você é um fã de seu trabalho. Procure por Malzahar no próximo patch!”

Resumindo sua biografia no site do jogo “Fervoroso vidente” dedicado a unificar toda a vida, Malzahar acredita piamente que o recém-emergente Vazio é o caminho para a salvação de Runeterra. Nas terras remotas de Shurima, ele seguiu as vozes que sussurravam em sua mente, até chegar à antiga Icathia. Entre as ruínas daquela terra, ele olhou para o coração sombrio do Vazio e recebeu novos poderes e um propósito. Agora Malzahar vê a si mesmo como um pastor, capaz de trazer os outros para o rebanho... ou de libertar as criaturas do Vazio que vivem nas profundezas.”

Malzahar é um Mago e sua jogabilidade é baseado em “Controle de Grupo” que consiste em restringir a livre movimentação de inimigos, além disso também em “Controle de Rota”, que significa que suas habilidades também são ótimas para matar grandes grupos de lacaios inimigos. Sua característica mais marcante é que está sempre cercado por pequenas criaturas do Vazio que o ajudam em combate.



Figura 5: Malzhar Splash Art in game.

Fonte: [https://universe.leagueoflegends.com/en\\_SG/champion/malzahar/](https://universe.leagueoflegends.com/en_SG/champion/malzahar/)

Apesar de Malzahar ter passado sua juventude nas sarjetas de cidades e depois anos vagando pelo deserto, seu físico e constituição são de alguém jovem, musculoso, esbelto e saudável.



Figura 6: Malzahar in Bel'Veth's Promise, Champion Teaser.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Gy05rWRUVQQ>

O design de personagens em *League of Legends* é pautado principalmente em Shape Design, como mostrado pelo Desenvolvedor “BANANABAND1T” no texto *Clarity in League*, a silhueta ou sombra do personagem é a parte mais reconhecível e portanto deve ser clara, como a silhueta do personagem Pikachu, sendo dividido os níveis de importância de um elemento em sua silhueta como primária, secundária e terciária. Malzahar é reconhecido por estar em uma posição que indica estar flutuando e junto com isso há o capuz e o cachecol, como silhueta primária. Em secundária há sua adaga na cintura e em terciária suas invocações chamadas Voidlings. Esse conjunto de elementos traz a identidade visual do personagem, permitindo que os jogadores reconheçam ele mesmo com um visual alternativo dentro do jogo (esses visuais alternativos são chamados de *Skins* dentro do jogo).

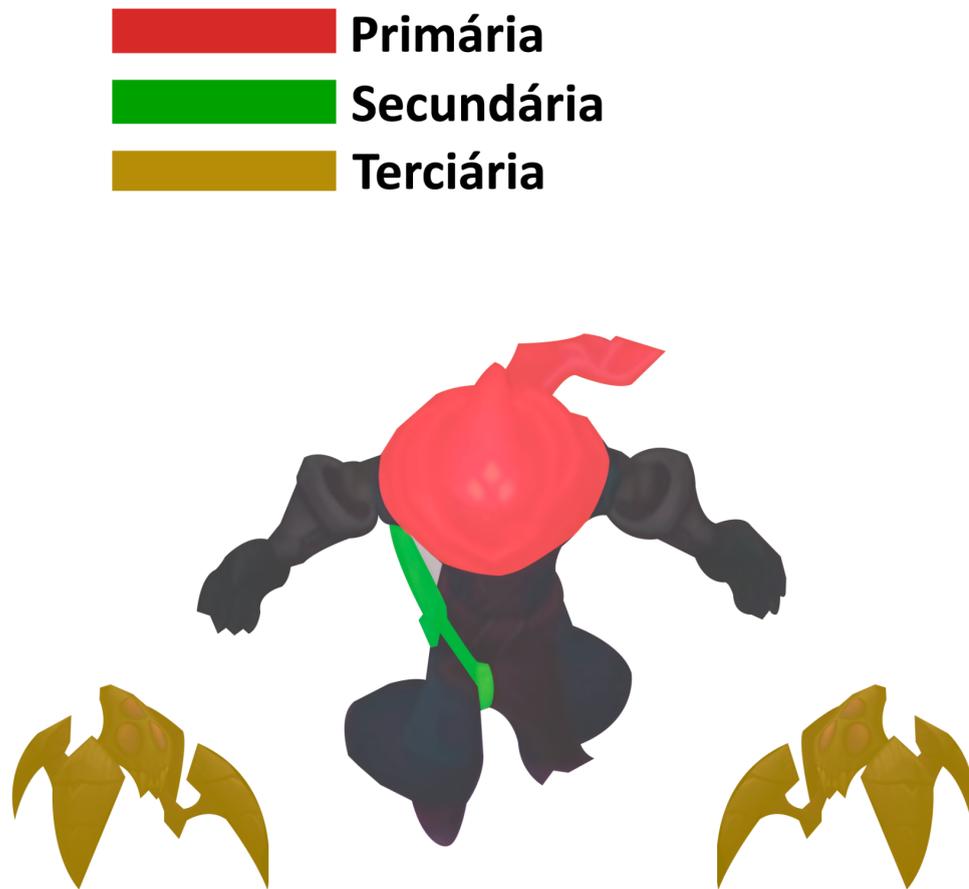


Figura 7: Malzahar silhouette.

Fonte: Imagem criada pelo autor.

Os personagens do jogo possuem visuais alternativos, os quais seguem uma regra de manterem as silhuetas principais para continuarem reconhecíveis mesmo com outros visuais. A silhueta é equivalente à sombra do personagem, ela é responsável pelo reconhecimento e autenticidade do personagem. Na figura 7, 8 e 9, o personagem Malzahar mantém seu cachecol, adaga na cintura, pose flutuante e vez ou outra apresenta seus Voidlings.



Figura 8: Debonair Malzahar and Leblanc - League of Legends.

Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/G8XReB>



Figura 9: Worldbreaker Malzahar - League of Legends.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2020/02/worldbreaker-malzahar-splash-art-8k.html>

Assim, optar por um personagem musculoso nesse caso só faz sentido em um marketing que reproduz falsos padrões sociais contemporâneos e por sua vez acaba por gerar imaginários sociais sobre esses corpos.

### 2.5.2 Sylas

O próximo personagem que será apresentado é o Sylas. Sua descrição no site do jogo:

"Criado em um dos bairros mais pobres de Demacia, Sylas de Dregbourne se tornou o símbolo do lado mais sombrio da Grande Cidade. Quando criança, sua habilidade de identificar magia chamou a atenção de importantes caçadores de magos, que depois o aprisionaram por ter se virado contra eles. Finalmente livre, agora Sylas vive como um revolucionário, usando a magia das pessoas ao seu redor para destruir o reino ao qual servia... e o grupo de magos exilados que o segue continua a crescer".



Figura 10: Splash art Sylas.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2019/01/sylas-splash-art-7680x4320.html>

Antes de conseguir escapar da prisão, o personagem Sylas ficou detido por quinze anos na solitária, preso por grossas correntes de petricita que restringe seus

movimentos, como é mostrado no vídeo Champion Trailer, Sylas. Estudos, como o *The Body in Isolation* escrito pela equipe do PLoS One, mostram que o confinamento do corpo em prisões perpétuas causam diversos danos, não só mental mas também corporal como irritação na pele, flutuações no peso, dor musculoesquelética e também piora condições crônicas como obesidade, hipertensão e asma.

Ainda assim, o desenvolvimento apresentado na biografia do personagem é de um homem musculoso, saudável e imponente que não apresenta ter sofrido as consequências de um confinamento tão rigoroso e desumano ao longo de quinze anos. A imponência do personagem é justificada por ser necessário ao apresentar um símbolo e líder de uma luta revolucionária, mas não houve nenhuma construção na sua história que o levasse a esse condicionamento muscular, o personagem segue o padrão de corpo sem um objetivo ou justificativa.



Figura 11: Sylas Visual Development.

Fonte: <https://hellstern.artstation.com/projects/eOD0xP>

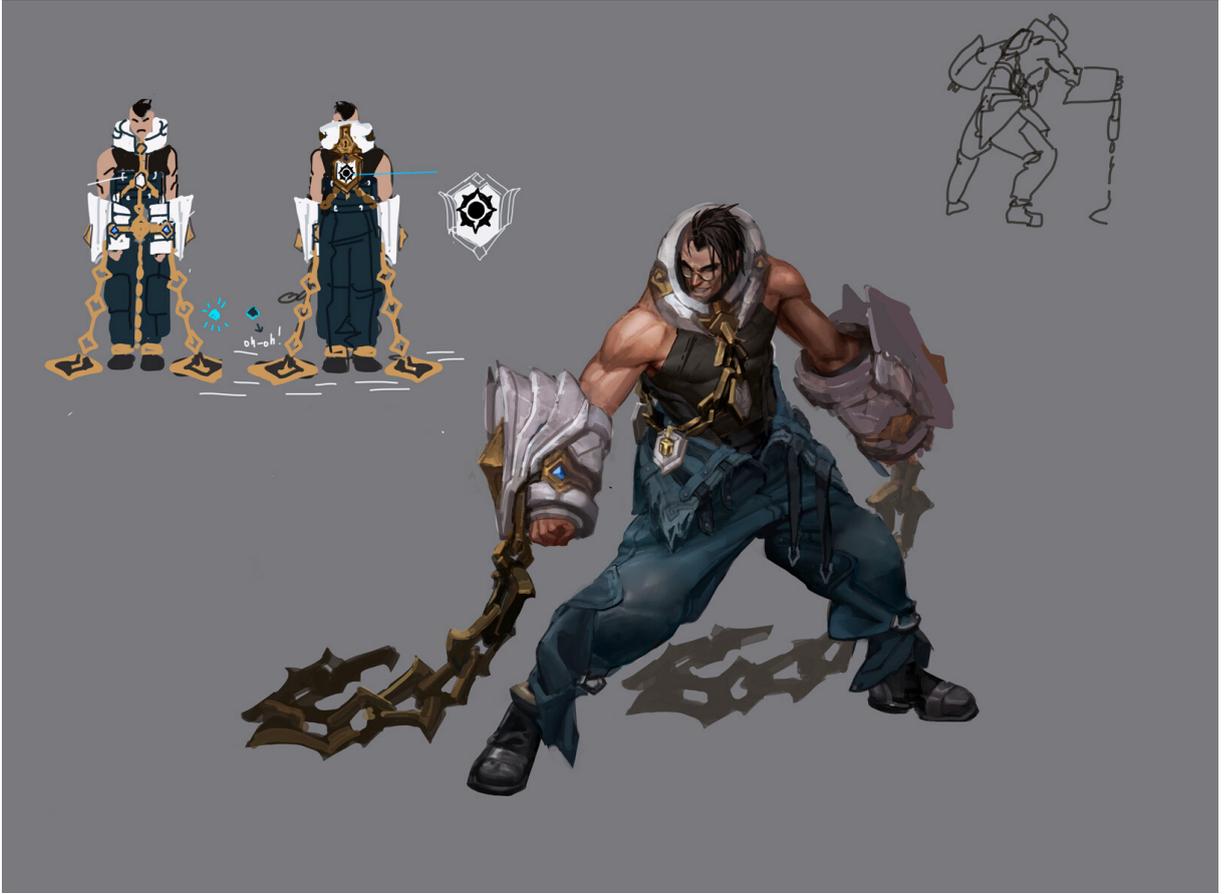


Figura 12: Syllas Visual Development 2.

Fonte: <https://hellstern.artstation.com/projects/e0D0xP>



Figura 13: Sylas silhouette.

Fonte: Imagem criada pelo autor.

A silhueta de Sylas, apresentada na figura 12, é definida com as correntes sendo a primária, braceletes como secundária e seu torso exposto como terciária. Essas silhuetas são mantidas conforme mostrado nas suas variações de visual.



Figura 14: Battle Wolf Sylas - League of Legends.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2021/12/battle-wolf-sylas-battle-bat-4k-8k-8051f.html>

Porém, caso Sylas fosse estimulado a fazer exercícios, mesmo estando em prisão perpétua e com uma restrição dos movimentos, ainda assim, poderia manter um físico mais próximo da realidade de acordo com sua condição de encarceramento. A próxima figura exemplifica isso.

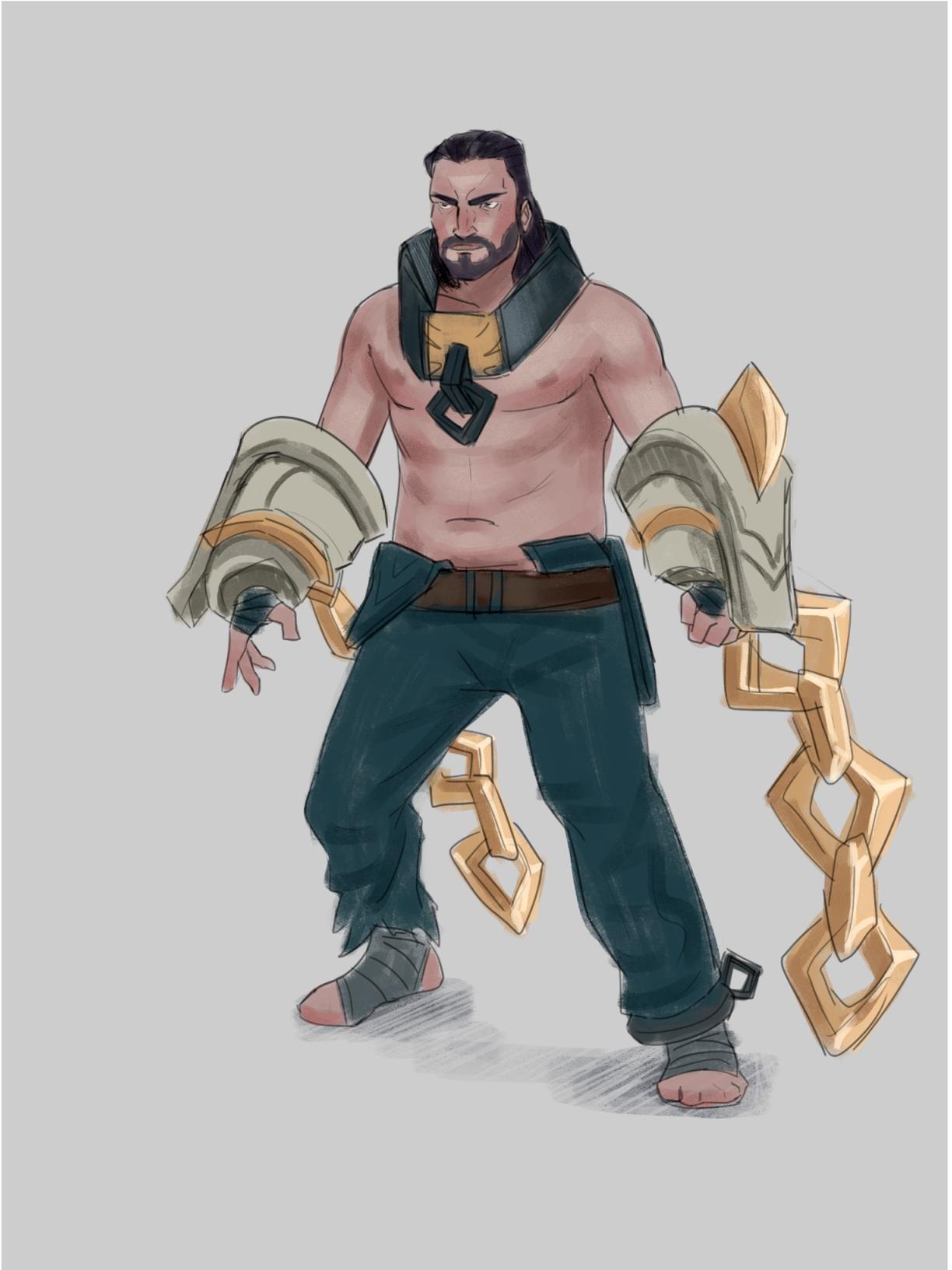


Figura 15: Syllas, esboço do tipo corporal.

Fonte: Criação do próprio autor.

Uma representação física mais realista, condizente com sua história, além de mais inclusiva. Um outro personagem, com história semelhante e com diversidade representativa, é o Alexei Shostakov, do filme Viúva Negra, que apesar de ser um herói, acaba ganhando peso após anos encarcerado.



Figura 16: Alexei Shostakov de Viúva Negra.

Fonte:

<https://cinepop.com.br/viuva-negra-guardiao-vermelho-tem-karl-marx-tatuado-em-suas-maos-veja-243048/>



Figura 17: Project Sylas - League of Legends.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2021/03/project-sylas-4k-8k-1441a.html>

### 2.5.3 Singed

O próximo personagem na lista de objetos de estudo é o Singed. Sua descrição no site do jogo:

Singed é um alquimista zaunita de intelecto incomparável que dedicou sua vida a forçar as barreiras do conhecimento — independentemente do preço, mesmo se custasse sua sanidade. Será que há um método em sua loucura? Suas invenções raramente falham, mas, para muitos, sua humanidade já foi perdida há muito tempo, deixando somente um rastro de veneno, miséria e terror. (fonte:

[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/champion/singed/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/singed/))

Singed é um homem de meia idade, cientista sem escrúpulos e “que não tem medo de se machucar com as próprias experiências”, como disse Edmundo Sanchez, artista líder na Riot Games. Durante sua idealização, Singed era esguio, curvado e de aparência frágil, porém ameaçadora, mas com o tempo suas variações de visuais perderam essas características, se tornando esbelto e mais musculoso.

Até mesmo na série de televisão Arcane, Singed é apresentado como em seu desenvolvimento inicial, e com a Riot Games confirmando que a série se tornou canônica, mais a perda desse visual é notável com o tempo no jogo.



Figura 18: Singed em Arcane.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xJlIpwFRHqY>



Figura 19: Singed Silhueta.

Fonte: Imagem criada pelo autor.



Figura 20: Singed Surfer Wild Rift.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2020/09/8544-lol-wild-rift-singed-surfer-4k.html>

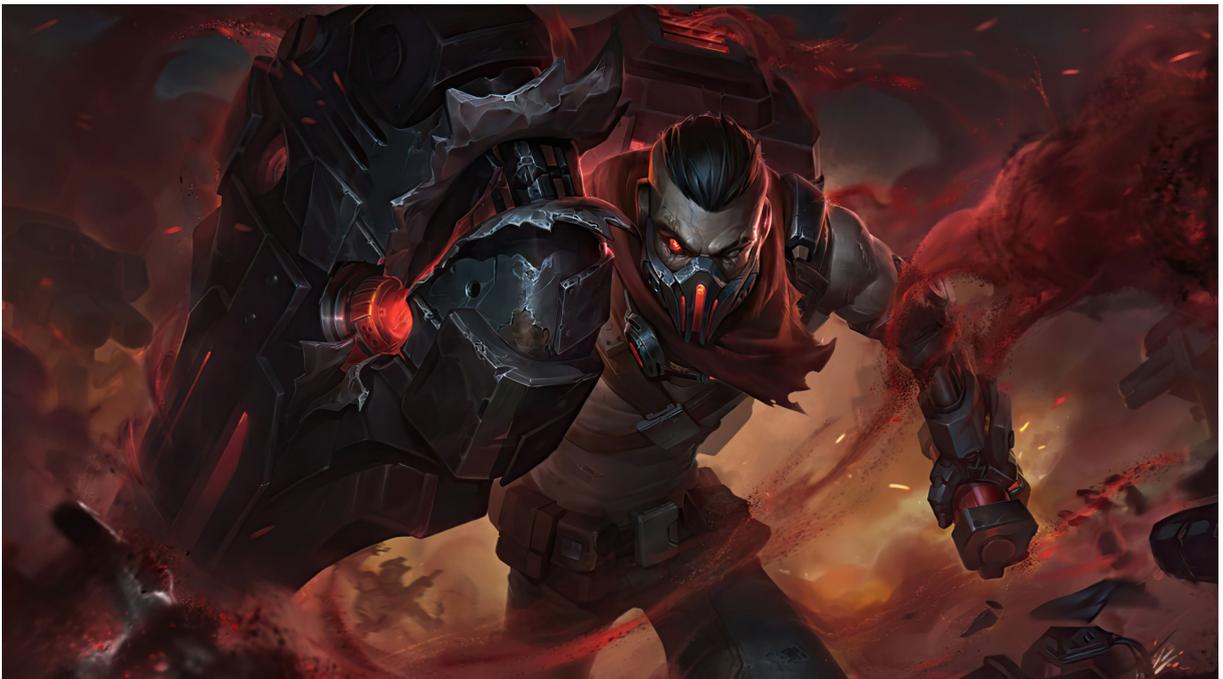


Figura 21: Resistance Singed.

Fonte: <https://www.uhdpaper.com/2020/09/81078-resistance-singed-splash-art-lol.html>

Sylas possui um design base condizente com sua história e passado, porém, em suas variações de visual ele passa pela mesma padronização de corpos masculinos

na mídia em geral. Não há necessidade de rework, apenas de adequação do modelo base corporal, que deve ser mantido.

### **3. Desenvolvimento do projeto - Rework de personagem**

O League of Legends ao longo dos anos passou por algumas mudanças visuais, os gráficos sofreram uma leve melhoria, assim o design dos personagens, junto com a jogabilidade, precisavam acompanhar essas mudanças. Para isso, os desenvolvedores começaram a aplicar algo chamado rework, o qual consiste em aplicar mudanças em um personagem, repensando sua história, aparência, efeitos sonoros e visuais, splash art (ilustração do personagem), design e jogabilidade. Mas há diferentes níveis de rework, alguns voltados para a parte visual, outras apenas para a jogabilidade, dependendo do problema identificado atualmente no personagem. Um exemplo seria o campeão jogável Udyr, que passou por um rework completo, mudando sua aparência, jogabilidade etc. Outros mais recentes incluem a dos personagens Ivern, Rell, Neeko e Jax, esse último em questão teve apenas seu visual atualizado, incluindo suas splash arts.

Assim, como produto final desse projeto, após a apresentação dos três objetos de estudo e suas questões de design, será feito um rework no personagem Malzahar. O objetivo desse rework é recriar e incentivar personagens com diversidade corporal e que desafiam o padrão estabelecido hoje, além de se tornarem mais condizentes com suas histórias e contos através de decisões de design de personagem.

#### **3.1 Região de Shurima**

Para uma maior contextualização dos personagens e seus mundos, foi realizada uma pesquisa por referências e repertório, para que possam ser criadas alterações no design mais consistentes. Uma apresentação do mundo em que Malzahar se encontra, o deserto de Shurima;

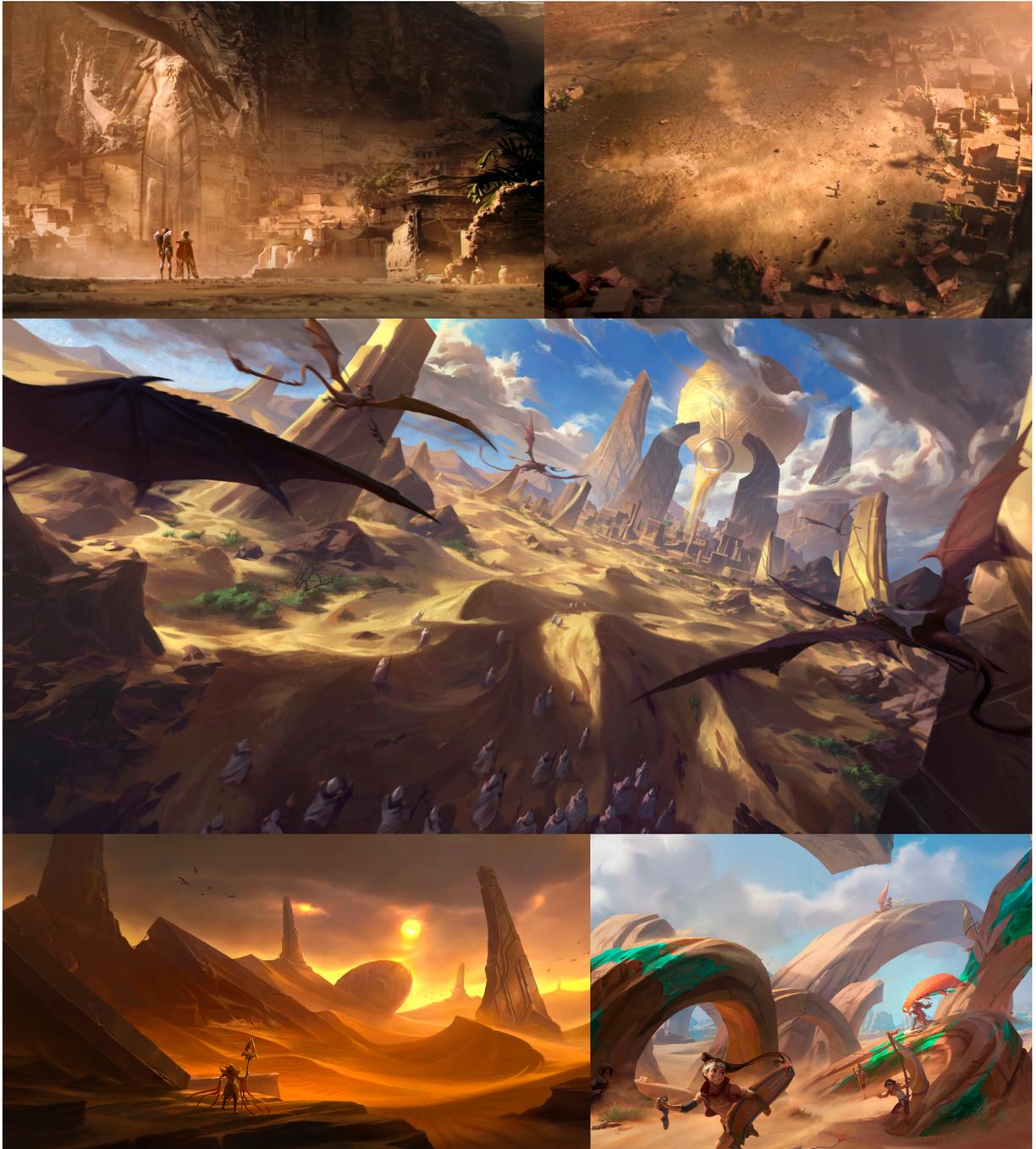


Figura 22: Deserto de Shurima.

Fonte: Colagem feita pelo autor com imagens do estúdio Kudos Production.

“O império de Shurima já foi uma civilização próspera que ocupava um continente inteiro. Forjado pelos poderosos deuses-guerreiros do Batalhão de Ascendentes em uma era perdida, ele uniu todos os povos díspares do sul e consolidou uma paz duradoura entre eles. Poucos ousaram se rebelar – e aqueles que o faziam, como a nação amaldiçoada de Icathia, eram esmagados sem misericórdia. Entretanto, após milhares de anos de crescimento e prosperidade, a Ascensão fracassada do último imperador de Shurima deixou a capital em ruínas, e as histórias da antiga glória do império se tornaram pouco mais do que mitos. Agora, a maioria dos

habitantes nômades dos desertos de Shurima lutam para conseguir se sustentar nesta terra impiedosa. Alguns grupos construíram pequenos postos para defender os raros oásis, enquanto outros mergulham em catacumbas há muito perdidas em busca das incontáveis fortunas que dizem estar aguardando lá embaixo. Também há quem leve uma vida de mercenário, trocando serviços por moedas antes de desaparecer de novo na vastidão sem lei. Mesmo assim, alguns ainda ousam sonhar com o retorno dos tempos antigos. Recentemente, as tribos andaram se agitando, fomentadas pelos sussurros vindos do coração do deserto sobre o retorno do imperador Azir, que os levará a uma nova era de maravilhas.”

Fonte: [https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/region/shurima/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/shurima/)

### **3.2 Problematização do Malzahar**

Malzahar é um personagem que teve toda uma vida na miséria, vivendo até a fase adulta na sarjeta e depois até a meia-idade vagando pelo deserto, portanto é de se esperar que seu corpo seja frágil, cansado e magro. Ele também carrega uma adaga em sua cintura, não é explicada ou citada em suas histórias e contos, além disso não há uma interação dentro do jogo, o personagem utiliza-se de poderes psiônicos para realizar ataques, assim, o objeto se torna uma distração e divergência do seu design como um todo. Assim, um primeiro esboço foi feito usando o Photoshop, focando mais na alteração corporal do que no design em si, assim manteve-se a aparência tradicional.

### 3.3 Rework Malzahar



Figura 23: Malzahar Esboço Inicial.

Fonte: Imagem criada pelo autor.



Figura 24: Malzahr, colorização e exploração de silhueta.

Fonte: Figura criada pelo autor.

Um segundo esboço, ainda simplificado, dessa vez colorizado, seguido de uma exploração de silhueta. As cores se mantiveram as mesmas, com exceção do dourado na camiseta, a qual foi uma pequena exploração de adicionar detalhes.



Figura 25: Malzahar exploração de design.

Fonte: Figura criada pelo autor.

Um terceiro esboço, dessa vez com a utilização de referências e pesquisas baseadas nas inspirações utilizadas no mundo de Shurima. Muito se veio de uma mistura do Egito antigo e com Mouros e Sarracenos. Houve também uma liberdade criativa, adicionando metais nas vestimentas, principalmente em personagens sacerdotes ou soldados. As cores foram baseadas em referências de ilustrações do próprio jogo que representam personagens dessa região, Shurima, assim nota-se uma repetição das cores branco, dourado, azul e variações de magenta, essa última é predominante no personagem Malzahar. Porém o design foi descartado devido a inadequação com a história do personagem, que apesar de ser da região Shurima, agora se relaciona com outra, o Vazio, o qual suas cores predominantes são as variações de magenta, em todos os personagens dessa região.

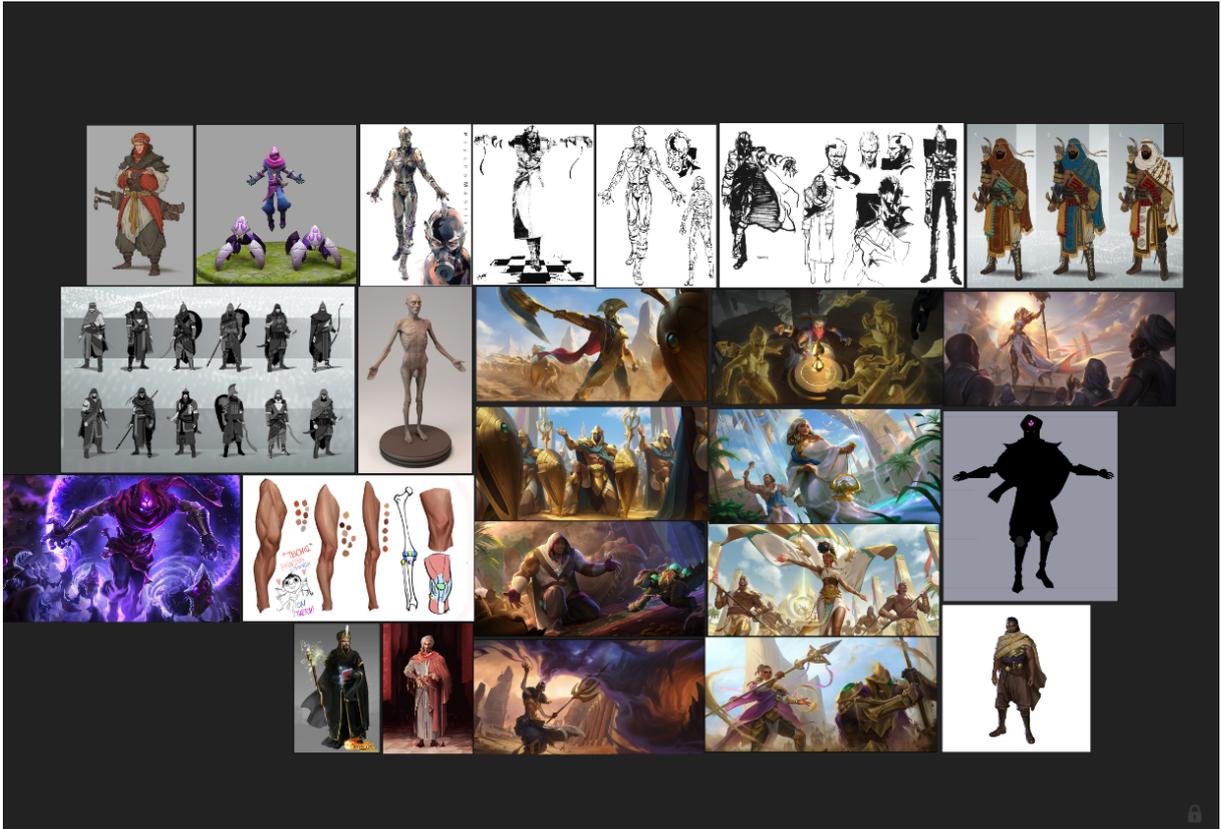


Figura 26: Referências utilizadas nos esboços anteriores.

Fonte: Legends of Runeterra, MGS V Concept Art, Assassin's Creed Mirage Concept Art.

O design da figura 23 foi refeito junto com a criação de uma segunda variação, A e B. Após disponibilizar os dois designs em uma votação entre quinze voluntários através de uma enquete no instagram voltada para pessoas que conheciam o personagem e/ou estavam envolvidos com ilustrações e processos de design de personagem, o design A, da figura 25, foi escolhido para continuar a exploração de conceitos.

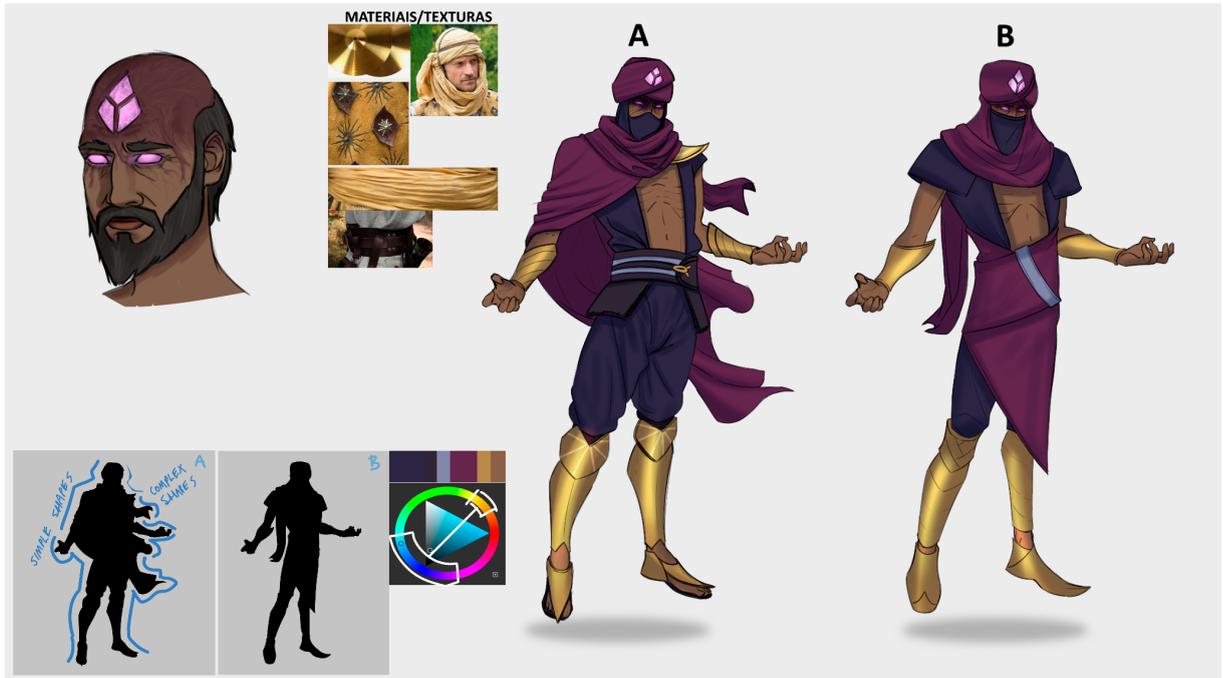


Figura 27: Designs A e B.

Fonte: Criação do próprio autor.

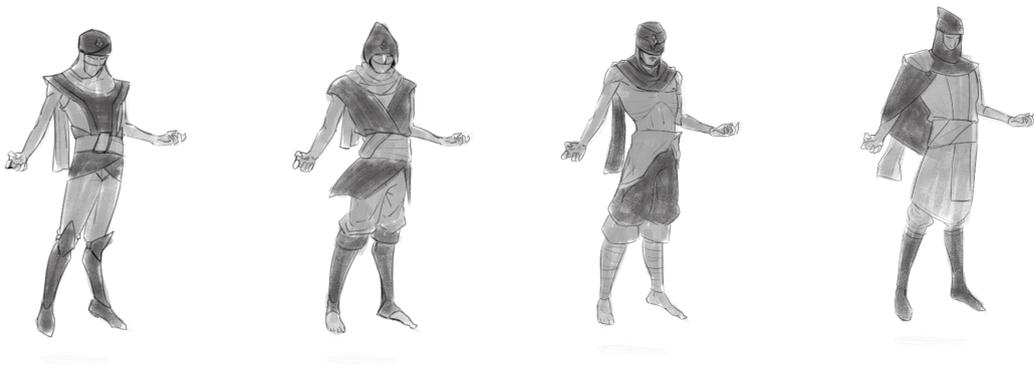


Figura 28: Designs descartados e explorações.

Fonte: Criação do próprio autor.



Figura 29: Visão frontal e posterior do design final.

Fonte: Criação do próprio autor.

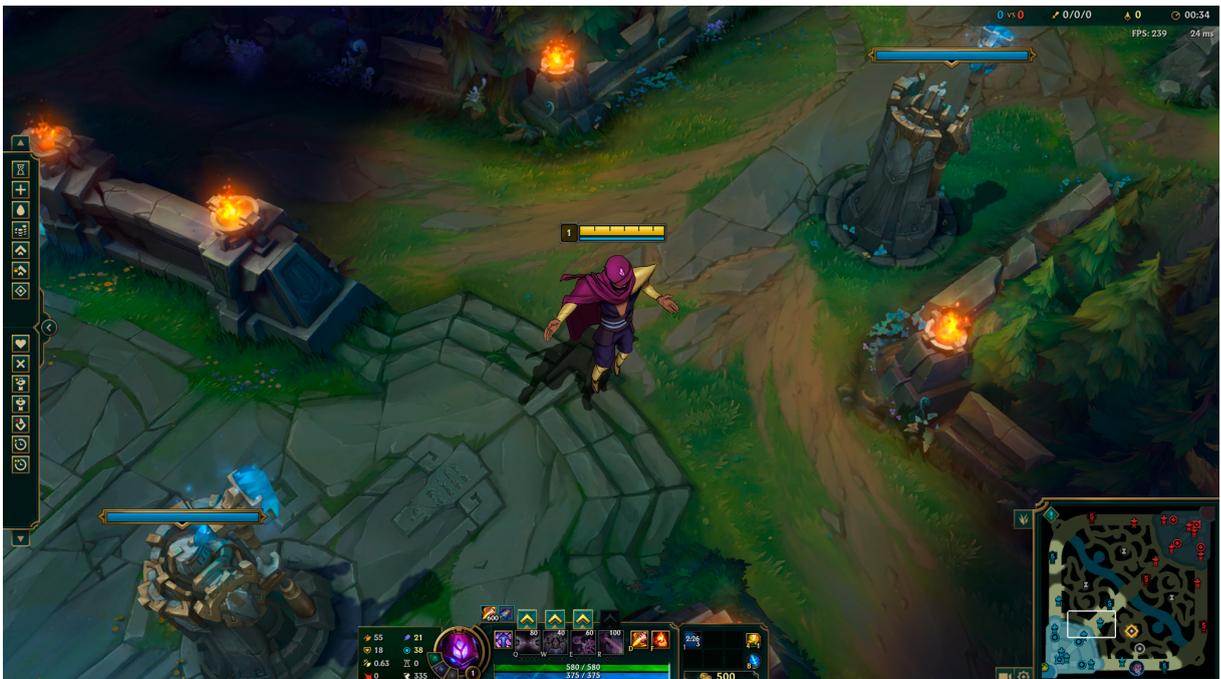


Figura 30: Malzahar in game.

Fonte: Criação do próprio autor

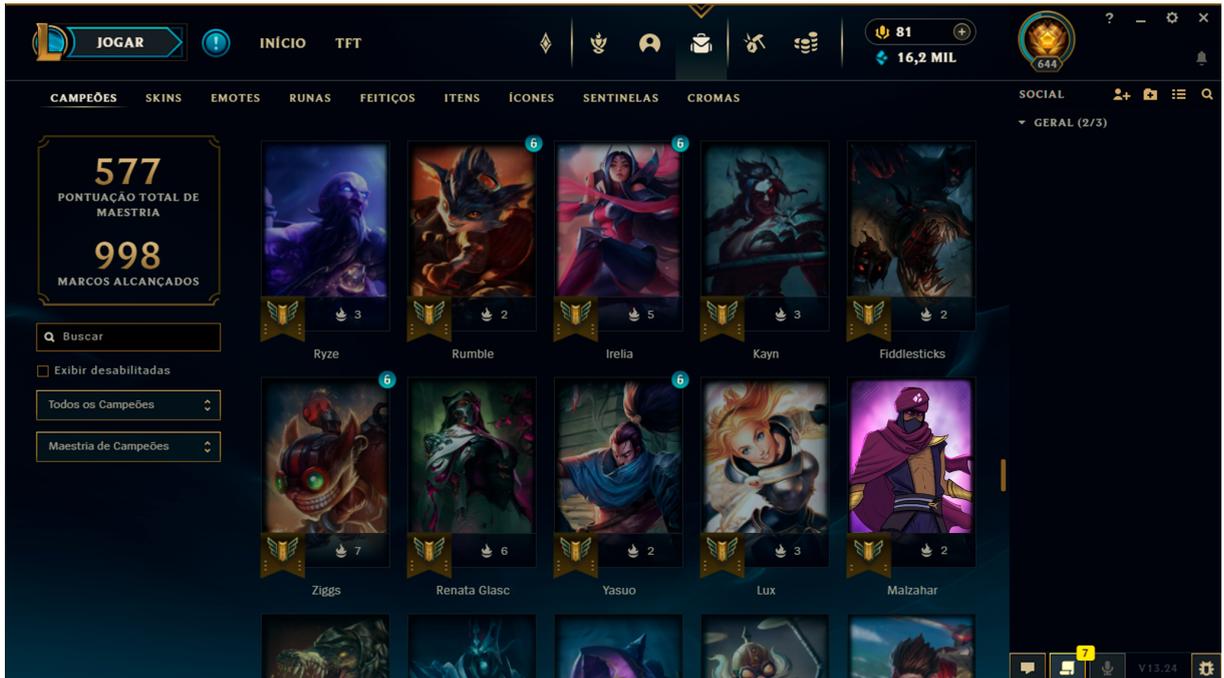


Figura 31: Rework do personagem no menu do jogo.

Fonte: Criação do próprio autor.

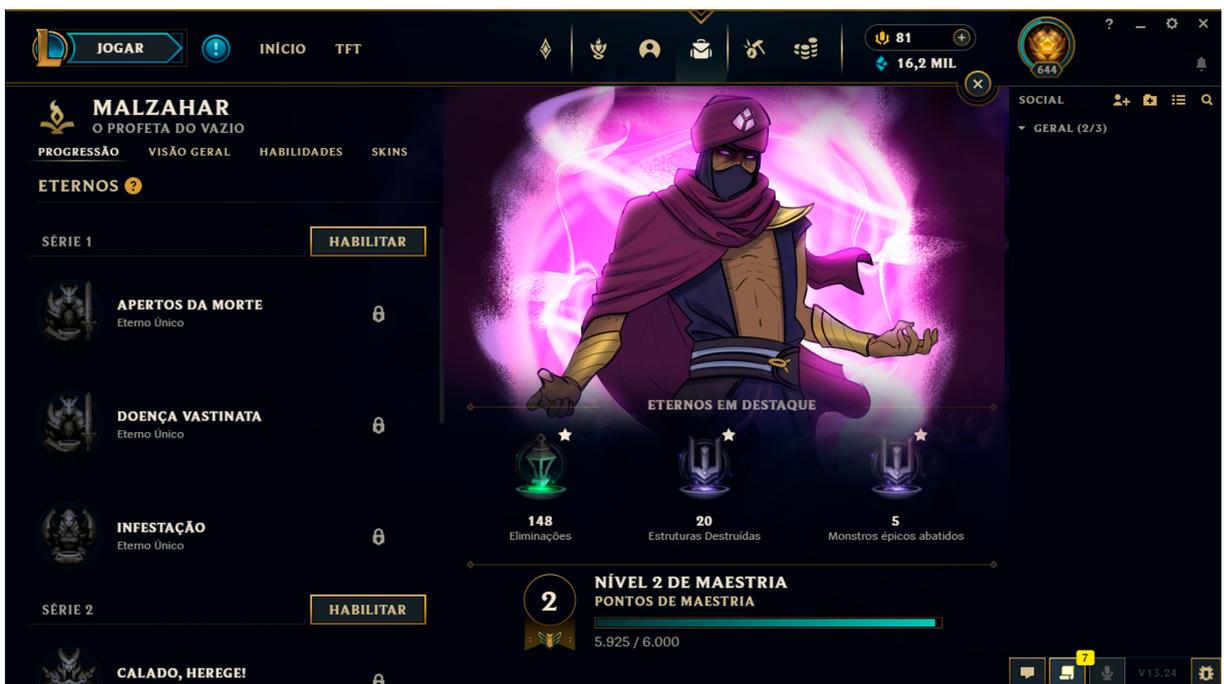


Figura 32: Rework do personagem no menu do jogo 2.

Fonte: Criação do próprio autor.



Figura 33: Tela de seleção de personagens.

Fonte: Colagem feita pelo próprio autor.

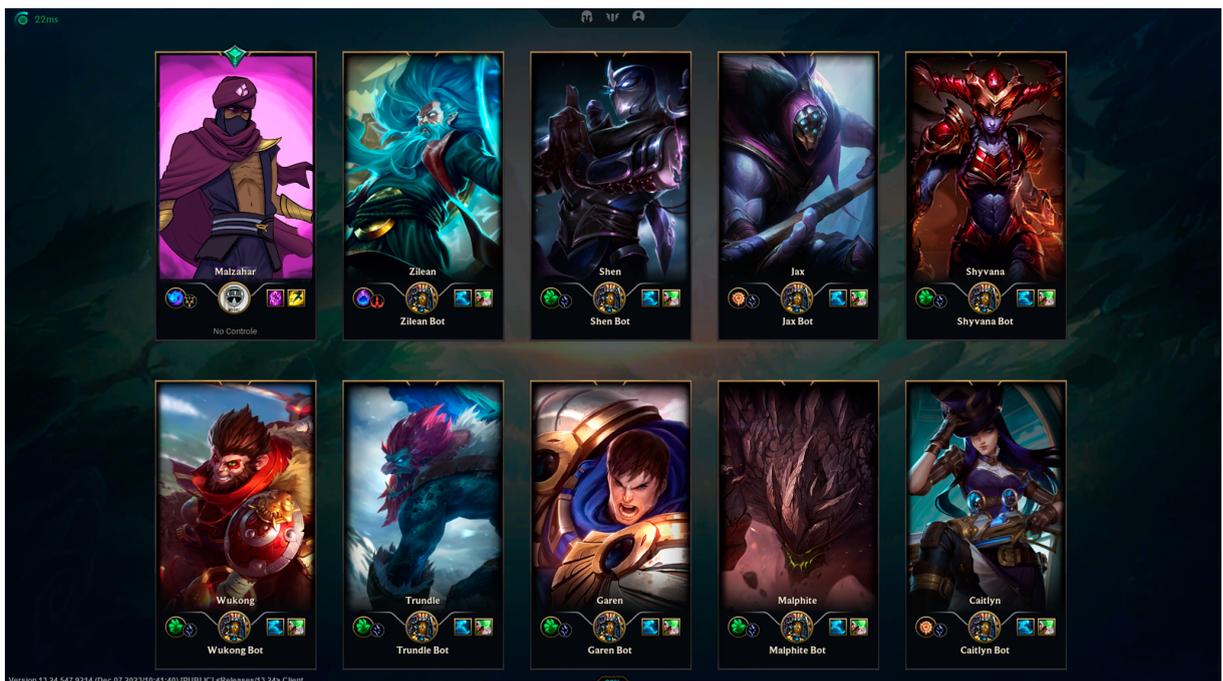


Figura 34: Tela de carregamento.

Fonte: Colagem feita pelo próprio autor.



Figura 35: Comparação de designs.

Fonte: Colagem de imagens criado pelo autor.



Figura 36: Produto final.

Fonte: Criação do próprio autor.

#### **4. Considerações finais**

Para entender a problemática do assunto de padronização do corpo em uma estética idealizada foi necessário realizar diversas pesquisas para que sustentasse a crítica dentro do design de personagens.

Com essa junção, design de personagens e problematização midiática de estética idealizada, nasce a ideia de resolução através do sistema de rework, muito utilizado pela Riot Games, o qual se resume em retrabalhar, como o nome já diz, um personagem em uma "versão 2.0" buscando sanar os problemas identificados.

Assim, utilizando o próprio método da Riot Games, concept baseado em identidade de silhuetas, foi criados novos designs para o personagem Malzahar, buscando solucionar o problema corporal identificado, que destoa da sua história de origem e outras narrativas.

Após avançar na etapa de criação, se chegou em dois designs finais, os quais foram escolhidos através de votação popular por enquete no instagram, totalizando 11 votos, 10 foram no design A. O qual recebeu o tratamento de dividir a silhueta em um lado simples e outro com formas mais complexas, criando assim mais balanço e identidade.

O novo design foi aplicado nos menus do jogo através de mockups, simulando essa alteração, além disso, foi criado uma simulação também dentro de jogo.

Através do sistema de rework espera-se que seja possível realizar mudanças que impactem não só questões de design de personagens, mas também questões sociais, como a idealização do corpo atual, que provoca diversas contrariedades principalmente no público adolescente.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Jillian Bamdas. Massachusetts Daily Collegian. In: The media's unrealistic glorification of the "ideal" body image. 2 de Abril, 2020. Disponível em <<https://dailycollegian.com/2020/04/the-medias-unrealistic-glorification-of-the-ideal-body-image/>>. Acesso em 13 de outubro de 2023.
2. Gamer's Little Playground - Mortal Kombat - Sub-Zero Graphics Evolution (1992 - 2022) 1080p 60FPS. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=dYQuUHB6AqA>>. Acesso em 23 de outubro de 2023.
3. Christopher E. Near. Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3586322/>
4. Body image report - Executive Summary. Disponível em: <https://www.mentalhealth.org.uk/explore-mental-health/articles/body-image-report-executive-summary>
5. Teenagers and Cosmetic Surgery: Focus on Breast Augmentation and Liposuction. Disponível em: [https://www.jahonline.org/article/S1054-139X\(08\)00232-2/fulltext](https://www.jahonline.org/article/S1054-139X(08)00232-2/fulltext)
6. Jovens gastam mais da metade de seu tempo com eletrônicos. Disponível em: <https://12ft.io/proxy?q=https%3A%2F%2Fwww.gazetadopovo.com.br%2Feconomia%2Fjovens-gastam-mais-da-metade-de-seu-tempo-com-eletronicos-aao3hdm7nyd8wf8sz7joswci6%2F>
7. Tweens, Teens, and Magazines. Disponível em: <https://www.kff.org/wp-content/uploads/2013/01/tweens-teens-and-magazines-fact-sheet.pdf>
8. Body-cult television advertisements recall among young women suffering from anorexia nervosa or bulimia nervosa . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/sausoc/a/LyZcDPB7Wh75FvpCvBYf3Bp/?lang=en>
9. League of Legends, How to Play. Disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>
10. Zendaya Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/9FV2sdJmOk/>
11. The Embodiment of Masculinity. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/000276486029005004>
12. Malzahar Announcement by ByronicHero. Disponível em: <http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=115998>
13. Resumo da história de Malzahar. Disponível em: [https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/champion/malzahar/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/champion/malzahar/)

14. Clarity in League - League of Legends. Disponível em:  
<https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/clarity-in-league/>
15. Sylas: The Unshackled | Champion Trailer - League of Legends. Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=L6tWvy3JvFI>
16. The body in isolation: The physical health impacts of incarceration in solitary confinement. Disponível em:  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7546459/>
17. Sylas o Abjugado - League of Legends. Disponível em:  
[https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/story/champion/sylas/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/sylas/)
18. Vigarello, Georges; Corbin, Alain; Courtine, Jean-Jaques. In: O corpo do rei. **História do corpo**. Editora Vozes, 2008. p 503-534.
19. Jornal da USP. Disponível em:  
<https://jornal.usp.br/radio-usp/radioagencia-usp/brasil-lidera-ranking-de-cirurgia-plastica-entre-jovens/>
20. Número de cirurgias plásticas em jovens. Disponível em:  
<http://drrodrigonascimento.com/numero-de-cirurgias-plasticas-entre-adolescentes-crece-141-nos-ultimos-dez-anos/#:~:text=Assim%20como%20todo%20procedimento%20cir%C3%BArgico,f%C3%ADsicos%20e%20psicol%C3%B3gicos%20s%C3%A3o%20atendidos.>
21. The Pitfalls and Power of Masculinity. Disponível em:  
<https://ifstudies.org/blog/the-pitfalls-and-power-of-masculinity>