

# Kandinsky e a Narrativa Através das Cores de *League of Legends*

Ana Luiza Osterne<sup>1</sup>Emilio Thalles Rocha<sup>2</sup>Isa Sinara F. Bessa<sup>3</sup>

Inga Freire Saboia\*

Carlos Eduardo Novais\*\*

Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Brasil

## Resumo

O presente estudo tem como objetivo analisar a presença de alinhamentos entre as cores utilizadas nas *Splash Arts* de personagens do jogo *League of Legends* e sua origem, gênero e/ou classe, assim como de paralelismos entre personagens de acordo com sua paleta de cores. Utilizando o estudo de cores elaborado por Wassily Kandinsky, buscamos também demonstrar exceções à regra, onde outros fatores contribuem com a harmonia de cores nas artes das personagens.

**Palavras-chave:** jogos sérios, cores, character desing, *League of Legends*, moba, análise de cores, Wassily Kandinsky.

### Informações para Contato:

<sup>1</sup>[analuizasmd@gmail.com](mailto:analuizasmd@gmail.com)

<sup>2</sup>[emiliothalles@gmail.com](mailto:emiliothalles@gmail.com)

<sup>3</sup>[isasfb@gmail.com](mailto:isasfb@gmail.com)

\*[inga@virtual.ufc.br](mailto:inga@virtual.ufc.br)

\*\*[eduardonovais@virtual.ufc.br](mailto:eduardonovais@virtual.ufc.br)

## 1. Introdução

Segundo o site Raptr [Acesso em: 15 julho 2016], *League of Legends* é o jogo de computador mais jogado no mundo. O site realizou a pesquisa em novembro de 2015 com base no tempo gasto em cada jogo analisado. De acordo com a Riot Games, criadora do jogo, em 2013, já haviam 67 milhões de usuários, sendo 27 milhões de jogadores diários.

O jogo conta atualmente com 131 personagens jogáveis que se dividem em 6 classes: Assassino, Lutador, Mago, Suporte, Tanque e Francoatirador; e tem sua própria história e origem. O MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) é bastante popular no cenário competitivo e gera campeonatos do que chamam de *e-sport* com grandes premiações que se comparam a de esportes como futebol, vôlei e basquete.

Em *League of Legends*, a principal forma de introduzir um personagem ao jogador é por sua *splash art*, a arte oficial do campeão. Essa arte deve englobar tudo o que representa, pensa e sente tal personagem. Considerando isso, a escolha de cores dos artistas que

as produzem é um meio de mostrar essa personalidade e representatividade, além de postura, enquadramento e expressão facial.

Sendo um universo complexo, nasce o questionamento acerca das cores utilizadas para os personagens. O presente estudo, portanto, tem como objetivo avaliar a paleta de cores de tais personagens e agrupá-los a fim de obter uma análise de acordo com a teoria das cores de Wassily Kandinsky apresentada em sua obra *Do Espiritual na Arte*[1912]. Em suma, analisaremos neste artigo se existe um alinhamento entre a personalidade, local de origem, sexo ou classe dos personagens e as cores escolhidas para sua arte principal.

A cor, segundo Newton, é um fenômeno físico resultante da divisão e refração da luz, podendo ser captada pelo olho humano dentro de uma faixa denominada "espectro visível", que é uma faixa que consiste do vermelho ao violeta que é uma porção do espectro de fótons capazes de sensibilizar o olho humano de uma pessoa normal. Contudo, em 1810, Johann Wolfgang von Goethe criou sua teoria de que, mais do que um fenômeno físico, a cor era uma questão de percepção individual do mundo e em seus estudos elaborou um círculo cromático onde é possível notar harmonias e contrastes entre as cores.. Kandinsky[1912], por sua vez, estendia este pensamento de forma que considerava a cor mais representativa em forma de movimento, forma, sensações e traços de personalidade.

As harmonias cromáticas são formas de combinar as cores do círculo cromático. As harmonias mais comuns são:

- Monocromática, que provém de uma mesma faixa de cor, variando apenas em seus tons.
- Análoga, que é formada pela combinação de cores de faixas vizinhas e seus tons.
- Complementar, constituída por cores opostas, consequentemente, uma quente e outra fria.
- Complementar dupla, que, como na complementar, combina tons opostos, mas nesse caso utilizam-se dois pares ao invés de um.
- Complementar dividida é aquela formada a partir de uma cor e duas vizinhas à sua complementar.

- Triáde é a composta por três cores equidistantes entre si.

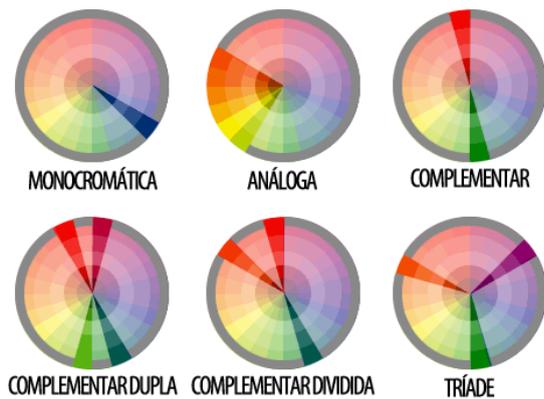


Figura 12: Exemplos de harmonias cromáticas

## 2. Trabalhos Relacionados

Kandinsky partilhava do pensamento de Goethe de que as cores não são só ondas, mas também percepções multi sensoriais e desenvolveu estudos de sensações e cores relacionados à música e estados psicológicos. Segundo ele, em seus trabalhos *Do Espiritual na Arte*[1912] e *Ponto, Linha e Plano*[1926], a cor pode ser dividida em duas instâncias, calor/frieza e claridade/obscuridade dos tons. Ele associa cores como algo bem íntimo do ser humano, capaz de despertar sensações ou ideias.

“A harmonia das cores baseia-se exclusivamente no princípio do contato eficaz. A alma humana, tocada no seu ponto mais sensível, responde.”[ Wassily Kandinsky, *Do Espiritual na Arte*, p. 60]

Kandinsky, que assim como Goethe trabalha com a dualidade das cores, diz ainda que o que tende ao amarelo é quente e o que tende ao azul, frio. O amarelo é ligado à terra e à aproximação e o azul, sendo seu oposto, é ligado ao infinito, ao distanciamento do homem. Quanto mais próximo do preto, aproxima-se de um vazio distante e uma tristeza sobrenatural. Este é o primeiro dos quatro pares contrastantes descritos por ele.

O verde é símbolo de calma e repouso, passividade e tédio, pois sendo a mistura entre amarelo e azul configura um efeito intermediário de estagnação na ação de aproximar e distanciar. Em contraste temos o vermelho que é símbolo da energia passional e concentrada.

O violeta é uma cor fria como o azul e indeterminada como o laranja, pois é difícil definir até onde é vermelho e quando começa a ser azul. Quando

o laranja passa a ser amarelo? O violeta representa um vermelho sem energia, algo doente e triste, enquanto seu oposto, o laranja, representa a junção do vermelho e amarelo, ou seja, força e energia juntas.

O branco e o preto possuem significados bem próximos, de acordo com Kandinsky[1912], pois não são quentes ou frias e significam o silêncio do começo e do fim, respectivamente.

Tendo tais conceitos em mente, utilizamos o site [DeGraeve.com](http://DeGraeve.com) que disponibiliza uma ferramenta de extração de paleta de cores a partir de uma imagem. Steve Degraeve, criador da ferramenta, explica que o algoritmo transforma a imagem em uma matriz de *pixels*, onde a quantidade total de cada cor é calculada. Por fim, a ferramenta gera uma paleta com dez cores, sendo cinco referentes as cores sóbrias e cinco referentes as cores vibrantes apresentadas na imagem. Segundo Oliveira J.R. et al [2014] se entende por cores sóbrias as cores menos saturadas, que podem pender para o preto, cinza ou bege, e cores vibrantes como cores saturadas que podem estar próximos dos tons primários.

As imagens selecionadas para a avaliação são recortes das personagens a partir de suas *splash arts* principais, desconsiderando efeitos especiais e externos.

A filtragem das personagens foi feita em três categorias distintas, sendo elas: Gênero, como masculino, feminino ou indefinido; Região, compreendendo todas as regiões com peso narrativo no jogo; e Classe, buscando a classe principal de cada personagem. Com a proposta de analisar padrões encontrados nessas categorias envolvendo harmonias e tons.

## 3. Resultados

Como resultado obtemos um total de 131 paletas contendo 5 cores sóbrias e 5 cores vibrantes cada uma, derivadas dos 131 personagens de *League of Legends* lançados até a data deste artigo [julho 2016].

## 4. Discussão

Com base no material coletado, dividimos os personagens nos grupos para iniciar a análise da existência de relações entre suas paletas de cores.

### 4.1 Sexo: Masculino, Feminino e Indefinido

Em *League of Legends* não é perceptível qualquer distinção de gênero pelas cores utilizadas nos personagens. Entretanto, nos casos de personagens amorfos, de gênero indefinido, máquinas ou não humanoides a paleta se dá por harmonia cromática análoga. Como exemplo apresentamos a paleta de Aurelion Sol e Anivia [Figura 2].



Figura 2: Aurelion Sol e Anivia

É possível notar uma harmonia cromática análoga em tons de azul em ambos os personagens, esse mesmo padrão de harmonia, se repete com frequência, também em outros tons, em personagens aqui classificados como Indefinido, o que abrange os personagens sem gênero definido, amorfos, máquinas e não humanoides.

## 4.2 Regiões: Piltover, Demacia, Noxus, Freljord, Vazio, Ionia e Outros

Cada região da narrativa de League of Legends possui características únicas que são apresentadas nas paletas de cores dos personagens analisados.

### 4.2.1 Piltover

Piltover é citada como a cidade do progresso na narrativa do jogo. Em nossa análise notamos que há em suas cores sóbrias a predominância de tons terrosos e/ou referentes a metais. Podemos citar aqui dois personagens cuja narrativa se converge com a narrativa da região, Ezreal e Caitlyn[Figura 3]. Suas paletas possuem tons frios e terrosos que lembram o metal.



Figura 3: Ezreal e Caitlyn

Dentre as personagens de Piltover podemos ainda destacar Vi[Figura 4] com tons quentes e vermelhos que, segundo o estudo de Kandinsky[1912], refletem a força e a energia apresentadas em sua narrativa. Também destacamos Jinx[Figura 4] que, apesar de apresentar em seu modelo 3D cores vibrantes demonstrando sua personalidade energética e alegre, em sua arte oficial é retratada com cores próximas ao violeta que, ainda segundo Kandinsky[1912], refere-se a um conceito doentio, o que se apresenta no estado mental da personagem.



Figura 4: Vi e Jinx

### 4.2.2 Demacia

A paleta dos personagens originários de Demacia, cidade citada como um farol de esperança, limpa, organizada e um ícone no que se refere a batalhas, é composta em sua maioria por tons alaranjados, todavia existe também uma minoria que utiliza tons violeta. Shyvana, Vayne e Quinn são as donas das paletas mais destoantes. Shyvana com tons avermelhados, a personagem, não originaria de Demacia, é apresentada como sendo metade dragão, e tanto Vayne quanto Quinn são o outro extremo, com suas cores violeta. Vayne e Quinn possuem tragédias em suas narrativas perdendo familiares próximos, o que pode associar suas paletas próximas ao violeta ao que Kandinsky[1912] fala sobre tal cor carregar uma tristeza.



Figura 5: Garen, como referência de Demacia, e Quinn

#### 4.2.3 Noxus

Noxus é uma oposição moral a Demacia. Enquanto Demacia é considerada a nação da paz, do brilhantismo e da organização, Noxus é uma região com características de império expansivo, extremamente hostil. As paletas dos habitantes dessa região é composta majoritariamente por harmonias análogas, derivadas de vermelhos e roxos ou azuis.



Figura 6: Katarina e Le Blanc como representação de Noxus

#### 4.2.4 Freljord

Freljord é um reino que se situa próximo ao extremo norte do continente onde *League of Legends* está inserido, caracterizando-se por seu clima gelado, com tundras e geleiras. As personagens de Freljord são, em sua grande maioria, compostas por azuis análogos ou monocromáticos, com exceção de Gragas, que é apenas residente da região e tem tons mais quentes, Olaf[Figura 7] e Udyr, cujas paletas são composta por tons terrosos e esverdeados.

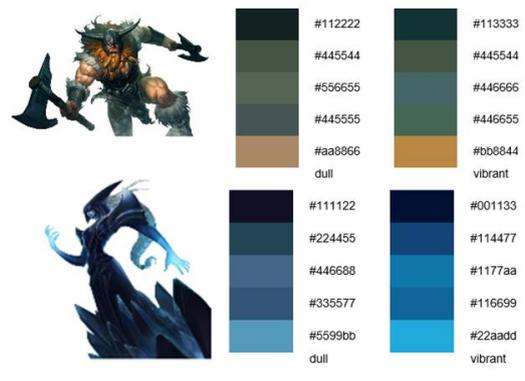


Figura 7: Olaf em comparação com Lissandra, representante de Freljord

#### 4.2.5 Shurima

Os nativos de Shurima, uma grande região árida e desértica, tem sua composição cromática formada por cores terrosas e quentes, como podemos ver em Renekton[Figura 8]. As exceções são os amorfos Nasus e Xerath[Figura 8] com azul dominante em sua paleta, o que conforme Kandinsky[1912] refere-se a uma distanciação do terrestre. Isso remete diretamente à narrativa, pois ambos são entidades relicárias perdidas no tempo. Nota-se ainda que a harmonia, contrária ao comum da região, passa certa diferenciação dos demais personagens e reflete suas figuras como entidades superiores referentes a um elemento de energia da natureza.



Figura 8: Renekton e Xerath

#### 4.2.6 Zaun

Zaun configura-se em uma cidade industrial, extremamente poluída, com um clima inóspito e agressivo à sua população. Os personagens provindos de Zaun possuem tons predominantemente esverdeados, mas também de metal, por conta do reflexo da cidade, sua industrialização e poluição por vezes radioativa e

tóxica. No contexto atual da sociedade, atribui-se ao verde formado com mais amarelo do que azul o sentido de doença, apesar de seu sentido ser relacionado a calma [Kandinsky, 1912]. Os personagens Twitch e Ekko[Figura 9] mostram respectivamente em suas paletas essas duas facetas: tóxica e doente por um lado, científica e industrial por outro.



Figura 9: Twitch e Ekko

#### 4.2.7 Vazio

Tudo que se sabe sobre o vazio na narrativa de *League of Legends* é que ele é um lugar além do conhecimento humano e muito obscuro. Todas as personagens provindas do Vazio, com exceção de Kog'Maw[Figura 10], tem preponderantemente cores fortes e análogas ao violeta em suas paletas, isso reflete a personalidade delas pois, segundo Kandinsky[1912], o violeta pode representar a forma animalesca, doentia e apática. Kog'Maw se diferencia dos demais por possuir tons terrosos e mais próximos do verde ou laranja, sendo completamente opostos ao comum da região.

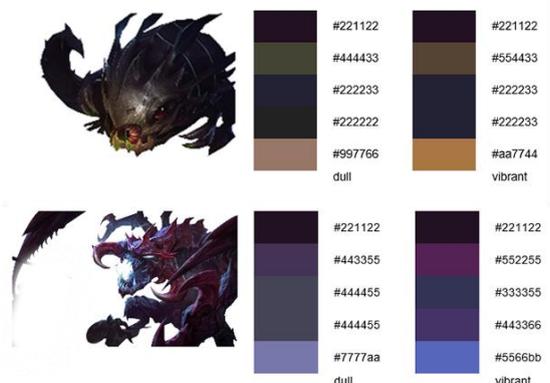


Figura 10: Kog'Maw em comparação com Cho'Gath, representante do Vazio

#### 4.2.8 Ionia

Personagens de Ionia possuem uma paleta bem variada, sem nada que possa definir precisamente um padrão ou esquema de cores entre eles. Entretanto, é recorrente nesse grupo tons terrosos, vermelhos e lilás, o que não segue nenhuma categorização aqui citada.

Ionia é baseada em cenários situados na China, com o enfoque nas artes marciais embutidas na personalidade de seus personagens. Master Yi e Lee Sin[Figura 11] são dois personagens originados dessa região e possuem paletas completamente opostas entre si.

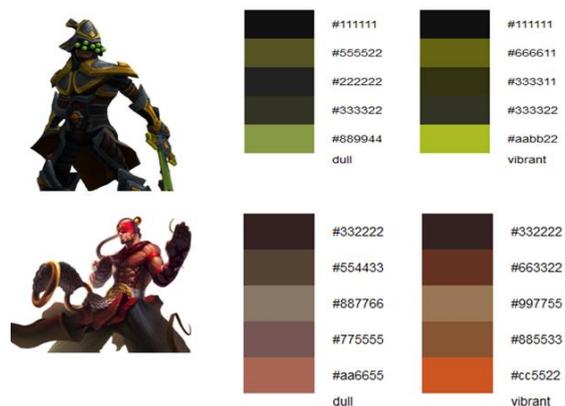


Figura 11: Master Yi e Lee Sin

#### 4.2.8 Outros

##### Bandle City

Bandle City não possui muito valor narrativo em *League of Legends*, pois trata-se de uma região militarmente fraca e depende de alianças para proteger-se. As personagens originadas nessa região tem suas características associadas a regiões onde se fixam, contudo percebe-se uma influência do roxo ou laranja em todos os originários de Bandle City, exceto Amumu, este, entretanto é um personagem muito marcante por sua personalidade depressiva, fato reforçado por sua coloração esverdeada, aquela citada como apática e tediosa por Kandinsky[1912]. Poppy e Lulu [Figura 12] são exemplos disso, nativas de Bandle City, mas Poppy possui tons terrosos, característicos de Demacia, região que reside, enquanto Lulu possui tons próximos ao violeta que remetem ao seu jeito “doentio” de brincar.

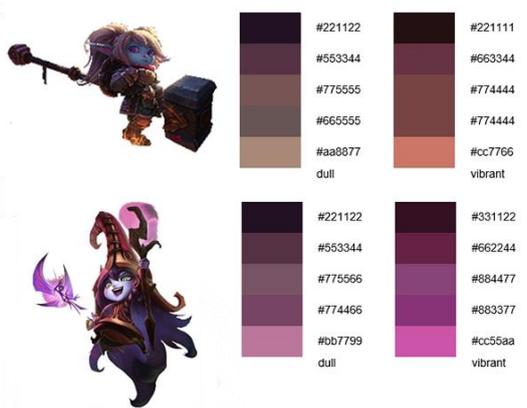


Figura 12: Poppy e Lulu

### Bilgewater

Bilgewater é uma parte do universo formado especialmente por piratas, saqueadores e mercenários, e suas paletas são formadas por tons terrosos e verdes. Nota-se na paleta da personagem Miss Fortune [Figura 13] tanto tons de verde quanto tons terrosos, por exemplo. A personagem Fizz pode ser citada como exceção justificada por valor narrativo, pois o mesmo cresceu em uma comunidade submarina e seu espírito aventureiro o levou à superfície.



Figura 13: Miss Fortune e Gankplank

### Ilha das Sombras

Todas as personagens cuja narrativa se origina ou tem ligação com a Ilha das Sombras possuem tons escuros em sua composição, na maioria derivados do azul, mas também análogas ao violeta em determinadas casos de personagens que possuam alguma tragédia em sua história ou comportamento doentio. Lucian e Elise

[Figura 14], o primeiro viu sua mulher morrer na Ilha das Sombras, enquanto a segunda domina monstros na Ilha e usa de mentiras para enganar estrangeiros e executá-los.

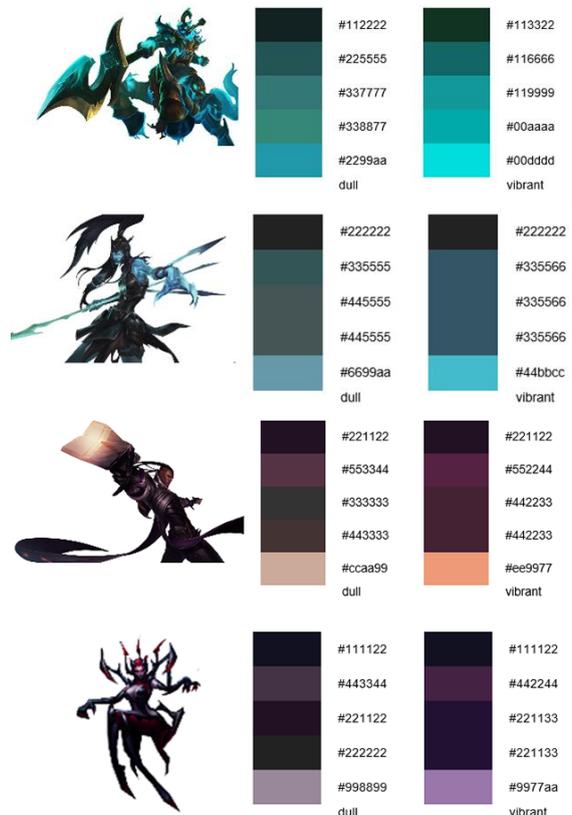


Figura 15: Lucian e Elise em comparação com Hecarim e Kalista, representando a Ilha das Sombras

### Monte Targon

Mesmo com apenas três personagens representando essa região, é possível notar que as cores remetem muito a tons metalizados de ouro e prata. Suas paletas são também voltadas para suas narrativas, pois refletem o poder que receberam e dominaram. Por exemplo, as personagens Leona e Diana [Figura 15] possuem paletas que refletem a oposição entre as duas (que representam respectivamente o sol e lua). Enquanto uma possui cores quentes a outra é formada por cores frias.



Figura 16: Leona e Diana

### 4.3 Classe: Assassino, Lutador, Mago, Suporte, Franco-atirador e Tanque

Não foi encontrada nenhuma harmonia cromática ou padrão de cores que remetesse à uma determinada classe no jogo, sendo essas harmonias e padrões mais associados à região e personalidade do que ao tipo de *gameplay* exercido pela personagem.

### 4.4 Narrativa e Personalidade

Para um maior aprofundamento de nossa análise das cores empregadas, analisamos também a ligação entre tons das paletas e comparamos com a personalidade que a personagem apresenta dentro do jogo. Separamos as personagens por cor predominante em cada paleta e observamos detalhes interessantes.

Conforme dividimos os personagens pela cor dominante em suas paletas, percebemos o quanto aquela cor interagia com ele e mostrava um pouco de quem ele era. O amarelo, que Kandinsky [Do Espiritual na Arte, 1912] classifica como a cor do “agudo”, que excita e chama atenção, e o laranja, considerado por ele o equilíbrio entre a força do vermelho e a energia do amarelo, ou seja, o vigor, estavam presentes, em sua maioria, em personagens energéticas, fortes e “explosivos”, tanto em suas personalidades quando em suas habilidades dentro do jogo. Alcançando o azul, começa a notar-se uma relação a elementos naturais dessa cor, como o mar e o gelo. Tratando-se de personalidade, há nas personagens dessa cor uma ligação com algo sombrio, profundo ou desconhecido. Sentimentalmente, alguns se dividem entre mais sérios e mais extrovertidos, mas sempre com algum elemento de dúvida em seu passado ou presente.

Personagens com paleta predominantemente vermelha possuem personalidades diferentes, mas com alguns aspectos em comum, como a resistência, o fogo, a paixão pelo que fazem e a fúria controlada. A cor

verde se mostrou presente em personagens ligados a venenos e artefatos químicos, mas também a um aspecto pessoal de tristeza e prisão ao próprio passado.

O lilás/violeta é bem presente em *League of Legends* e engloba desde personagens que possuem o poder do Vazio, uma grande fenda dimensional cheia de poder transbordante, até humanos normais e robôs. Kandinsky [1912] nos cita o violeta como um distanciamento maior que o azul, que nesta cor há algo de doentio e triste. Seguindo essa definição, fica mais fácil perceber características comuns entre eles, sendo a maior delas, em questão de história pessoal, o fato da maioria ter passado por algum momento de tristeza, fraqueza e solidão, seguidas por resignação, transformando esses sentimentos e energias obscuras em força à sua maneira.

Alguns personagens tiveram predominância de tons cinza, o que dependendo do contexto pode demonstrar seriedade ou indiferença à situação em que se encontram por desempenharem um papel que sobrepuja as emoções para cumprimento de seu dever.

## 5. Conclusões

Notamos que não há uma distinção de sexo ou classe da personagem através da cor, mas, em suma maioria, personagens amorfos e categorizados aqui como Indefinido possuem harmonia cromática predominantemente análoga em sua paleta. Concluímos, afinal, que o fator de maior influência nas cores é a região de origem do personagem, seguido pelos fatores atrelados à personalidade. As teorias de Goethe e Kandinsky podem não ser conhecidas por todos, mas uma absorção cultural pode ter influência na nossa forma de representar coisas com cores. É possível notar que o contrário também é válido, pois muitos dos sentimentos apresentados por Kandinsky em seu estudo nos são, de fato, passados pelas cores.

## Agradecimentos

Agradecemos a todos que nos acompanharam na disciplina de Comunicação Visual II. Ao Steve Degraeve, que nos forneceu informações sobre o funcionamento de sua ferramenta para elaboração de paletas.

## Referências

- GONÇALVES, M.L.B. *A Cor e o Espaço* 2011. 102 f. Dissertação (Mestrado Integrado em Arquitetura) – Universidade da Beira Interior, Covilhã, Portugal. 2011.
- ITTEN, J., 1970. *The Elements of Color: A Treatise on the Color System of Johannes Itten, Based on His Book "The*

*Art of Color*". New York: Van Nostrand Reinhold, 1970.  
96 p

OLIVEIRA, J.R.; NERY, M.S.; SOUZA, A.G. 2014. *Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais* [online] Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art\\_design/full/A&D\\_Full\\_Agulha%20Tesoura%20Linhas%20e%20Tecidos%20Virtuais\\_248.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Agulha%20Tesoura%20Linhas%20e%20Tecidos%20Virtuais_248.pdf)> [Acesso em: 15 julho 2016].

GOMES, F. 2003. *A Música na Obra de Kandinsky* [online] Disponível em: <<http://www.arte.com.pt/text/filipag/musicakandinsky.pdf>> [Acesso em: 15 julho 2016].

POSSEBON, E.L. *A Teoria das Cores de Goethe Hoje* 2009. 168 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil. 2009.

KANDINSKY, W. *Do Espiritual na Arte*. Trad. Alvaro Cabral. São Paulo: Ed. 70, 1996.