

DESENHAR, MODELAR E DESIGN DE NÍVEL COMO PROCESSOS ONTOLÓGICOS NA PRODUÇÃO DE JOGOS DIGITAIS

Silvia Trentin¹; Gabriel Cavalcanti Marques²; Luís Carlos Petry³;
Hermes Renato Hildebrand⁴; Daniel Couto Gatti⁵

PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

RESUMO

O artigo apresenta uma reflexão sobre os processos de produção artística nos jogos digitais, tomando como objetos o desenho de conceito, a modelagem tridimensional e o trabalho de design de nível em motor de jogo. Descreve as etapas de trabalho artístico, tomando como objeto modelar um projeto de pesquisa de um *jogo digital acadêmico-poético*, inspirado na obra do artista simbolista Arnold Böcklin, intitulado *A Ilha dos Mortos*. Apresenta uma aplicação da fenomenologia hermenêutica (HEIDEGGER - GADAMER - SENNET) sobre o processo da produção artística, enfocando o desenho de conceito e a modelagem tridimensional como processos ontológico-reflexivos, a partir dos quais é possível se depreender uma racionalidade da produção da obra de arte no contexto dos jogos digitais. Discute o didático presente na ideia do *desenho de conceito* como elemento ao mesmo tempo norteador e estimulador da produção digital de um jogo, jogando com a relação entre *Belas Artes*, *Artes Aplicadas* e *Ciências da Computação*. Situa o *design de nível* como o momento ôntico da realização do projeto de conceito do jogo digital, mostrando a pertinência e a proveniência das etapas anteriores para a sua efetivação dentro da ideia de identidade visual. Mostra a pertinência e cooperação entre o trabalho artístico e as ferramentas presentes nos motores de jogos, tomando como *lôcus* da aplicação nos motores de jogo *UDK* e *Unreal 4*. Conclui em favor da ideia da produção de um jogo digital de forma colaborativa e dialogada, dentro de uma equipe de pesquisa acadêmica, pautada pelo conceito de *jogo acadêmico* e objetivando a relação de mútua influência entre os autores (artistas-pesquisadores-cientistas da computação) e os jogadores, a partir do conceito de *angústia de influência* (BLOOM).

Palavras-chave: Jogo acadêmico. Arte. Motor de jogo.

¹ Silvia Trentin é mestranda em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com pesquisa sobre jogo para educação no ensino das artes.

² Gabriel C. Marques é mestrando em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com pesquisa sobre produção de jogos digitais nos motores de jogos UDK e Unreal 4.

³ Luís Carlos Petry é doutor em Comunicação e Semiótica – PUCSP e leciona/orienta no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa de Design Digital e Inteligência Coletiva, especificamente na especialidade dos jogos digitais.

⁴ Hermes Renato Hildebrand é doutor em Comunicação e Semiótica – PUCSP e coordena, leciona e orienta no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa de Design Digital e Inteligência Coletiva.

⁵ Daniel Couto Gatti é doutor em Educação Matemática pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Diretor do centro de Ciências Exatas na PUCSP, leciona/orienta no PPG de Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUCSP, na linha de pesquisa em modelagem de software.

GAMEPAD VII

Seminário de Games e Tecnologia

16 de maio de 2014 - Universidade Feevale

ABSTRACT

The article focuses on the processes of artistic production in digital games, taking as objects the concept drawing, three-dimensional modeling and level design work on the game engine. It describes the steps of artistic work, taking as object modeling a research project of an *academic - poetic digital game*, inspired by the work of the symbolist artist Arnold Böcklin, titled *Survival of the Dead*. It presents an application of hermeneutic phenomenology (HEIDEGGER - GADAMER - SENNET) on the process of artistic production, focusing on the concept drawing and three-dimensional modeling as ontological- reflective processes, from which it is possible to deduce a rationality of production of the artwork in the context of digital games. It discusses the didactic presented in this *concept drawing* as an element while guiding and stimulating the production of a digital game, making a connection between *Fine Arts*, *Applied Arts* and *Computer Science*. It situates the *level design* as the ontic time of the design concept of the digital game, showing the relevance and provenance of the previous steps for its implementation within the idea of visual identity. It shows the relevance and cooperation between the artwork and the tools present in the game engine, taking as a locus of implementation in the game *UDK* and *Unreal 4* engine. It concluded for the idea of producing a digital game of collaborative and dialogic manner within an academic research team, guided by the concept of *academic game* and aiming the relation of mutual influence among authors (artists, researchers, and computer scientists) and players from the concept of *anxiety of influence* (BLOOM).

Keywords: Academic game. Art . Game engine.

O presente texto é um dos resultados parciais da pesquisa: *Investigação da relação de influência dos métodos do desenho e da pintura clássicos na produção de imagens renderizadas em tempo real dentro de ambientes tridimensionais de motores de jogos*, coordenado pelo Prof. Dr. Luís Carlos Petry, dentro do PPG Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP.