

Design de Jogo em Pixel Art

Introdução

Uma das características do curso de Midialogia da UNICAMP é seu hibridismo por se ater às mais diversas facetas da comunicação — o cinema, o rádio, a TV, etc. A minha predileção por esse curso superior se dá justamente por seu longo e abrangente leque, compatível com a minha conduta como artista.

Sempre almejei uma produção artística que não fosse limitada a um campo ou técnica, o que me fez entrar em contato com diversos tipos de arte, entre eles o *pixel art*. Tal técnica trata-se da criação de imagens pixel por pixel, sendo ele a menor unidade da imagem digital. O termo foi cunhado por Adele Goldberg e Robert Flegal (1982) e foi presente na história dos *videogames* através de jogos de 8 e 16 bits¹, por facilidade de processamento de tal imagens.

A minha familiaridade com o *pixel art* — pratico desde a pré-adolescência — e meu conhecimento de seu histórico nos *videogames* fundiram-se na concepção de meu produto midiático, que se trata de um jogo de minha própria autoria. Por limitações de tempo, resolvi diminuir o escopo de minha produção e apenas focar no desenvolvimento de uma identidade visual de tal *videogame* ao criar imagens estáticas do game usando o *pixel art*.

O projeto tem relevância artística ao revisitar uma produção imagética esquecida pelos anos e reapresentá-la ao público, além de apresentar uma estética única. Neste projeto, portanto, tentarei reanimar o interesse por esta técnica através do exercício criativo de conceber o *design* de um videogame.

Objetivos

Geral

Produzir quatro *artes de conceito*² — um logotipo, um menu, uma cena e um mapa — para um jogo imaginário através da técnica de *pixel art* a fim de ser postado na plataforma online *Teleduc*.

Específicos

❖ *Pré-produção*

¹ Um “bit” é um dígito binário, 0 ou 1, usado na codificação de informações digitais (RAMBALDI, 2012).

² *Arte de conceito* é uma ilustração a fim de representar uma ideia/design usada em produção midiática, como filmes, jogos e histórias em quadrinhos (WIKIPÉDIA, 2016).

- a) Conceber tal jogo imaginário;
- b) Pesquisar referências imagéticas.

❖ *Produção*

- a) Criar um logotipo ao jogo;
- b) Criar uma imagem de menu introdutório para o jogo;
- c) Criar uma cena do jogo;
- d) Criar um mapa do jogo;
- e) Disponibilizar

❖ *Pós-produção*

- a) Escrever e enviar um relatório sobre a produção do projeto;
- b) Entregar o produto;
- c) Apresentar o produto.

Metodologia

Local: meu notebook pessoal em minhas residências (Campinas – SP e Sorocaba – SP).

População envolvida na realização do projeto: somente a autora, Raffaella Pezzuol Pellini.

Descrição das ações

❖ *Pré-produção*

a) Conceber tal jogo imaginário;

Nesse momento do projeto, definirei a premissa de meu videogame, assim como seu protagonista e dinâmicas de jogo.

Tempo estimado: 1 hora.

b) Pesquisar referências imagéticas.

Através de um acervo de imagens, conseguirei inspiração para realizar minhas próprias composições.

Tempo estimado: ½ hora.

❖ *Produção*

a) Criar um logotipo do jogo;

O logotipo é o marco inicial para a identidade visual de um produto, sintetizando o conteúdo da obra midiática. O logotipo servirá, além de símbolo, como guia estilístico das demais obras em *pixel art* do projeto.

Tempo estimado: 2 horas.

b) Criar uma imagem de menu introdutório para o jogo;

O *videogame* é uma mídia que se utiliza de *menu*, como DVDs e *Blu-Rays*, tendo opções como início de jogo, configurações, ajuda etc. Sendo uma parte tão icônica da identidade visual de um *game*, decidi apropriado produzir um *menu* próprio para enriquecer o jogo concebido por mim.

Tempo estimado: 3/2 horas.

c) Criar uma cena do jogo;

A fim de ilustrar a possível experiência oriunda do videogame fictício, produzirei, através do *pixel art*, um momento do consumo do próprio.

Tempo estimado: 4 horas.

d) Criar um mapa do jogo;

Por se tratar de uma experiência dividida em diversas fases, muitas vezes os desenvolvedores do videogame produzem um mapa do progresso do jogador em relação à história dentro do produto. Essa ilustração em *pixel art* servirá para dimensionar a jogabilidade³ do game concebido.

Tempo estimado: 4 horas.

❖ *Pós-produção*

a) Escrever um relatório sobre a produção do projeto;

Após o término do projeto, será escrito um relatório de desenvolvimento, documentando o processo de criação e realização do produto midiático em questão. Tal documento estará disponível na plataforma *online Teleduc*.

Tempo estimado: 20 horas.

b) Entregar o produto;

Envio do produto através da plataforma *online Teleduc*.

Tempo estimado: 1/4 hora.

c) Apresentar o produto.

Apresentação destinada ao docente José Armando Valente e à classe da disciplina CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos em Midialogia, do ano de 2016.

Tempo estimado: 1/4 hora.

Cronograma

❖ *Pré-produção*

AÇÕES/DIAS	23/05
<i>Conceber tal jogo imaginário</i>	1h
<i>Pesquisar referências imagéticas</i>	1/2 h

Tempo estimado: 3/2 horas (1 hora e 30 minutos).

❖ *Produção*

³ Jogabilidade é “um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo” (WIKIPÉDIA, 2015).

AÇÕES/DIAS	24/05	25/05	26/05	27/05
<i>Criar um logotipo ao jogo</i>	2h			
<i>Criar uma imagem de menu introdutório para o jogo</i>		$\frac{3}{2}$ h		
<i>Criar uma cena do jogo</i>			4h	
<i>Criar um mapa do jogo</i>				4h

Tempo estimado: $23\frac{1}{2}$ horas (11 horas e 30 minutos).

❖ Pós-produção

AÇÕES/DIAS	28/05	29/05	30/05	31/05	12/06	13/06
<i>Escrever um relatório sobre a produção do projeto</i>	5h	5h	5h	5h		
<i>Entregar o produto</i>					$\frac{1}{4}$ h	
<i>Apresentar o produto</i>						$\frac{1}{4}$ h

Tempo estimado: $41\frac{1}{2}$ horas (20 horas e 30 minutos).

Tempo total estimado: $67\frac{1}{2}$ horas (33 horas e 30 minutos).

Referências

GOLDBERG, A.; FLEGAL, R. *Pixel Art*. 1982. Disponível em: <https://www.deepdyve.com/lp/association-for-computing-machinery/acm-president-s-letter-pixel-art-MtfopNKRUG>. Acesso em 12/05/2016.

RAMBALDI, L. O que é o sistema binário? *Mundo Estranho*, São Paulo, v. 128, n. 1, p.8-9, ago. 2012. Mensal.

WIKIPÉDIA. *Jogabilidade*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogabilidade&oldid=42543025>. Acesso em: 12/06/2016.

WIKIPÉDIA. *Arte de conceito*. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte_de_conceito&oldid=44904287.
Acesso em: 12/05/2016.