

DOCE QUEST: GAME INTERATIVO BASEADO NA TRADIÇÃO DOCEIRA DA CIDADE DE PELOTAS

ARTHUR THEIL CABREIRA¹; LÚCIA BERGAMASCHI WEYMAR²

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

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados de um projeto de *game* interativo denominado "Doce Quest", planejado para compor as instalações do Museu do Doce em Pelotas. O projeto foi desenvolvido a partir dos estudos em relação a design autoral, no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

A tradição doceira na cidade de Pelotas possui origens no século XIX e permanece até os dias de hoje, reforçando o reconhecimento da cidade como a Capital Nacional do Doce. Segundo MAGALHÃES (2001), os doces pelotenses possuem grande importância no patrimônio e identidade cultural da cidade, além de serem um forte item turístico e econômico.

O Museu do Doce, foi pensado para abrigar e resgatar parte desta história doceira local e fortalecer este patrimônio cultural da cidade. Sendo assim, este estudo visou traduzir a identidade doceira de Pelotas em um *game* interativo que utilize esta temática pertencente à cidade, unindo elementos do patrimônio cultural local e uma abordagem interativa no contexto do Museu .

2. METODOLOGIA

Este trabalho possui um caráter de pesquisa aplicada e apresenta uma abordagem qualitativa e experimental ao englobar o estudo dos campos do Design Autoral, interatividade e patrimônio cultural.

O desenvolvimento do projeto de *game* proposto neste trabalho foi guiado pela metodologia projetual descrita por FUENTES (2006) que divide o projeto de design em três grandes fases: analítica, criativa e executiva.

De acordo com o autor, a fase analítica consiste definir o problema e o objetivo do projeto, além de coletar informações e dados necessários para sua concepção. A fase criativa contempla a análise das informações coletadas, a criação de esboços iniciais, a elaboração de propostas e apresentação. Já na fase executiva, acontecem as revisões e o desenvolvimento final do projeto.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da metodologia apresentada, a fase analítica do projeto englobou todo o levantamento histórico-cultural da tradição doceira em Pelotas e seus reflexos nos dias de hoje, além de coletar referências visuais para serem utilizadas na fase posterior. Nesta fase, também foram pesquisadas informações referentes ao Museu do Doce, sua localização, ambiente e espaços disponíveis. Esta primeira etapa foi fundamental para definir parâmetros que irão moldar as próximas fases do projeto.

Na fase criativa foi definida a narrativa do *game*, consistindo-se de um jogo "point and click" com o objetivo de obter o máximo de doces em um determinado espaço de tempo, acumulando pontos no *score* através da interação com uma tela touchscreen disponível no ambiente. A estética "8 bits", inspirada nos antigos jogos dos anos 1980, foi escolhida por unir a nostalgia do passado e um visual lúdico para o museu (figura 1).

Figura 1 - Tela inicial do *game*

Fonte: do autor



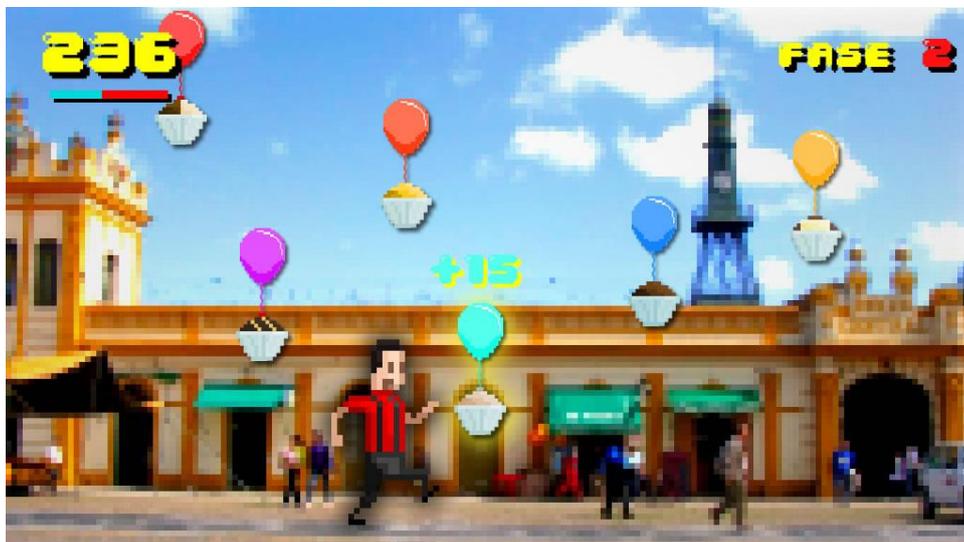
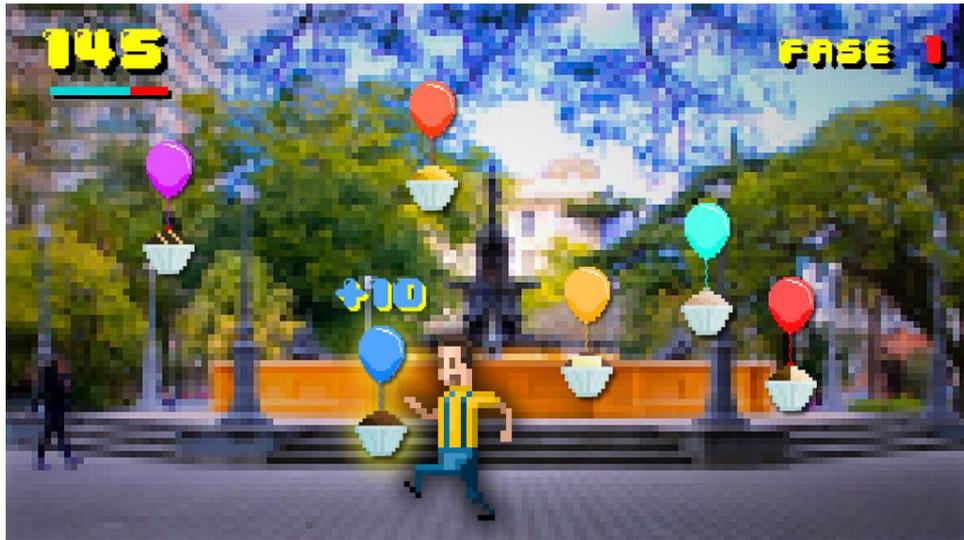
Os característicos doces pelotenses, protagonistas do projeto, foram redesenhados (figura 2) para estarem de acordo com a estética presente no *game*, além disso os personagens foram pensados utilizando as cores dos uniformes dos dois tradicionais times de futebol da cidade (figura 1).

Figura 2 - Doces pelotenses na estética "8 bits"



Ainda na fase criativa, os cenários do *game* foram pensados com base nos famosos prédios históricos da cidade, estabelecendo uma relação ainda mais forte com a identidade local. Com uma jogabilidade simples, o *game* tem o objetivo de despertar no jogador a percepção visual do patrimônio da cidade de Pelotas e explorar a identidade cultural através de uma narrativa interativa (figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4 - Telas do *game* e sua jogabilidade



Após todas as definições e elaboração do *game* na fase criativa, o projeto teria seu desenvolvimento, teste e revisões na fase executiva. Por se tratar de um projeto hipotético para validar os estudos na área do design autoral, a última fase não foi realizada. Nela, o *game* seria desenvolvido e tornaria-se funcional, pronto para a interação no museu.

4. CONCLUSÕES

Pode-se confirmar, através do desenvolvimento deste projeto, que a identidade cultural da cidade de Pelotas tem potencial para ser traduzida em diferentes aplicações, neste caso, um *game* interativo. A tradição doceira pelotense e seu patrimônio material foram facilmente transformados em simples elementos visuais sem perder suas características fundamentais e relação com a identidade local. Com isso, esta pesquisa pode ter respondido ao objetivo de propor uma reflexão a respeito



do patrimônio cultural pelotense e servir como base para estudos e criações futuras na área.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERREIRA, M. L. M. et al. O doce pelotense como patrimônio imaterial: diálogos entre o tradicional e a inovação. **MÉTIS: história & cultura**. Caxias do Sul, v. 7, n. 13, p. 91-113, 2008.

FUENTES, R. **A Prática do Design Gráfico**: uma metodologia criativa. Trad. Oswaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Rosari, 2006.

MAGALHÃES, M. O. **Doces de Pelotas** - Tradição e História. Pelotas: Armazém Literário, 2001.

VILLAS-BOAS, André. **Design Gráfico**: identidade e cultura. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.