

## **DO TRAÇO AO PIXEL: EXPLORANDO REGIÕES DO BRASIL USANDO TÉCNICAS DE DESENHO TRADICIONAL COMO BASE VISUAL PARA CENÁRIOS E PERSONAGENS DO JOGO**

ÉRIQUE SOARES CHIBIAQUE<sup>1</sup>; THÁIS CRISTINA MARTINO SEHN <sup>2</sup>; LISLAINE SIRSI CANSI <sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [eriquechibiaque1@gmail.com](mailto:eriquechibiaque1@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [thaissehn.prof@gmail.com](mailto:thaissehn.prof@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – [lislaine.cansi@ufpel.edu.br](mailto:lislaine.cansi@ufpel.edu.br)

### **1. INTRODUÇÃO**

O Brasil se tornou líder no mercado latino-americano de videogames em 2021, mas ainda enfrenta resistência na valorização de produtos culturais nacionais na área dos games (ISTOÉ DINHEIRO, 2023). Diante disso, decidi que meu trabalho de conclusão de curso em Tecnologia da Informação seria dedicado à criação de um jogo de plataforma, gênero em que o personagem percorre fases superando obstáculos e interagindo com cenários, desenvolvido de forma independente e inspirado na cultura brasileira. O projeto traz referências às lendas do folclore, festas juninas e brincadeiras como soltar pipa, sendo voltado principalmente ao público infantil, na faixa etária entre 8 e 13 anos. Cada fase apresenta personagens e ambientes que se adaptam a diferentes cenários, inspirados nos estados do Rio Grande do Sul, Ceará e Rio de Janeiro. Esses estados foram selecionados por serem geograficamente distantes entre si, com o objetivo de abranger uma maior diversidade do território brasileiro.

O presente projeto constitui um desdobramento da pesquisa “CEFA: Explorando nossas regiões”, desenvolvida no Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL) – Campus Bagé, sob a orientação do professor Diego de Abreu. Na etapa atual, orientada pelas professoras Tháís Sehn e Lislaine Cansi, a proposta concentra-se no desenvolvimento gráfico dos elementos do jogo, a partir da integração com a disciplina de Fundamentos do Desenho I. Para tanto, foram empregados materiais tradicionais, como papel, lápis grafite, canetas nanquim e aquarela, possibilitando a produção de estudos manuais de hachura, texturização e sombreamento. Esses desenhos tiveram como base personagens, objetos e cenários do jogo, bem como referências culturais, naturais e arquitetônicas de diferentes regiões brasileiras. Posteriormente, os estudos foram digitalizados e adaptados ao formato compatível com o estilo visual do game, promovendo a articulação entre técnicas tradicionais e recursos digitais, o que contribui para o enriquecimento da estética e da identidade visual do projeto.

### **2. METODOLOGIA**

O desenvolvimento da proposta partiu do jogo de plataforma já finalizado “CEFA: Explorando nossas regiões”, criado de forma independente, utilizando ferramentas de design digital para construção de cenários, personagens e mecânicas interativas. Para a nova etapa, voltada à integração com a disciplina de desenho, foram empregados materiais tradicionais como papel, lápis grafite, canetas nanquim e aquarela a fim de produzir estudos manuais de hachura, texturização e sombreamento. Esses desenhos foram elaborados a partir de elementos já presentes no jogo, como personagens, objetos e ambientes, bem como de referências culturais, naturais e arquitetônicas das diferentes regiões do

Brasil. Após a produção manual, as imagens foram digitalizadas e adaptadas para o formato compatível com o estilo visual do game, mantendo a estética pixelada e a paleta de cores originais.

No que se refere à possível expansão do jogo, foram criadas pranchas de estudo para representar as estrelas correspondentes aos estados brasileiros ainda não explorados na versão inicial. Esse processo envolveu a criação conceitual das novas fases, definição de suas características visuais e integração dos elementos gráficos híbridos (tradicional + digital) no ambiente de jogo. A pesquisa caracterizou-se como exploratória (GIL, 2008), tendo em vista o levantamento de referências culturais, visuais e narrativas para subsidiar a criação dos cenários e personagens. No campo metodológico do design, o projeto seguiu etapas próximas ao modelo proposto por Bruno Munari (1998), que envolve a definição do problema, a pesquisa, a geração de ideias, a experimentação e o desenvolvimento de protótipos. Esse percurso permitiu integrar referências culturais brasileiras ao processo criativo, articulando desenho tradicional e design digital na construção estética do jogo

### 3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

O projeto tem como objetivo integrar o desenho tradicional ao digital, promovendo uma hibridização que enriqueça a diversidade visual do jogo. A proposta busca valorizar e representar a riqueza cultural, os biomas e as histórias brasileiras, ampliando, assim, sua expressividade e identidade cultural. Para tal, foram selecionados três cenários principais: Recife, representado pelo frevo e suas expressões festivas; o Pará, inspirado nos povos ribeirinhos e sua relação com a natureza; e São Paulo, com base em sua arquitetura urbana. Essas escolhas decorreram de pesquisas exploratórias, nas quais foram identificadas características culturais e visuais distintas entre si, de forma a garantir diversidade estética e simbólica ao jogo. Reconhecendo a amplitude cultural do país, delimitou-se o recorte a três regiões, com o intuito de assegurar uma representação consistente e coerente, sem comprometer a identidade geral do projeto.

### 4. CONSIDERAÇÕES

A integração entre desenho tradicional e design digital possibilitou a criação de novos cenários para o jogo, o que enriqueceu sua estética e identidade cultural, ampliando sua diversidade visual e expressividade. O estudo direcionado à inclusão de outros estados brasileiros evidenciou o potencial de continuidade do projeto, bem como sua relevância enquanto produto cultural voltado à valorização e difusão da cultura nacional no universo dos games.

### REFERÊNCIAS

CHIBIAQUE, Érique Soares; PORCELLIS, Diego de Abreu. **CEFA: Explorando nossas regiões**. 2023. Projeto acadêmico – Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL), Campus Bagé, Bagé, 2023.

DINIZ, Rodrigo Gavioli; ABRITA, Mateus Boldrine. A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes. **Revista Formação (Online)**, v. 28, n. 53, p. 719-748, 2021. ISSN 2178-7298.

ISTOÉ DINHEIRO. Entenda por que o mercado de games está em alta. São Paulo: Editora Três, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/entenda-por-que-o-mercado-de-games-esta-em-alta/>. Acesso em: 23 ago. 2025.

SANTOS, Charles Fernando dos. **Folclore ecológico**. 2005. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Ciências, Bauru, 2005.

OLIVEIRA, Gustavo Felipe; TERZIAN, Leonardo Francisco; KATO, Yasmine Martins. **Projeto de jogo digital baseado em técnicas de ilustração**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em [Curso não informado]) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2015.