

LABORATÓRIO DE IMAGEM E TECNOLOGIA

Coordenador: Marina Bortoluz Polidoro

O Programa de Extensão Laboratório de Imagem e Tecnologia (Lit-UFRGS) propõe ações com a comunidade, construção de conhecimento, sistematização de informações, transferência e difusão de tecnologias nas áreas de Arte, Tecnologia e Design. MEMÓRIA DO NÚCLEO DE DESIGN DE SUPERFÍCIE é a ação de extensão que tem como foco a produção do NDS-UFRGS, coordenado pela Profa. Evelise Anicet Rüttschilling por mais de 20 anos. Como parte do projeto foi selecionado o recurso digital Lógicas Criativas para atualização. O jogo tem como premissa a surpresa, fruto da aleatoriedade e interatividade, dando um ponto de partida para ativar a criatividade e a realização de trabalhos originais. A sua seleção se deve ao fato de sua tecnologia ter se tornado defasada em 2022, em vista da descontinuidade do suporte do Flash Player, e ter sido amplamente utilizado em disciplinas de Design de Superfície - graduação, extensão, pós-graduação lato e stricto sensu - há 14 anos com bons resultados, dentro e fora da UFRGS. Dada a obsolescência e a vontade de preservação como projeto do Lit, optou-se por recriá-lo gráfica e tecnologicamente, permitindo assim a retomada de sua utilização no ambiente de ensino e disponibilização do material para as comunidades acadêmica e externa - como na prática projetual em design e criação artística. O processo de revisão, discussão e atualização do jogo foi iniciado pelas coordenadoras Elaine Tedesco e Marina Polidoro, com Evelise Anicet Rüttschilling e o bolsista Leonardo Cardoso Mafra (bolsa proPlan). A equipe atualizou o conteúdo, revisando as categorias (Ações, Lógicas e Temas) para incluir tópicos pertinentes ao momento atual. O grupo Imagens foi refeito e criou-se nova categoria: Sons. Seu design e jogabilidade foram reformulados utilizando softwares como Photoshop, Blender e Unity, unindo diferentes especialidades da criação em Arte e Tecnologia, como Modelagem 3D, Pintura Digital, Arte Generativa e Design Visual. A nova interface utiliza um espaço visual tridimensional. A referência visual é das máquinas caça-níqueis apresentando longevidade no resgate de tecnologias antigas, sob uma lente estética atual. A interação espacial com o jogador ao puxar a alavanca contribui para imersão e funcionalidade pois remete ao caráter de aleatoriedade do jogo. Os recursos da engine escolhida garantem que poderá ser distribuído para diversos aparelhos eletrônicos, incluindo download em computadores para uso offline, compatibilidade com navegadores e com aparelhos móveis, atendendo maior demanda de contextos e preocupação com acessibilidade, que estava ausente na primeira versão. O projeto está em desenvolvimento: nos testes iniciais

decidiu-se o novo formato e viabilidade do projeto. Atualmente encontra-se em sua produção visual, com criação de recursos, experimentação gráfica e aperfeiçoamento de jogabilidade. A próxima etapa será a experimentação e subsequente adaptação em colaboração com alunos e professores.