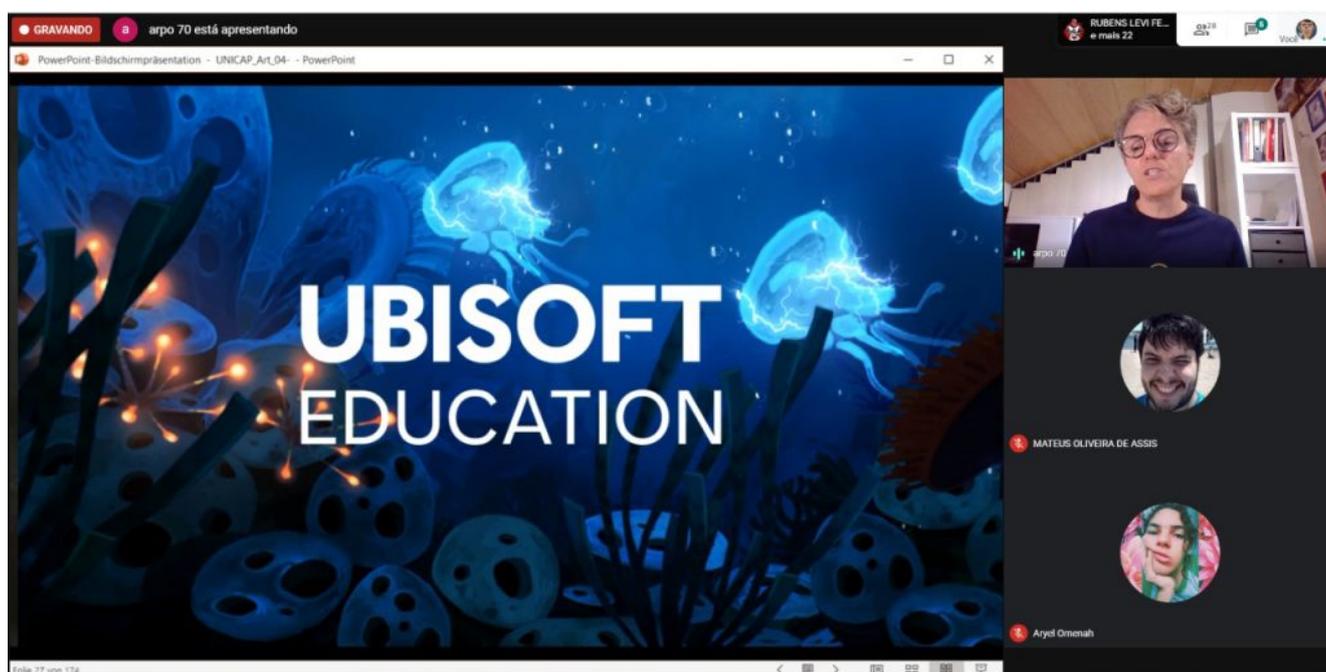


Diretor de arte da Ubisoft conversa com alunos sobre o valor da arte nos games

Com a perspectiva de apresentar a importância da arte clássica e contemporânea no mundo dos games, o coordenador do curso e professor da disciplina de Expressões Visuais, Breno Carvalho, convidou o diretor de arte da Ubisoft da Alemanha, Edgar Bittencourt, para um bate-papo online com seus alunos do primeiro módulo.



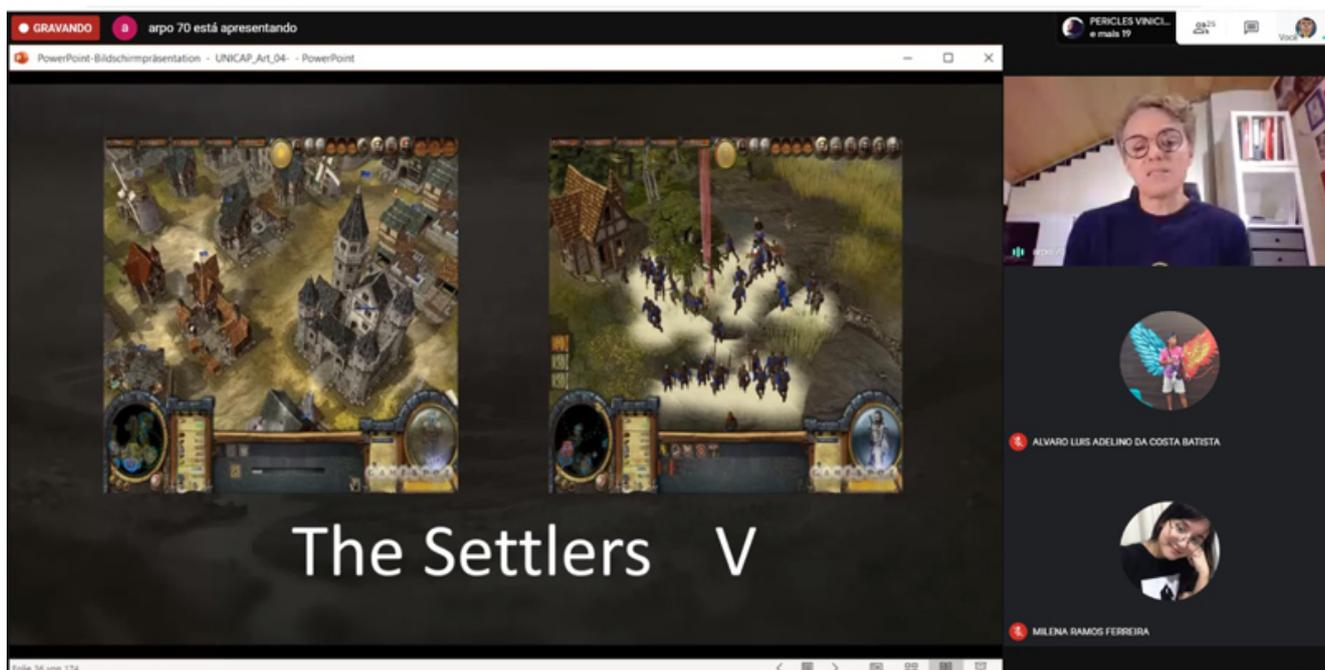
Edgar fala sobre o programa Ubisoft Education
Edgar Bittencourt é carioca, mas já reside na Europa há mais de 30 anos, transitando no mundo do teatro, artes visuais, ilustração 2D e 3D, até entrar na Ubisoft, empresa mundialmente conhecida por produzir jogos como Assassin's Creed, Child Of Light, Far Cry e Just Dance.

Foi uma aula bem fora do comum, pois o professor trouxe um profissional da área para conversar conosco e nos mostrar mais como é o seu papel em uma empresa grande como é a Ubisoft. Ele nos explicou como é o seu trabalho na ubi

mostrando projetos que ele participou e explicando processos de criação, nos instigando a continuar com o curso mesmo em momento difíceis como está sendo esse período de afastamento social, disse Aryel Omenah Batista de Souza.

O diretor de arte falou um pouco sobre o estúdio em que trabalha, localizado na cidade de Düsseldorf, Alemanha, sobre o programa Ubisoft Education com as Universidades do país. Além disso, ele relatou sobre a equipe de artistas, engenheiros, *game designers* que ele dirige na produção da nova versão do game *The Settlers*, título existente há 27 anos e bastante conhecido na Europa.

Edgar relatou todo o processo criativo do título que vem desenvolvendo há mais de 2 anos, sobretudo a importância de explorar a arte, a exemplo do movimento impressionista, os estilos arquitetônicos da idade média e a versatilidade da moda contemporânea. Tudo isso para definir a paleta de cores, a riqueza de detalhes e a vivacidade visual que esta nova versão do *game* de estratégia quer entregar aos seus consumidores.



Alunos do 1º módulo interagiram com o palestrante por meio da ferramenta Google Meet

Ele pontuou que o *feedback* com o público é essencial no desenvolvimento deste tudo de conteúdo de entretenimento, como também conhecer os detalhes de cada cultura social para entregar um game com alcance mundial.

Mas não só de arte vive o mundo dos games, pois a tecnologia tem sido essencial para a produção do título. Edgar relatou o processo de mapa procedural que eles desenvolveram especialmente para esta versão do game, permitindo a criação de mais de 200 mapas de jogo com apenas um clique de um botão.

Primeiramente, meus agradecimentos à Breno e ao Edgar pela aula riquíssima em informações de alguém não apenas de uma imensa empresa do ramo como a Ubisoft, mas de um profissional que já está no mercado a BASTANTE tempo. Esse feedback é muito importante para os alunos do curso terem uma noção melhor de como uma empresa desse porte funciona. Edgar nos mostrou como são os processos de criação, desde alterações no design de sketches iniciais, baseado em uma temática específica à uso de algoritmos de ponta para construir um cenário. Essas informações são primordiais para nós que, enquanto alunos, precisamos aprender e fixar diversos assuntos das mais variadas áreas, relatou o discente Mateus Oliveira de Assis sobre o encontro.

Além dos aspectos visuais de cenário, também foram abordados as etapas de criação, a busca de referências de fauna e flora no mundo e o posicionamento da direção de arte para gerar algo novo, que emocione e crie empatia com o público, tanto nos elementos arquitetônicos quanto nos personagens.

Durante o bate-papo, os alunos fizeram várias perguntas sobre o tema abordado, como também sobre questões ligadas a gênero na indústria e até os impactos do Coronavírus na produção do jogo que será lançado no final deste ano.

Achei a experiência super produtiva, achei os alunos muito bem preparados e com perguntas pertinentes, voltadas à

produção e ao mercado. Foi muito positiva e fiquei, agradavelmente, muito surpreso com a disciplina de Expressões Visuais ter o interesse em conectar a questão artística com a produção de um vídeo game, em que a pesquisa das artes clássicas inspire e possa ajudar no processo criativo. Isso não é algo que acontece em outros cursos, nesse nível. Foi por essa busca em aprofundar sobre arte e os jogos que decidi, de última hora, em participar do bate-papo com os alunos do curso de Jogos Digitais da Unicap. Particularmente, acho que é um tema muito importante, afirmou Edgar Bittencourt.