

A HISTÓRIA DO DESIGN EM JOGO

Patricia LINS (1); Arlete CÂNDIDO (2); Igor SILVA (3); Rossana GAIA (4); Áurea RAPÔSO (5)

(1) NPDesign/CEFET-AL, Residencial Flamboyant, nº. 122 – Serraria CEP: 57046-270, Maceió-AL e-mail: patriciasoares.lins@yahoo.com.br

(2) NPDesign/CEFET-AL, e-mail: arletecandido@yahoo.com.br

(3) NPDesign/CEFET-AL, e-mail: igorsilva1985@yahoo.com.br

(4) NPDesign/CEFET-AL, e-mail: rogaia@uol.com.br

(5) NPDesign/CEFET-AL, e-mail: aurearaposo@ig.com.br

RESUMO

Este artigo apresenta as discussões iniciais de pesquisa de iniciação científica (PIBICT 2008) sobre a elaboração de dois jogos didáticos voltados ao ensino do Design, com a meta de contribuir na aprendizagem de conteúdos teóricos ministrados em sala de aula. Os jogos, um de cartas e outro de dominó, abordam o objeto cadeira como temática e se fundamentam em trabalhos acadêmicos da disciplina História do Design (2006-2007) do Curso Superior em Tecnologia de Design de Interiores do CEFET-AL. O jogo de cartas versa sobre profissionais internacionais, enfatiza cadeiras clássicas do Design e está na fase preliminar de discussão teórica. O dominó aborda o trabalho dos designers brasileiros Fernando e Humberto Campana e já está em fase de execução. A pesquisa intitulada “A teoria do Design em jogo: Brincando também se ensina História” é desenvolvida pelo Núcleo de Pesquisa em Design (NPDesign). Para conceber os primeiros modelos dos jogos, investigamos outros projetos que utilizam métodos lúdicos na aprendizagem e revisamos o conteúdo teórico sobre a História do Design. Os diferentes formatos, materiais e conteúdos foram avaliados pelos pesquisadores a partir de testes, inclusive embalagens reutilizáveis e recicláveis, como caixas de papelão e/ou de plástico. Após sua conclusão, os jogos ficarão disponíveis aos professores do Curso Superior em Tecnologia de Design de Interiores, como também do Curso Técnico de Nível Médio Integrado em Artesanato (Modalidade Educação de Jovens e Adultos) para que o conhecimento seja socializado de forma lúdica.

Palavras-chave: design, jogos, educação.

No desenvolvimento das pesquisas sobre jogos didáticos no Núcleo de Pesquisa em Design do Centro Federal de Educação Tecnológica de Alagoas (NPDesign/CEFET-AL), estudamos a idéia do jogo de dominó totalmente ilustrado com peças dos designers brasileiros Fernando e Humberto Campana. Já havíamos trabalhado em jogo de cartas sobre cadeiras ícones do design internacional e, a partir das pesquisas, confirmamos a importância dos Campana no cenário do design mundial. Este artigo indica o processo de desenvolvimento, elaboração e execução do jogo de dominó, de modo a socializar nossa produção de mais uma ferramenta que possibilite aulas lúdicas na disciplina de História do Design.

Pensar sobre a importância dos Irmãos Campana requer refletir sobre o expressivo índice de referências que nos remetem aos seus trabalhos. Tudo começou em 1988, quando na exposição “Desconfortáveis”, os artistas brincavam entre o design e a arte (CASA CLÁUDIA vol.1, s.d.)

No jogo utilizamos seis cadeiras: Favela (1991), Vermelha (1993), Cone (1997), Anêmona (2000), Banquete (2002) e Sushi (2002).



Ilustração 1: Cadeiras do Dominó-Campana.

Fonte: NPDesign/CEFET-AL

Em entrevista concedida ao jornal Folha de São Paulo (MONACHESI, 2007) os próprios Irmãos Campana teceram uma série de observações sobre esta produção, o que nos provoca algumas reflexões importantes.

Sobre a Cadeira Favela, produzida em 1991, Humberto Campana diz que o reaproveitamento é uma realidade muito brasileira, perceptível nos espaços como as favelas, para ele “escolas de design” e que eles assimilaram esta lógica de reaproveitamento com a avó portuguesa que comprava comida enlatada e costumava guardar as latas. “Então acho que vem disso, de ir guardando, empilhando, de dar o valor certo a essas coisas” (MONACHESI, 2007, p. 5). Sobre a criação da cadeira, Fernando Campana revela: “Certo dia, vindo da Barra em direção a Copacabana, olhamos a Rocinha, aquele vale encravado na cidade, aquela imagem, fizemos uma foto daquilo na cabeça, e surgiu a cadeira. Aconteceu assim”.

A Cadeira Vermelha (1993) mostra sua importância na simplicidade da idéia: estrutura em aço inox e corda. Durante o Salão Internacional do Móvel de Milão em 1998, a imprensa italiana elegeu a cadeira criada pelos Irmãos Campana e produzida pela Edra como um dos destaques da mostra (CASA CLÁUDIA Vol 2, s.d.). Fernando Campana destaca (MONACHESI, 2007, p. 5) que há um museu na Pensilvânia, nos Estados Unidos “que abriu um departamento de design e fez o anúncio com a cadeira vermelha de cordas”. Esta medida possibilitou maior visibilidade à obra dos Irmãos Campana, possibilitou a sua produção em postal do MoMA, o Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, onde integra o acervo.

A Cadeira Cone de 1997 pode ser indicada como uma das mais polêmicas pela configuração desconfortável que sugere e que nos remete à exposição que lançou os Irmãos Campana, formalmente, no mundo do design.

A cadeira Anêmona, de 2000, conforme explica Leon (2005) é uma das formas de descontextualização do objeto, na qual mangueiras de jardim substituem estofamentos e revestimentos.

A Cadeira Banquete foi produzida em 2002, embora a primeira peça com bichos de pelúcia, conforme indicam os Irmãos, seja datada de 1992 (MONACHESI, 2007, p. 5):

A pelúcia nasceu de uma investigação sobre como fazer um estofamento sem utilizar a forma tradicional de estofar um móvel. Naquela época a gente tinha feito o sofá ‘Boa’, um sofá de veludo todo trançado, uma micro-arquitetura. Daí a gente começou a pesquisar o que pode servir de estofamento sem precisar usar uma espuma, corta-la etc. Então começamos a observar os bichos de pelúcia, fomos testando, vendo que eles davam resultado. Na cadeira Sushi (2002), observamos claramente o conceito de explorar velhos materiais e com eles desenvolver uma nova matéria-prima, já que a cadeira é feita com rolinhos de EVA e feltro.

A escolha dessas cadeiras para ilustrar as peças do dominó foi feita através de uma votação interna, com todos os integrantes do NPDesign, em nossos blog <http://br.groups.yahoo.com/group/npdesign_al/> cujo acesso é restrito aos membros do núcleo. Participaram da votação 11 pessoas: quatro professoras, cinco

alunos/as bolsistas de iniciação científica da instituição e duas alunas bolsistas da rede pública estadual do ensino médio que participam de pesquisa do grupo sobre a materioteca e são financiadas pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Alagoas (FAPEAL). Foram colocadas em votação 12 cadeiras, das quais 6 foram selecionadas.



Ilustração 2: A cadeira Anêmona que recebeu 10 votos, correspondente a 16% da escolha do grupo.

Fonte: <http://br.groups.yahoo.com/group/npdesign_al/>

A seguir temos a tabela com os percentuais de votação dos membros do NPDesign o que terminou por definir os itens do jogo.

Cadeira	Ano de Produção	Votos	Porcentagem
Favela	1991	9	14%
Vermelha	1993	8	12%
Cone	1997	6	9%
Anêmona	2000	10	16%
Banquete	2002	8	12%
Sushi	2002	6	9%

Fonte: <http://br.groups.yahoo.com/group/npdesign_al/>

Com o resultado da votação foi possível associar de cada cadeira a uma peça do dominó, seguindo a ordem cronológica de sua fabricação. Definidas as peças, iniciamos os testes de dimensões, material, e planejamento gráfico dos elementos visuais e informativos do jogo, como por exemplo, a criação do rótulo para uso na embalagem. Escolhemos tamanhos 2,5cm x 5cm, 3cm x 6cm e 4cm x 8cm. Para cada tamanho, foram cortadas peças de papelão, que posteriormente foi definido como material-base para o jogo.



Ilustração 3: Três peças do Dominó-Campana. Cada cadeira foi associada a um “número” do dominó.

Fonte: NPDesign/CEFET-AL

A peça de 3cm x 6cm foi a eleita para confecção do jogo. Nessa dimensão, a imagem é facilmente visualizada.

Ao mesmo tempo em que estávamos testando o tamanho da peça, iniciamos o processo de reflexão sobre o rótulo. A idéia pioneira indica uma preocupação em identificar o estilo dos designers abordados no jogo. O uso das cores em formato circular faz referência à cadeira e sofá Sushi (2002) e à cadeira Califórnia Rolls (2002)



Ilustração 4: Primeiro teste do rótulo para caixa que armazena o jogo.

Fonte: NPDesign/CEFET-AL

Outro processo que contribuiu para os avanços da pesquisa foram as fontes sobre a história dos jogos, como o site <<http://www.jogos.antigos.nom.br/dominio.asp>>, de Mauro Celso Mendonça de Alvarenga, onde é possível encontrar uma série de informações relevantes, como por exemplo, o surgimento do jogo de dominó e suas variações, além das reflexões de professores do curso (GAIA; RAPÔSO, 2008).

Finalizamos os testes e confeccionamos o jogo. Foram cortadas 28 peças de papelão com 3cm x 6cm, esse material-base possui uma espessura que facilita o manuseio em qualquer superfície que for jogado. Já na caixa, para armazenar o jogo, o material não permite um bom acabamento e foi substituído por papel pinho. A escolha desse papel como substituto se deu por sua coloração semelhante ao papelão e pela mobilidade para elaborar a caixa. No rótulo, que é impresso em adesivo plástico branco, alteramos as cores para realçar as imagens das cadeiras e a fonte, deixando-o mais harmônico.



Ilustração 5: Peças de papelão do Dominó-Campana.

Fonte: NPDesign/CEFET-AL

O jogo está disponível no Núcleo de Pesquisa em Design do CEFET-AL, para que alunos e professores utilizem-no como mais uma ferramenta na fixação dos conteúdos teóricos estudados em sala de aula.

Referências

CASA CLÁUDIA. **O design no Brasil, móveis + objetos + iluminação**. Volume 1 e 2. Editora Abril, s.d.

DESIGN BRASIL. Disponível em: <<http://www.designbrasil.org.br>>. Acesso em: 07. mai.2008.

FERNANDO E HUMBERTO CAMPANA. Disponível em: <www.campanas.com.br>. Consultado em 20 de junho de 2008.

GAIA, Rossana; RAPÔSO, Áurea. Minialmanaque Cadeiras: uma experiência interdisciplinar no curso de design de interiores. In: **Cadernos Temáticos: linguagem e criatividade**. v. 1. Brasília: SETEC/MEC, [nov. 2004] 2008, p. 86-89.

JOGOS ANTIGOS. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/>>. Consultado em: 28. jul. 2008.

LABRIMP. Laboratório de Brinquedos e material pedagógico. Disponível em:
<http://www2.fe.usp.br/estrutura/index_labrimp.htm>. Acesso em: 07. mai.2008.

MONACHESI, Juliana. **Os bons companheiros [O caos ordenado:** Em entrevista à Folha, os Irmãos Campana afirmam “querer humanizar o design” e dizem que só foram valorizados no Brasil após fazerem sucesso na Europa]. In: Folha de São Paulo ano 87, nº. 28.606. Caderno Mais! São Paulo: Gráfica Folha de São Paulo, 29.jul.07. p. 1; 4-5.