

Leopoldo Augusto Leal e Vicente Gil Filho*

O jogo como método de projeto em design gráfico

* **Leopoldo Augusto Leal** é doutorando em Arquitetura e Design na FAUUSP, pós-graduado em Design Gráfico pelo Centro Universitário Senac (2004). Sua monografia, “A Ilha Tipográfica”, foi publicada com apoio da Prefeitura de São Paulo. Graduado em Desenho Industrial - Habilitação em Programação Visual pela Universidade São Judas Tadeu (2001). Como designer, desenvolveu projetos para o Banco Itaú, cerveja Bohemia e Aeroporto Internacional de São Paulo. Atualmente é diretor de design na Landor, professor na pós-graduação do Centro Universitário Senac, na Miami Ad School - ESPM e no IED São Paulo.

<leopoldoaleal@gmail.com>

Vicente Gil Filho possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1976), mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1990) e doutorado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1999). Atualmente é professor doutor da Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de Design e Comunicação, com ênfase em Design Gráfico e Comunicação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: Design de Identidade Visual, Design de Inte-

Resumo Este trabalho visa demonstrar que o jogo pode ser um método de projeto em design gráfico, compreendendo o jogo como um ato de divertimento e recreação. Esse conceito foi abordado pelos autores Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, Richard Sennet, em *O Artífice*, e também pelo designer Paul Rand, que descreve o jogo como um elemento indissociável à prática do design. Para apresentar como os processos do jogo funcionam, recorreu-se ao autor Mihaly Csikszentmihalyi, que descreve o fluxo e o feedback durante o processo de jogar. Para exemplificar esses conceitos teóricos na prática de projeto, foi desenvolvido um exercício com os alunos da disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Design Editorial do Centro Universitário Senac, em abril de 2015.

Palavras chave Design Gráfico, Jogo, Método de Projeto, Prática de Projeto, Tipografia.

The game as a design method in graphic design

Abstract This paper aims to demonstrate that playing can be a project method in graphic design, by understanding play as an act of entertainment and recreation. This concept was addressed by the authors Johan Huizinga, in *Homo Ludens*, Richard Sennet, in *The Craftsman*, and also by the designer Paul Rand, who describes play as an inseparable part of design practice. To show how the play processes work, one resorted to the author Mihaly Csikszentmihalyi, who describes the flow and feedback during the process of playing. To exemplify these theoretical concepts in project practice, an exercise was developed with students who attend the Typography class for the postgraduate degree in Editorial Design at Senac University Center, in April 2015.

Keywords Graphic Design, Play, Design Method, Design Practice, Typography.

ratividade, Design Ambiental e Design Promocional. Em 2014, foi eleito Presidente da CG (Comissão da Graduação) da FAUUSP.
<vgil@usp.br>

Introdução

O presente trabalho nasceu de um exercício com os alunos da disciplina de Tipografia do curso de Design Editorial da pós-graduação do Centro Universitário Senac, em abril de 2015. A proposta desse exercício foi que os alunos conhecessem os valores íntimos e extrínsecos da tipografia, conforme descrito pelo professor e escritor Michael Twyman (1986). Valores íntimos são compreendidos como os elementos relacionados aos caracteres, como variações de peso, de estilo e de cor, enquanto os valores extrínsecos são compreendidos como a configuração de um texto, que pode ser de maneira linear, listas, matrizes ou ramificações.

Para que os alunos conhecessem os valores íntimos e extrínsecos das letras, o exercício se baseou no conceito do jogo que é abordado pelos autores Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, Richard Sennet, em *O Artífice*, e nas entrevistas com o designer americano Paul Rand, que descreve o jogo como um elemento indissociável à prática do design. E para compreender sobre a prática e o *feedback* durante o processo de jogo, foi estudado o autor Mihaly Csikszentmihalyi (1999), que explica o conceito de fluxo. Foi utilizada a definição específica da palavra jogo descrita no dicionário Houaiss (2001): “designação genérica de certas atividades cuja natureza ou finalidade é recreativa; diversão, entretenimento”. Com essa definição é possível afirmar que a palavra jogo se aproxima do significado da palavra “play” em inglês, que é citada por Paul Rand.

No jogo, são necessárias disciplina e a criação de algumas regras claras. E dentro desses limites um universo de possibilidades criativas pode tomar forma. O desafio se configurou em duas etapas: a primeira consistiu no desenho de uma letra a mão em grande formato, utilizando-se somente papel e grafite; a etapa seguinte consistiu no fornecimento das regras e elementos para que os alunos trabalhassem no desenvolvimento de dez cartazes experimentais.

O exercício foi executado individualmente, e durante o processo de projeto foi recomendado que os alunos produzissem um número grande de peças, pois quanto mais praticassem, maior seria o conhecimento das ferramentas e de novas possibilidades criativas. Sabe-se que o fazer por si só não traz crescimento técnico, então duas aulas foram dirigidas para a análise e *feedback* dos exercícios em desenvolvimento, para que os alunos visualizassem os exercícios dos colegas, ouvissem os comentários do professor e posteriormente aprimorassem seus próprios projetos.

Acredita-se que esta pesquisa possa auxiliar e reforçar que é possível criar projetos gráficos em situações limitantes e que estabelecer limites não é deixar as coisas chatas e áridas. Usar o jogo como método de projeto é poder brincar livremente dentro de um espaço delimitado, e a partir de diversas experimentações coisas surpreendentes podem ocorrer.

Esta pesquisa apresenta um breve levantamento teórico sobre o jogo como método de projeto, as regras e as etapas de desenvolvi-

mento do exercício com os alunos e apresentação dos resultados finais. Todas as imagens dos exercícios foram cedidas pelos alunos e as fotos do processo foram registradas pelo autor desta pesquisa.

O jogo como método de projeto

O ato de jogar ou brincar muitas vezes é associado somente ao universo infantil, e a ideia de trabalho é entendida como algo sério e sisudo. Sennet (2012, p. 301) apresenta o contrário e afirma que a rotina da habilidade artesanal é inspirada pelas brincadeiras infantis e exemplifica quando o trabalho começou a ficar uma coisa muito séria:

(...) uma linha divisória entre o jogo e o trabalho foi traçada num estudo de Johan Huizinga, *Homo Ludens*. Este grande livro mostrava que, na Europa pré-moderna, os adultos se divertiam com os mesmos jogos de cartas, as mesmas brincadeiras de faz de conta e até os mesmos brinquedos que os seus filhos. Para Huizinga, a dureza da Revolução Industrial levou os adultos a deixar de lado seus brinquedos; o trabalho moderno é “sério demais”. Dessa forma, sustentava ele, quando a utilidade domina, os adultos perdem um elemento essencial da capacidade de pensar; perdem aquela curiosidade livre que se manifesta no espaço aberto do jogo, na sensação de apalpar o feltro.

Sennet (2012, p. 300) completa demonstrando que o jogo auxilia na socialização, no desenvolvimento cognitivo das crianças e sugere o respeito às regras e que a compensação dessa disciplina acarreta na possibilidade de experimentar com regras. Sabendo que o jogo não é algo exclusivo do universo infantil, Marieke Amalieh Bülow (*DESIGN TO PLAY*, 2012, p. 27) declara que jogar não é algo concedido a algumas pessoas específicas. Ela explica que é algo implícito em todas as pessoas e que estas podem desenvolver novas habilidades e ainda aprimorar o modo de jogar.

O jogo pode ser divertido mesmo que o produto final seja sério. Esta afirmação é do notável designer americano Paul Rand. Quando perguntado se jogar é divertido ou se essas duas coisas têm sentidos distintos, sua resposta foi:

Não necessariamente. É um modo de trabalhar. Um produto pode ser muito sério, mesmo que seu espírito seja bem-humorado. Eu penso em Picasso. Sua famosa cabeça de touro, feita de um assento e um guidão de bicicleta, é certamente jogar com humor. Picasso é quase sempre bem-humorado – mas isso não descarta a seriedade – quando ele cria imagens que são o contrário do que se poderia esperar. Ele pode colocar um peixe em uma gaiola, ou uma flor com pequenos touros subindo pela haste. A noção de levar as coisas fora de contexto e dar-lhes novos significados é intrinsecamente engraçado (HELLER; ELIONOR, 1998, p. 10, tradução livre).

As ideias de Mihaly Csikszentmihalyi (1999) vão ao encontro dessa temática dos jogos, afirmando que o trabalho é uma espécie de jogo:

O que muitas vezes passa despercebido é que o trabalho é muito mais parecido com um jogo do que a maioria das outras coisas que realizamos durante o dia. Ele geralmente tem metas claras e regras de desempenho; oferece feedback ou na forma de saber que terminamos bem uma tarefa, em termos de vendas mensuráveis, ou pela avaliação de nosso supervisor. Uma tarefa geralmente encoraja a concentração e evita trações; também permite uma quantidade variável de controle e – pelo menos idealmente – suas dificuldades correspondem às habilidades do trabalhador. Assim, o trabalho tende a ter a estrutura de outras atividades intrinsecamente recompensadoras que fornecem fluxo, tais como jogos, esportes, música e arte (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 62).

No universo do design gráfico, o ato de projetar é jogar, pois limites são estabelecidos por indagações: O que seria este projeto? Para quem seria? Qual a verba? Mesmo em projetos experimentais, limites também são estabelecidos, como os tipos de materiais, processos e ferramentas. Dessa maneira, reconhecer e estabelecer limites para projetar é, na verdade, criar as regras do jogo, e dentro dessas regras algo surpreendente poderá acontecer. Huizinga (2000, p. 14) afirma: “Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito”. Paul Rand concorda com Huizinga, em entrevista concedida a Steve Heller, respondendo quando questionado sobre o que é o instinto de jogo:

É o instinto de ordem, a necessidade de regras que, se forem quebradas, estragam o jogo, criam incertezas e indecisões. “O jogo é tenso”, diz Johan Huizinga. “É o elemento de tensão e solução que governa todos os jogos solitários de habilidade.” Sem o jogo, não haveria Picasso. Sem jogo, não haveria nenhuma experimentação (HELLER; ELIONOR, 1998, p. 9, tradução livre).

Paul Rand (HELLER, 1998, p. 9), na mesma entrevista, explica que para jogar é necessário criar regras e que todas as regras são customizadas e adequadas para cada tipo de jogo. Rand ainda relata que não existe fórmula no trabalho criativo e que ele produz diversas variantes para um projeto por causa da sua curiosidade. Essa variação resulta em diferentes respostas visuais, sendo algumas pequenas e outras mais radicais, até chegar a uma ideia original. Rand define que este processo não seria nada mais que um jogo de evolução.

O processo de fazer, ou seja, participar do jogo em si é essencial, pois somente projetar regras, definir limites, processos e ferramentas não significa que o projeto se construirá por si só. Fazendo uma alusão ao universo culinário, seria afirmar que ao criar uma receita de um bolo, este se faria por si só ou que com a mesma receita teríamos resultados idênticos, o que é uma inverdade. As variações de tempo, temperatura, experiência da

pessoa que está executando a tarefa, ambiente e ingredientes influenciam muito no resultado final. Michael Golec, no livro *Education of Graphic Designer* (1998), relata sobre a questão do jogo levantada por Paul Rand:

O campo do jogo, ou o que Rand chama de “princípio do jogo,” é uma prática discursiva entre o objeto (tipografia, ilustração e fotografia), a mão e suas múltiplas relações. As regras são importantes, e Rand afirma que sem elas “não há motivação, teste de habilidade ou recompensa final – em suma, nenhum jogo” (HELLER, 1998, p. 105, tradução livre).

Essa prática discursiva entre as ferramentas, materiais e a mão reforça a ideia de que o projeto ocorre no fazer, mas para este fazer é necessário haver limites que sirvam como um teste de habilidade em que a superação gera uma recompensa ao jogador. “Em suma, o jogo inaugura a prática, e a prática é uma questão ao mesmo tempo de repetição e modulação” (SENNET, 2012, p. 304). Nessa prática, em que ocorre a busca da excelência, “o jogo negocia entre o prazer e o rigor, segundo Schiller; suas regras equilibram a ação humana” (SENNET, 2012, p. 301).

Mihaly Csikszentmihalyi descreve o fluxo como o momento em que uma pessoa está imersa num prazer indescritível ao fazer determinada tarefa. Pode ser qualquer atividade que tenha meta clara, ofereça *feedback*, seja desafiadora e regras que meçam o desempenho. Vemos esses itens nos jogos e nas brincadeiras. “O fluxo costuma ocorrer quando uma pessoa encara um conjunto claro de metas que exigem respostas apropriadas” (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 37). Para entrar numa atividade que ocorra fluxo é preciso organização e disciplina. Mihaly descreve:

(...) organizar-se para um jogo de basquete leva tempo – é preciso trocar de roupa, planejar as coisas. É preciso passar por pelo menos meia hora de exercícios tediosos a cada vez que a pessoa se senta diante do piano antes que a prática comece a ser divertida. Em outras palavras, cada uma das atividades que produzem fluxo exige um investimento inicial de atenção para que possa ser agradável. É preciso ter essa “energia de ativação” disponível para apreciar atividades complexas. Se uma pessoa está cansada demais, ansiosa ou não possui a disciplina para vencer o obstáculo inicial, terá de se contentar com algo que, embora menos apreciável, é mais acessível (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 70).

A disciplina e as regras não restringem o jogar. As regras auxiliam na criação de limites, que proporcionam a visualização clara do que se pode ou não fazer. O desenvolvimento de determinada prática se instaura no fazer sucessivo de modo disciplinado e consciente, porém praticar mesmo de maneira disciplinada e repetitiva não significa sucesso no desenvolvimento das habilidades e fluxo. Mihaly (1999, p. 37) explica que as atividades de fluxo são aquelas que oferecem *feedback* imediato, deixando claro o desempenho. Completa dizendo:

Quando as metas são claras, o feedback compatível e os desafios e habilidades estão equilibrados, a atenção se torna ordenada e recebe total investimento. Devido à exigência total de energia psíquica, uma pessoa no fluxo está completamente concentrada. Não há espaço na consciência para pensamentos que distraiam, para sentimentos incoerentes. A autoconsciência desaparece, no entanto a pessoa se sente mais forte do que de costume. O senso de tempo é distorcido: as horas parecem passar como minutos. Quando todo o ser de uma pessoa é levado ao funcionamento total do corpo e da mente, o que quer que se faça torna-se digno de ser feito por seu próprio valor; viver se torna sua própria justificativa. No foco harmonioso das energias físicas e psíquicas, a vida enfim se torna realmente significativa (CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p. 38).

A cada etapa de um jogo é possível analisar se houve melhora na prática ou não. “Não se joga porque é fácil, mas porque é difícil. Jogar é desafiador e atrai as crianças (...) uma motivação nasce da essência do jogo e garante uma contínua evolução através dele” (DESIGN TO PLAY, 2013, p. 13, tradução livre). Dorthé T. La Cour explica que jogando é possível gerar soluções inesperadas, pois quando se está jogando, barreiras são ignoradas, dando abertura a novas possibilidades (DESIGN TO PLAY, 2013, p. 23).

O método de jogo em design é uma atividade enriquecedora e que desperta o prazer no desenvolvimento das etapas de projeto. Ann Charlotte Thorsted explica que o jogo funciona como uma plataforma de lançamento para inventividade e para a criação de soluções originais (DESIGN TO PLAY, 2013, p. 16). O método de jogo é desafiador e eleva a motivação do designer de maneira intrínseca, em que a motivação maior é o prazer de desenvolver uma tarefa bem-feita e poder se divertir com o que está sendo desenvolvido.

Exercício proposto aos alunos

Primeira etapa

Objetivo: Desenhar uma letra em formato A2 utilizando papel branco e grafite preto.

Na primeira etapa do exercício, os alunos tiveram que desenhar a mão uma letra maiúscula ou minúscula de uma tipografia que mais gostassem, utilizando papel branco no formato A2 e grafite preto. No desenvolvimento dessa etapa do projeto, diversas indagações surgiram: qual grafite usar? Mais macio ou mais duro? Como preencher toda a forma da letra? Como desenhar a letra com as proporções corretas em grande formato? Os alunos tiveram que responder essas questões escolhendo suas próprias ferramentas e desenvolvendo seus próprios métodos para executar o desenho em formato A2. A escolha desse formato foi para que indagações de projeto surgissem e os alunos tivessem que fazer escolhas e resolver esses pequenos problemas sozinhos.

Para desenhar a letra, alguns alunos montaram um *grid*, outros fizeram decalque de uma impressão e um terceiro grupo desenhou a partir

de uma projeção. A escolha da utilização do grafite preto foi para que os alunos se concentrassem somente no desenho da forma da letra, porém eles tiveram que descobrir que tipo de grafite se adequava melhor ao desenho e no preenchimento da letra. Após a avaliação da letra desenhada (Figuras 1 e 2), os alunos tiveram que digitalizar essa letra, sendo que o arquivo deveria estar obrigatoriamente em escala de cinza e com o fundo inteiramente branco. A dificuldade encontrada por todos foi como digitalizar uma imagem no formato A2. Alguns fotografaram a letra e outros digitalizaram por partes. Nessa etapa do projeto, as letras foram entregues em arquivo digital (Figura 3).



Figura 1 Alunos analisando as letras desenhadas a mão.

Fonte Fotografia de Leopoldo Leal



Figura 2 Alunos analisando as letras desenhadas a mão.

Fonte Fotografia de Leopoldo Leal



Figura 3 Letras desenhadas a mão pelos alunos. Da esquerda para a direita e de cima para baixo: “g” Baskerville minúscula, desenhada pela aluna Susan Pereira Siqueira; “b” Cambria itálica minúscula, desenhada pela aluna Beatriz Silva Pereira dos Santos; “A” Bodoni maiúscula, desenhada pela aluna Cristiane Tonon Silvestrin; “d” Georgia minúscula, desenhada pela aluna Jessica Teles de Souza; “g” Daun Penh minúscula, desenhada pelo aluno Gabriel da Silva Leles; “g” Elephant maiúscula, desenhada pela aluna Beatriz Selerges; “k” Didot minúscula, desenhada pela aluna Caroline Sayuri Ohashi.

Fonte Dos autores.

Segunda etapa

Objetivo: Desenvolver dez cartazes no formato A4 utilizando somente os seguintes elementos: letra digitalizada na etapa 01 do exercício, uso do *grid* de 4 colunas (Figura 4), texto de uma receita de mousse de maracujá (texto abaixo) e escolha de uma família tipográfica para vestir esse texto.

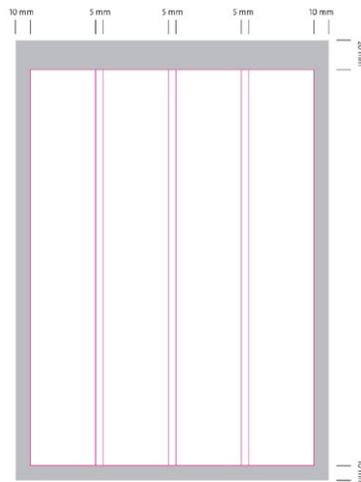


Figura 4 Imagem do grid estabelecido pelo professor para o desenvolvimento dos projetos.

Fonte Ilustração de Leopoldo Leal.

Receita de mousse de maracujá

Ingredientes

- 2 caixas de gelatina de maracujá
- 2 xícaras de água quente
- 1/2 xícara de suco de maracujá
- 2 xícaras de leite
- 1 lata de leite condensado
- 1 lata de creme de leite sem soro

Modo de preparo

Prepare a gelatina com a água quente. Depois é só bater todos os ingredientes no liquidificador e colocar numa travessa para gelar. Tempo de preparo: 15 min. Rendimento: 6 porções.

Esse exercício teve caráter experimental, porém os alunos tiveram que seguir algumas regras. O formato e o *grid* eram fixos. O fundo do papel deveria ser branco e todos os elementos em preto. A letra digitalizada seria um elemento gráfico de apoio que poderia ser cortada livremente. Para diagramar o texto da mousse de maracujá, deveria ser eleita uma família tipográfica que poderia ser a mesma da letra desenhada, porém somente seria aceita uma família tipográfica: dentro dessa família seria permitido o uso de diferentes pesos e tamanhos. O texto da receita de mousse de maracujá poderia ser suprimido livremente. Somente poderiam ser utilizados esses elementos descritos e de maneira nenhuma poderiam ser acrescentados outros elementos e cores.

O objetivo desses cartazes não foi informar a receita de mousse de maracujá corretamente, mas criar experimentações gráficas livres desenvolvidas dentro das regras apresentadas. Outro ponto importante foi que os alunos desenvolvessem um número razoável de alternativas e que o processo fosse divertido.

Antes da entrega final houve uma pré-apresentação para que os alunos mostrassem o que haviam desenvolvido aos colegas e obtivessem *feedback* do professor. O número mínimo de criações foi estipulado em dez cartazes, para que os alunos não se acomodassem fazendo somente uma proposta e não investissem tempo em novas possibilidades.

Exercícios desenvolvidos

Cada aluno desenvolveu no mínimo 10 propostas de cartazes: dentre estas, uma foi eleita como o melhor cartaz desenvolvido pelo aluno. Abaixo serão apresentados os cartazes de cada aluno.

Susan Pereira Siqueira

Tipografia desenhada: Baskerville

Família tipográfica: Baskerville

É possível verificar nesta série de exercícios que a aluna seguiu as regras solicitadas e produziu variações que extrapolaram positivamente os limites da letra desenhada, transformando-a em um apoio na diagramação do texto (Figura 5).

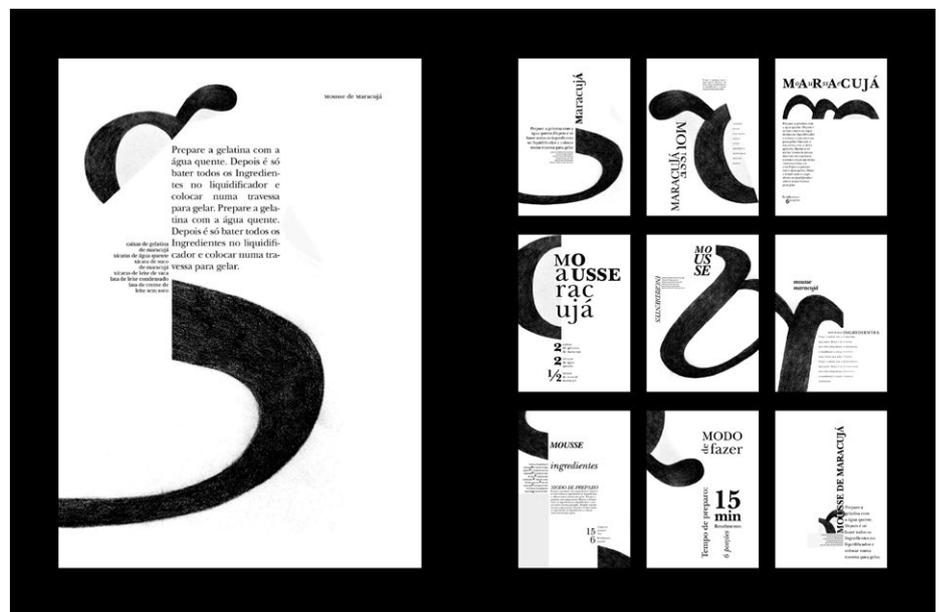


Figura 5 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Susan Pereira Siqueira para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

Beatriz Silva Pereira dos Santos

Tipografia desenhada: Cambria

Família tipográfica: Cambria

Nesta série de exercícios, a aluna conseguiu reduzir ao máximo as informações, mas respeitando as regras estabelecidas. Ela trabalhou não se importando mais com o significado do texto da mousse de maracujá. Esse texto foi somente o pretexto para que a brincadeira iniciasse e diversas novas possibilidades gráficas tomassem forma nos cartazes. Outro ponto interessante foi como a aluna utilizou as imperfeições da letra desenhada para criar novas configurações (Figura 6).

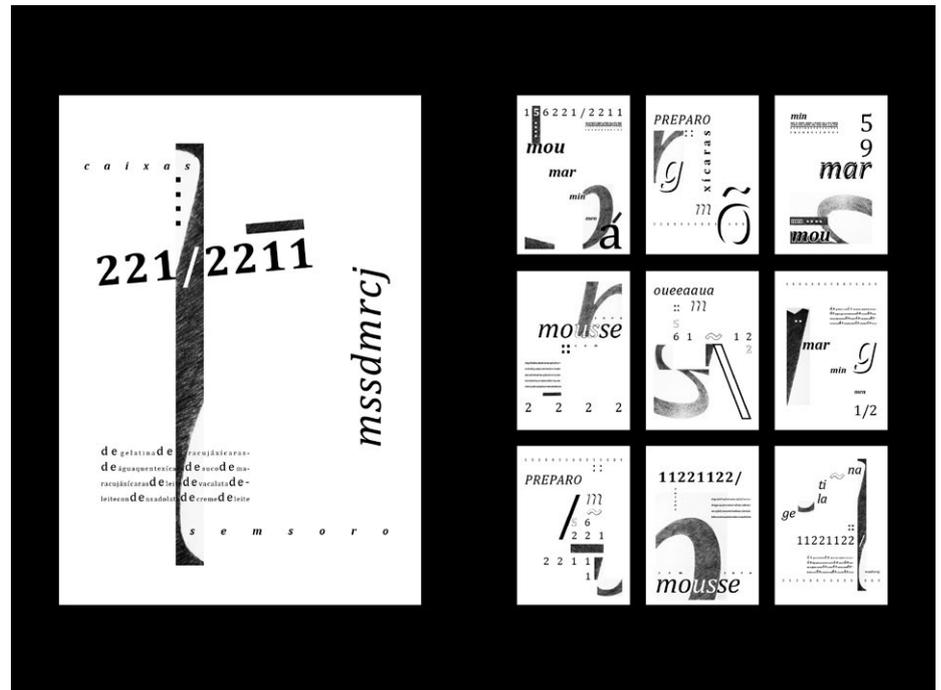


Figura 6 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Beatriz Silva Pereira dos Santos para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

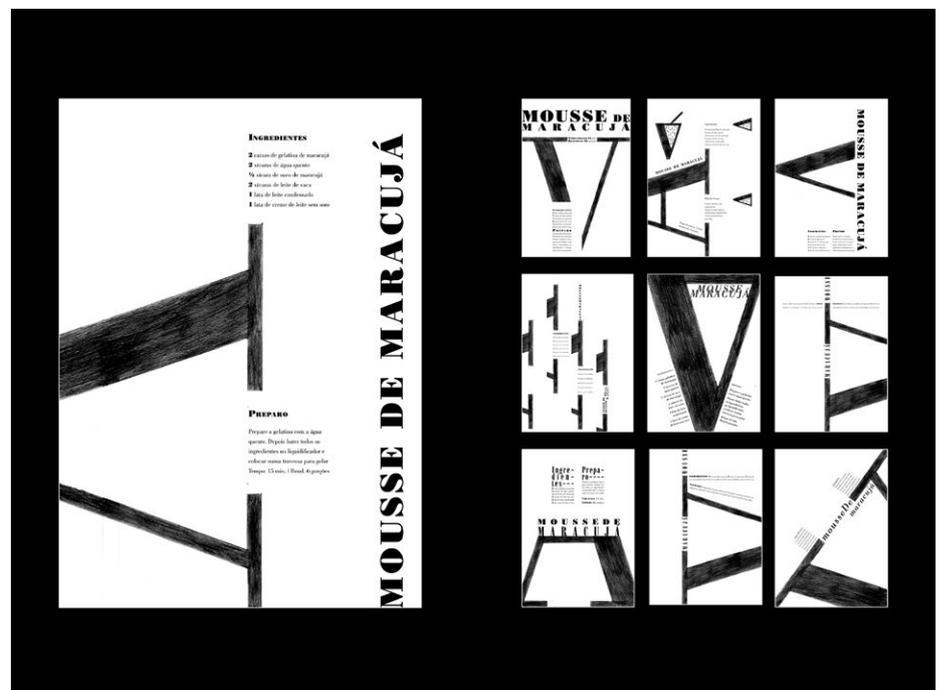


Figura 7 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Cristiane Tonon Silvestrin para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

Cristiane Tonon Silvestrin

Tipografia desenhada: Bodoni

Família tipográfica: Bodoni

Nesses cartazes, a aluna manteve os elementos íntegros. Podemos ler os textos e entender que se trata de uma receita de maracujá, porém os resultados gráficos apresentam o uso de alinhamentos instigantes entre a letra desenhada e o texto da mousse de maracujá (Figura 7).

Jessica Teles de Souza

Tipografia desenhada: Georgia

Família tipográfica: Georgia

Um fato curioso ocorreu no processo de desenvolvimento desses cartazes. Um ruído gráfico que veio da letra digitalizada (linha abaixo da letra no cartaz grande ao lado). Na apresentação prévia, foi discutido que esse elemento apareceu por acaso e poderia ser visto como uma falha, porém acabou sendo absorvido no projeto e serviu de apoio na diagramação dos números. No processo de criação, alguns fatores inesperados trazem felizes surpresas. Esse acaso fortuito poderia passar despercebido caso não fosse reconhecido como algo interessante para o projeto (Figura 8).

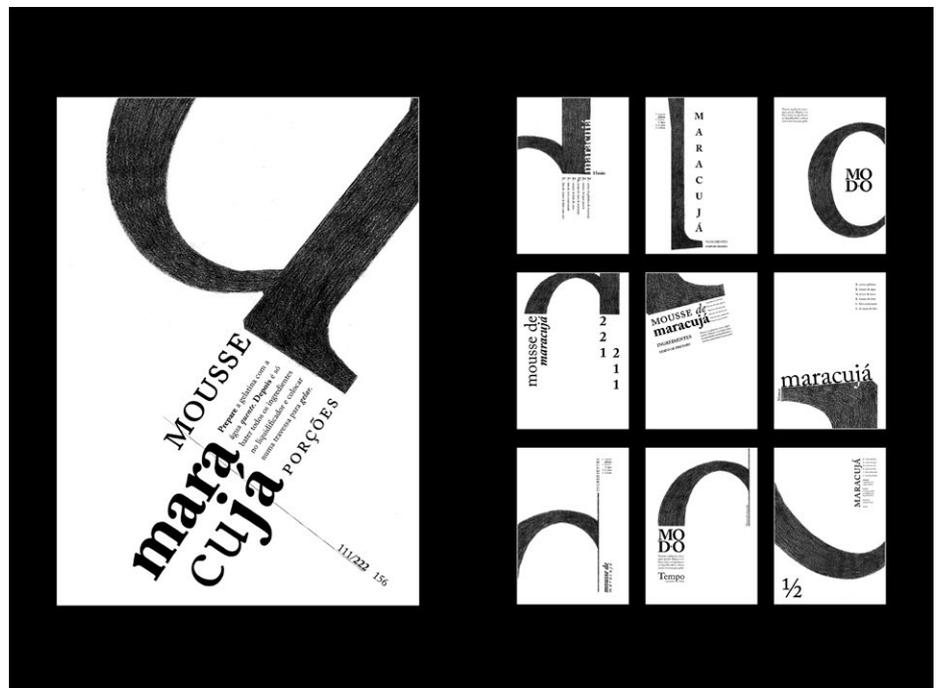


Figura 8 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Jessica Teles de Souza para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.



Figura 9 Dez cartazes desenvolvidos pelo aluno Gabriel da Silva Leles para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

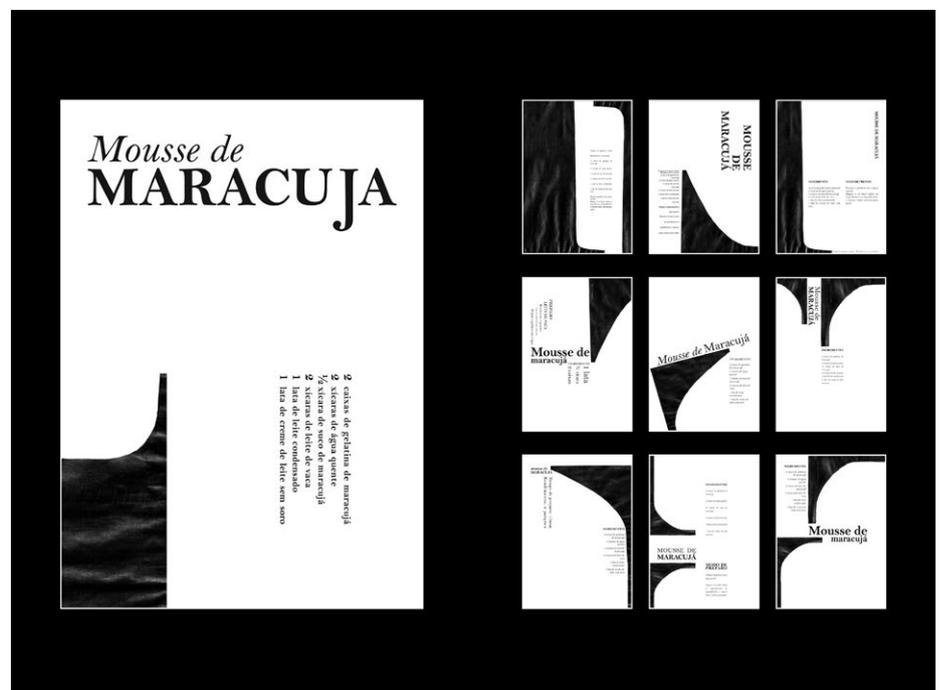


Figura 10 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Beatriz Selerges para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

Gabriel da Silva Leles

Tipografia desenhada: Daun Penh

Família tipográfica: Garamond

O aluno manteve o texto o mais íntegro possível trabalhando principalmente em possibilidades em que a informação fosse entendida da melhor maneira possível. Utilizando a letra desenhada como elemento de apoio, o aluno trabalhou com grandes manchas de contraste entre o branco da folha e o preto da letra desenhada (Figura 9).

Beatriz Selerges

Tipografia desenhada: Baskerville

Família tipográfica: Baskerville

As imperfeições na captação da imagem da letra auxiliaram na criação de uma textura na letra desenhada. Dessa maneira, o ruído foi incluído no projeto (Figura 10).

Caroline Sayuri Ohashi

Tipografia desenhada: Didot

Família tipográfica: DIN

Nesses cartazes, a aluna deu mais ênfase ao texto utilizando a família tipográfica DIN. A letra desenhada foi utilizada em pequenos detalhes em alguns cartazes (Figura 11).

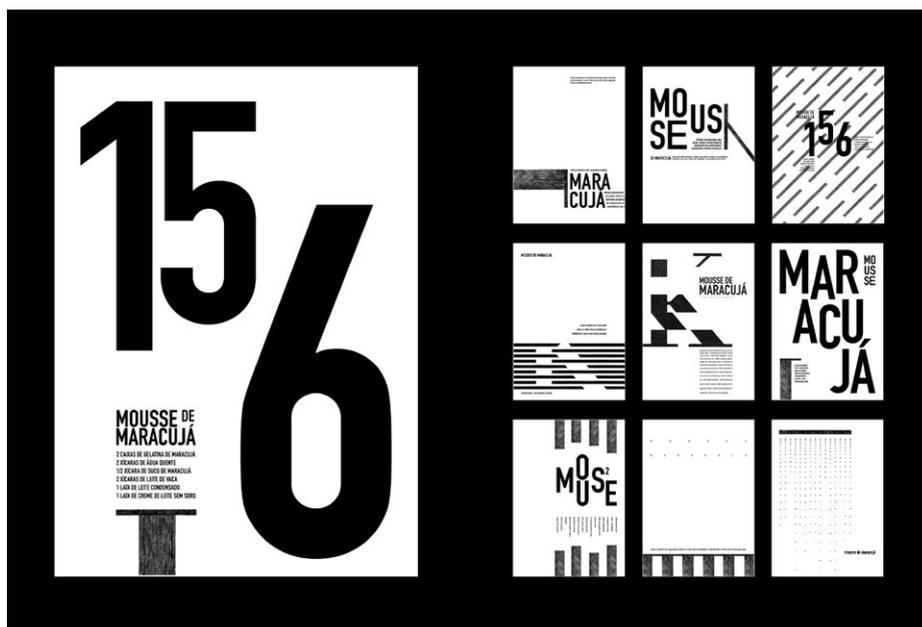


Figura 11 Dez cartazes desenvolvidos pela aluna Caroline Sayuri Ohashi para a disciplina de Tipografia do curso de pós-graduação em Editorial em 2015.

Fonte Dos autores.

Considerações finais

O jogo é feito de regras, e trabalhar com regras não significa que o processo será chato ou entediante. Pelo contrário, não ter regras dificulta o processo, pois os praticantes precisam de metas claras e que o processo seja desafiador. Jogar requer empenho, disciplina e criação de regras customizadas. O produto final do jogo não são regras, e sim a resultante que se ocasiona na prática do jogo.

O ato de jogar está associado à diversão e recreação, porém quando se fala em regras, a ideia é diferente, vindo à mente seriedade e falta de criatividade. Todo jogo possui regras, e estas não restringem a criatividade nem deixam a ação burocrática. O jogo ajuda a criar limites que impulsionam a criatividade e auxiliam na construção de ideias inovadoras. O jogo também é uma prática discursiva, em que o praticante equilibra mente e corpo, manipulando materiais, ferramentas e refletindo sobre o que está sendo produzido. Resultados notórios virão da experiência, disciplina e empenho dos jogadores. Estar aberto aos momentos fortuitos que aparecem na prática também faz parte do processo. Ficar de olhos abertos aos ruídos, resíduos ou elementos que saiam do controle é imprescindível, pois eles poderão dar um novo rumo ao processo. A excelência no jogar e a habilidade de identificar esses casos fortuitos estão associados diretamente à experiência, repertório e empenho.

O jogo pode ser um método de design, pois limites são estabelecidos ou são definidos no início de um projeto. Os limites são as regras do jogo, que devem ser compreendidas profundamente. Depois de algum tempo trabalhando dentro dos limites estabelecidos, identifica-se um universo de possibilidades, e é neste momento que a prática começa a ficar divertida e prazerosa, o tempo passa num piscar de olhos. O designer se sente como uma criança que está brincando, não vê o tempo passar e fica triste porque está tarde e deve ir para cama. Este sentimento ocorre quando a prática é desafiadora e possui metas claras.

Compreendendo o jogo como um método de projeto, o exercício apresentado aqui neste artigo teve como objetivo fomentar respostas gráficas livres, que aparentemente não tinham uma função específica, mas certamente essa prática ficará na mente desses alunos, aumentando o repertório gráfico deles. Em projetos futuros, esses alunos poderão retomar as habilidades aprendidas nesse processo.

Este estudo indica que não se precisa de tantos elementos para a prática criativa. Com alguns elementos, regras claras e com uma prática disciplinada, ideias novas e imprevistas ocorrerão. Apenas uma letra desenhada a mão, uma receita de mousse de maracujá e um *grid* simples deram forma a diversos cartazes distintos. Os exercícios dos alunos reforçam que os elementos iniciais são apenas pretextos para dar início à prática. A meta desse exercício foi clara: desenvolver dez cartazes no formato A4, sendo apresentadas todas as regras e elementos necessários para a prática. O desafio veio do modo como os alunos deveriam usar e criar ferramentas

e fazer escolhas durante o processo, como definir que grafite deveria ser usado para desenhar a letra. O desafio também veio nas tentativas de fazer algo diferente do dia a dia de trabalho e ainda de se sentir desafiado pelos resultados dos colegas, não de maneira competitiva, mas na análise e na troca de experiências de como os colegas desenvolveram os seus exercícios. O *feedback* foi um elemento importantíssimo nesse processo, pois sem ele o projeto não cresce. O crescimento ocorreu a partir das análises dos trabalhos, em que alunos e professor conversaram sobre as propostas prévias. A repetição e a disciplina não são o bastante para chegar à excelência. Pode-se ficar 100 anos executando a mesma tarefa e permanecer no mesmo patamar. O *feedback* de outra pessoa ou até mesmo uma autoanálise faz com que haja outro olhar sobre o projeto, um olhar crítico que provoca uma reflexão no que pode ser melhorado e elevado a outro patamar.

A partir deste estudo e dos projetos desenvolvidos conclui-se que o jogo pode ser um método de projeto em design e que o processo pode ser divertido e instigante. O ilustre designer Paul Rand soube jogar, mas isso não significava que o design sempre deveria ser uma brincadeira, pois para ele pode existir design sem jogo, mas nunca design sem ideia.

Referências

- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **A Descoberta do fluxo**. Trad. Pedro Ribeiro. São Paulo: Editora Rocco, 1999.
- DESIGN TO PLAY. CAMP SUMMARY**. Kolding, Dinamarca: Kolding School of Design e D2i – Design to innovate, 2013.
- HELLER, Steven; ELIONOR, Pettit. **Design Dialogues**. Nova Iorque: Allworth Press, 1998.
- _____. **The Education of a Graphic Designer**. Nova Iorque: Allworth Press, 1998.
- HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2001.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.
- SENNET, Richard. **O Artífice**. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Editora Record, 2012.
- TWYMAN, Michael. L. **Articulating graphic language: a historical perspective**. In: WROLSTAD, Merald E. & DENNIS, F. Fisher (ed.). **Towards a new understanding of literacy**. Nova Iorque: Praeger Special Studies, 1986. p. 188-251.