

Canto

Ana Pacheco Gavião, Giulia Rossi Paladino e Heitor Moreira Massola
FAUUSP anapgaviao@usp.br giuliapaladino@usp.br hmassola@usp.br
São Paulo, Brasil

Dinizia excelsa Ducke excelsa Ducke, Tabebuia spp., Peltogyne lecointei, Simarouba amara Aubl, Hymenaea spp.,
Aspidosperma polyneuton Müll. Arg.



Figura: A: Exemplo de possível montagem do jogo “Canto”
Figure: A: Example of a possible assembly of the game “Canto”

RESUMO: “Canto” foi desenvolvido na disciplina “Materiais e Processos de Produção I” do curso de graduação em Design da FAUUSP. O foco do trabalho foi criar um jogo em madeira que utilizasse diferentes encaixes construtivos. Partindo dessa premissa, o grupo projetou um jogo infantil cujo principal objetivo é estimular a criação dentro de limites impostos pelo próprio desenho das peças. No processo de unir as peças, a criança gera pequenas estruturas, apelidadas de “cantos” pelo grupo. As espécies de madeira no projeto foram escolhidas com o intuito de garantir uma variação cromática esteticamente interessante. No entanto, elas podem facilmente ser substituídas por madeiras residuais provenientes de podas urbanas. O trabalho levou a um maior entendimento de diretrizes de design de jogos e familiarizou o grupo com princípios da utilização de madeira em projetos lúdicos. Contudo, todo o trabalho foi realizado virtualmente devido à quarentena, não existindo ainda um modelo físico do jogo.

Palavras Chaves: [jogo, encaixes, madeira, resíduos]

ABSTRACT: “Canto” was first developed during the discipline “Materiais e Processos de Produção I” at FAUUSP’s design graduation program. The focus of the project was to create a game made out of wood that used varied types of wood joints. With this premise, the group designed a children’s game whose main goal is to stimulate creativity within the limits imposed by the pieces’ forms. During the process of uniting them, the child generates small structures, denominated “cantos” by the group. The different wood species used were chosen in order to guarantee an aesthetically interesting chromatic variation. However, they could easily be substituted by residual wood from urban pruning. This project led the group to a greater understanding of game design and the selection of different wood species in ludic projects. Due to quarantine, “Canto” was developed remotely, so no physical model of the game has yet been built.

Keywords: [game, joints, wood, residue]