UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

ADRIANA MARQUES CARDOSO

**Espaços interativos infantis:
Aproximações entre o Lúdico e a Inovação**

São Paulo

2017

ADRIANA MARQUES CARDOSO

Espaços interativos infantis: Aproximações entre o Lúdico e a Inovação

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para a obtenção de título de Mestre em Ciências.

Área de concentração: Design e Arquitetura

Orientação: Profa. Dra. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

EXEMPLAR REVISADO E ALTERADO EM RELAÇÃO À VERSÃO ORIGINAL, SOB A RESPONSABILIDADE DO AUTOR E ANUÊNCIA DO ORIENTADOR.

O original se encontra disponível na sede do programa.

São Paulo, 12 de junho de 2017.

São Paulo

2017

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

E-MAIL DA AUTORA: adriana.cardoso@usp.br

C268e Cardoso, Adriana Marques
Espaços interativos infantis: aproximações entre o lúdico e a
inovação / Adriana Marques Cardoso. -- São Paulo, 2017.
125 p. : il.

Dissertação (Mestrado - Área de Concentração: Design e
Arquitetura) – FAUUSP.

Orientadora: Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

1.Parques infantis 2.Crianças 3.Criatividade 4.Projeto de arquitetura
5.Inovação 6.Lúdico I.Título

CDU 712.256

Nome: Cardoso, Adriana Marques

Título: Espaços interativos infantis: aproximações entre o Lúdico e a Inovação.

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da Universidade de São Paulo para a
obtenção de título de Mestre em Ciências.

Data:

Banca examinadora

Nome: Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Nome: Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Nome: Prof. Dr.

Instituição:

Julgamento:

Assinatura:

Dedico esta Dissertação à meu filho Fernando que sempre me inspira.

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora Clíce Mazzilli, pelo apoio, incentivo, delicadeza e confiança depositada em mim e nesta pesquisa.

A Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, pela oportunidade de desenvolver esta pesquisa.

As arquitetas Maria Cecília Barbieri Gorski, Marcia Benevento e Christina de Castro Mello, pela gentileza em me receber e de compartilharem suas trajetórias e experiências.

As professoras Maria Cecília Loschiavo dos Santos e Myrna de Arruda Nascimento pelas contribuições, apoio e incentivo recebidos no exame de qualificação.

Os professores e colegas das disciplinas cursadas na pós-graduação, pela contribuição, comentários e trocas de ideias.

Aos professores Myrna de Arruda Nascimento, Paulo Fonseca de Campos, Robinson Salata, Tatiana Sakurai e Clíce Mazzilli por me receberem com monitora em suas disciplinas do curso de graduação em Arquitetura.

Aos meus amigos da pós-graduação pelo apoio, companheirismo e amizade em todos os momentos e que seguirão comigo pelos novos caminhos que se abrem.

A minha mãe e meu pai, por terem me proporcionado uma infância saudável e feliz e por me incentivarem a estudar e buscar meus ideais; as minhas irmãs, que sempre serão minhas melhores amigas e a meus cunhados e cunhadas que são meus irmãos no coração.

Ao meu marido Marcelo pelo amor, companheirismo, apoio e paciência ao longo deste processo de pesquisa.

“Entre os aspectos humanos mais profundos encontram-se, sem dúvida, a curiosidade e a diversão, e na sequência destas o prazer em aprender com a experiência e o erro, com a experimentação.”

(PAPANEK, 1995, p.9)

Resumo

Esta dissertação, desenvolvida no campo das interrelações entre o Design e a Arquitetura, apresenta uma pesquisa sobre espaços interativos para crianças, com foco dirigido a projetos de abordagens multidisciplinares e experimentais referentes ao lúdico. São obras implantadas em áreas urbanas de acesso público e ao ar livre, desenvolvidas pelo setor institucional ou público, a partir da metade do século vinte aos dias atuais, selecionadas no Brasil e em outros países. Inicia-se este trabalho conceituando: a criança, quanto ao desenvolvimento integral e suas linguagens; o espaço; o interativo e o lúdico. Adiciona-se a estes, reflexões sobre: a qualidade como conceito no desenvolvimento e implantação destes projetos e as capacidades sensoriais humanas, segundo o arquiteto Victor Papanek. Após contextualização desses espaços na cidade, apresenta-se compilação de projetos selecionados, organizados por período cronológico, localização e autores. Com método de pesquisa qualitativa exploratória e estudos de casos, a organização deste trabalho estrutura-se em tópicos: contexto, percurso, conceitos envolvidos e projetos; apresenta propostas de abordagens experimentais e criativas, em concepções que buscaram novas soluções e foram além do pré-estabelecido e convencional. Após sistematização e análise, elaboraram-se conclusões e considerações em que se almeja auxiliar, com subsídios teóricos, pesquisadores e profissionais de áreas afins no desenvolvimento de novos projetos. Ao identificar aproximações entre o lúdico e a inovação, investiga-se seu conceito e soma-se a este uma reflexão sobre a complexidade e as competências necessárias para os novos tempos, segundo o pensamento de Edgar Morin. Conclui-se o trabalho com um conjunto de propostas nos campos da Arquitetura, do Design e das Artes que unem os conceitos de inovação, lúdico e espaço, em abordagens experimentais, criativas e multidisciplinares. Discutem-se, assim, outros modelos possíveis de relacionamento com o entorno e com os elementos da natureza. Um convite a reconectar-se com as capacidades sensoriais humanas e um caminho para o desenvolvimento de saberes necessários, como listados na obra *Sete saberes necessários à educação do futuro*, de Edgar Morin: “As cegueiras do conhecimento; Os princípios do conhecimento pertinente; ensinar a condição humana; Ensinar a identidade terrena; enfrentar as incertezas; ensinar a compreensão e a ética do gênero humano”.

Palavras chaves: Lúdico. Parque infantil. Crianças. Criatividade. Projeto de Arquitetura. Inovação.

Abstract

This dissertation, which inhabits the space between Design and Architecture, presents a research on interactive spaces for children, focusing on multidisciplinary and experimental approaches to play. Those spaces are implemented in outdoors urban areas of public access built by the institutional or public sectors, from the first half of the twentieth century up to the present day, in Brazil and other countries. This work starts off with the establishment of key concepts: the child, in light of integral development and its languages; the space; interaction and play. In addition to those definitions, there are reflections on quality as a concept for the development and implementation of those projects; human sensorial capabilities, according to architect Victor Papanek, and the child in the present society. After the contextualization of those spaces in the city, we present a compilation of selected project, organized according to chronology, location and authors. With a qualitative exploratory research method and case studies, this work is organized in topics: context, trajectory, concepts and projects involved; it presents experimental and creative approaches, in conceptions that sought out new solutions and moved beyond the pre-established and conventional standards. After systematizing and analysis, we present conclusions and considerations with the aim of offering theoretical subsidies for researchers and professionals in adjacent areas for the development of new projects. By identifying approximations between play and innovation, we investigate this concept and enhance it with a reflection about complexity and the abilities that are necessary for the present times, according to Edgar Morin. We wrap up the work with a set of proposals in the fields of Architecture, Design and the Arts uniting the concepts of innovation, play and space, in experimental, creative and multidisciplinary approaches. Thus, we discuss other possible models of relationship with the surroundings and with the elements of nature. It is an invitation to reconnect with human sensorial capabilities and a path toward the development of necessary knowledge, as listed in *Seven complex lessons in education for the future*, by Edgar Morin: “Detecting error and illusion; Principles of pertinent knowledge; Teaching the human condition; Earth identity; Confronting uncertainties; Understanding each other; Ethics for the human genre”.

Keywords: Play. Children’s playground. Children. Creativity. Architectural Design. Innovation.

Sumário

Introdução	12
Capítulo 1: a criança, o espaço e o lúdico	18
Introdução	19
1.1 A criança e o brincar	21
1.1.1 O desenvolvimento infantil, segundo Adriana Friedmann	22
1.1.2 O que é o brincar?.....	24
1.2 Conceitos.....	26
1.2.1 O espaço	26
1.2.2 O lúdico	27
1.2.3 O interativo	28
1.3 Espaços lúdicos interativos e a qualidade como conceito de ação	29
1.4 Capacidade sensorial segundo Víctor Papanek	30
Capítulo 2: Espaços lúdicos interativos infantis: Autores e Projetos	33
Introdução	34
2.1 O parque infantil no contexto da cidade	35
2.2 Compilação de casos selecionados	38
2.2.1 Justificativa da seleção dos arquitetos e artistas	38
2.2.2 Painel cronológico	39
2.3 Autores e Projetos Pioneiros.....	40
2.3.1 Contextualização.....	41
2.3.2 Isamu Noguchi	43
2.3.3 Aldo Van Eyck	47
2.3.4 Group Ludic Paris.....	51
2.4 Autores e Projetos Brasileiros.....	54
2.4.1 Contextualização.....	55
2.4.2 Elvira de Almeida	58

2.4.3 Marcia Benevento	63
2.4.4 Escritório Teuba.....	68
2.4.5 Escritório Barbieri & Groski.....	73
2.5 Autores e Projetos internacionais recentes	78
2.5.1 Contextualização	79
2.5.2 Escritório Carve	83
2.5.3 Escritório Monstrum	88
2.5.4 Escritório Annabau	93
Capítulo 3: Aproximações entre o lúdico e a inovação	98
Introdução	99
3.1 Aproximações entre projetos e conceitos.....	100
3.2 Conceito de inovação	102
3.3 Entrelaçando conceitos	104
3.4 Competências necessárias para os novos tempos segundo Edgar Morin.....	105
3.5 Propostas e experiências recentes	106
3.5.1 Apresentação	106
3.5.2 Artes, Design e Arquitetura	107
3.5.2.1 Janet Echelman.....	108
3.5.2.2 Theo Jansen.....	110
3.5.2.3 Shohei Shigematsu-OMA	112
Considerações finais	114
Referências bibliográficas	119

INTRODUÇÃO

Pesquisas sobre espaços interativos para crianças pertencem a um campo pouco documentado e analisado, principalmente no que se refere a projetos implantados no Brasil. Observa-se que há muito a ser investigado e sistematizado, e um dos objetivos deste trabalho é contribuir neste aspecto.

Esta dissertação apresenta uma pesquisa sobre espaços interativos infantis e têm foco dirigido a projetos de abordagens multidisciplinares e experimentais referentes ao lúdico. Selecionaram-se propostas implantadas em áreas urbanas de acesso público e ao ar livre, desenvolvidas pelo setor institucional ou público, a partir da metade do século vinte aos dias atuais, no Brasil e em outros países. A organização da compilação dos projetos selecionados por autores, localização e períodos, justifica-se ao buscar um repertório para reflexão no contexto histórico e conceitos envolvidos.

A natureza multidisciplinar deste estudo guia o trabalho pelos campos da Arquitetura, do Urbanismo, do Design, da Arte, da Educação, da Psicologia e da Sociologia. E discutem-se mais especificamente os conceitos: de infância, do lúdico, do interativo, do espaço público urbano, de linguagens visuais, das capacidades sensoriais, complexidade e de inovação.

DESENVOLVIMENTO

As reflexões que levaram ao desenvolvimento desta pesquisa iniciaram-se ao conhecer um parque infantil em São Paulo, projeto da Designer Elvira de Almeida¹ para uma escola particular de educação infantil². Este parque infantil, já de início desperta curiosidade pela escolha dos materiais, forma escultórica e original. Em leitura visual inicial, identificou-se: os materiais; formas e a integração com a paisagem do entorno, mas uma aproximação atenta revelou um conjunto de coerência singular entre conceito, forma, material e técnica; pensamento complexo; conceitos ligados à preservação e convivência harmônica do homem e o meio ambiente; valorização da cultura popular;

---

¹ Ver: Capítulo dois desta Dissertação, subitem Autores e Projetos no Brasil.

² Ver: Escola Guilherme Tell. (ALMEIDA, 1997.p. 160)

interação pelas percepções sensoriais e elementos subjetivos; estímulos associados ao jogo, à imaginação, à criatividade, ao desenvolvimento das habilidades motoras e auto expressão, à experiência de liberdade de pensamento e escolha e, por fim, um espaço favorável à construção de relacionamentos sociais. Acrescenta-se ao período da aproximação, a atividade de observação vivenciada pela pesquisadora durante momentos de brincadeiras das crianças neste espaço.

No desenvolvimento deste estudo, constatou-se que existiam poucos livros disponíveis dedicados diretamente ao tema no campo da Arquitetura e do Design, por esta razão, buscou-se informações em sites internacionais especializados no tema; estes auxiliaram de forma significativa na construção de um panorama histórico e na pesquisa sobre o estado da arte do campo. Observa-se que, nos últimos anos, existe um aumento significativo no número de publicações e discussão sobre os parques infantis, em que se busca resgatar histórias e propostas significativas, pontuando a importância destes espaços para o desenvolvimento integral das crianças.

Somando-se ao objetivo de contribuir com registro e documentação destes espaços no Brasil e outros países, trata-se aqui de também elaborar reflexões e considerações em que se almeja auxiliar, com subsídios teóricos, a pesquisadores e profissionais de áreas afins no desenvolvimento de novos projetos.

Inicialmente, para este trabalho, buscou-se conhecimento e refletiu-se sobre conteúdos vinculados a processos de projeto, conceitos, forma plástica, materiais, técnicas construtivas que foram fundamentais para o entendimento da complexidade envolvida. Mas foi, principalmente, o aprofundamento e reflexão sobre indagações associadas a percepções subjetivas, elementos sensoriais e o lúdico, que conseguiram elucidar e fundamentar o conhecimento e dar voz às experiências e percepções sensoriais vivenciadas.

Para conhecer as questões fundamentais sobre o desenvolvimento infantil, necessários a reflexões sobre a criança, a quem se dedica esta pesquisa, estudaram-se teorias ligadas à educação e desenvolvimento infantil, entre seus autores estão: Jean Piaget (1896-1980), Lev Vygotsky (1896-1934) e Loris Malaguzzi (1920-1994).

Foi do entrelaçamento entre os conceitos: criança, lúdico, espaço, experimental, e multidisciplinar que se identificaram aproximações com o conceito de inovação. Com uma visão integrada dos conceitos, foi possível desenvolver reflexões e considerações que

concluem o objetivo deste trabalho em apresentar e discutir outros modelos possíveis, além dos já estabelecidos, e se almeja, poder contribuir com reflexões sobre desenvolvimento de saberes necessários, como listados na obra *Os Sete saberes necessários à educação do futuro*, de Edgar Morin (2011): “As cegueiras do conhecimento; Os princípios do conhecimento pertinente; ensinar a condição humana; Ensinar a identidade terrena; enfrentar as incertezas; ensinar a compreensão e a ética do gênero humano”.

MÉTODO

O método utilizado para o desenvolvimento desta pesquisa qualitativa é apresentado em três grupos de procedimentos:

a) Pesquisa bibliográfica e documental.

Leitura de fontes secundárias: livros, artigos, teses e dissertações nas áreas de Arquitetura e Urbanismo e Design, de Psicologia, no campo do desenvolvimento da criança; Sociologia, no campo das relações sociais e urbanas; Pedagogia, no campo da educação informal e nova proposta para a educação e de Artes, no campo das instalações e intervenções urbanas.

Leitura de fontes primárias: documentação técnica de projetos, jornais, revistas, sites, fotos, vídeos, etc.

b) Pesquisa exploratória.

Visita e observação de espaços e equipamentos implantados na cidade de São Paulo e posterior entrevistas com seus autores.

Este processo acrescentou conteúdo de reflexão sobre: conceitos, processos envolvidos e experiências vivenciadas pelos autores no processo de projeto.

Nas entrevistas, o entrevistado desenvolveu um discurso livre sobre assuntos ligados a processos de criação e de projeto, técnicas utilizadas, fundamentos teóricos, solicitações do cliente, formação pessoal, processos experimentais, percursos profissionais e resultados obtidos.

c) Estudo de casos.

Os estudos de casos de projetos selecionados foram um importante instrumento de investigação e análise, principalmente dos projetos localizados em outros países ou período.

Foi observado aspectos tais como: pesquisa experimental e multidisciplinar, técnicas, materiais, hierarquia, escala, forma, ludicidade, possibilidade de ações, interatividade física, estética, texturas, cores, percepções subjetivas e sensoriais, o entorno e o resultado final do conjunto.

ESCLARECIMENTOS NECESSÁRIOS

Neste trabalho, entende-se o brincar como uma linguagem essencial das crianças, uma forma de expressão que se desenvolve em conjunto com outros aspectos do desenvolvimento infantil. Compreende-se o potencial das crianças em construir suas brincadeiras, utilizando sua capacidade de imaginação e criatividade, sem necessidade de intervenção de um adulto ou espaço específico. Exemplificando: Um monte de areia, pode se transformar em um castelo ou em um vulcão; galhos secos podem ser embarcações, florestas ou bonecos. Podem se tornar incontáveis brinquedos e brincadeiras, nos quais a criança constrói e desconstrói histórias e experimenta.

No prefácio do livro de Daniela Girotto (2013) *Brincadeira em todo o canto*, a psicóloga Adriana Klisys, discute a imaginação e a relação da criança com o brinquedo:

A imaginação é imaterial, então pode ocupar o espaço que quiser. É nosso maior patrimônio. E o brinquedo não deixa de ser um mundo em miniatura da imaginação gigante, carregado de representações culturais e símbolos. (...) Enfim, viver plenamente sua imaginação, alimentar sua constituição simbólica e subjetiva. (KLISYS, apud GIROTTO, 2013, P.4)

Além das oportunidades ligadas ao desenvolvimento pessoal da imaginação, destacado acima, as crianças necessitam de outras experiências, interações e relações. Oportunidades para relacionar a imaginação a outros aspectos que complementem as

competências necessárias às fases de seu desenvolvimento. Nos centros urbanos, onde não há muitas oportunidades de espaços livres, é necessário criar espaço onde as crianças possam construir relacionamento com outras e os adultos, ter contato com a natureza, ter a oportunidade de desenvolver suas habilidades motoras, essenciais para o equilíbrio e capacidade de coordenação para escrita, por exemplo, precisam ser apresentados ao espaço urbano, que irá propiciar o desenvolvimento de identidade cultural, social e cidadã. É com este intuito que os projetos de espaços lúdicos interativos, desenvolvidos por arquitetos e designers, podem contribuir, e é neste contexto que se justifica o desenvolvimento desta pesquisa.

ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Após esta etapa introdutória, em que buscou-se delimitar o tema pesquisado, apresentando objetivos e esclarecimentos sobre os métodos e o processo de elaboração, esta Dissertação desenvolve-se em três capítulos.

- Capítulo 1: A criança, o espaço e o lúdico.

Inicia-se este conceituando: a criança, quanto ao desenvolvimento integral e suas linguagens; o espaço; o interativo e o lúdico. Adiciona-se a estes, reflexões sobre: a qualidade como conceito no desenvolvimento e implantação destes projetos e as capacidades sensoriais humanas, segundo o arquiteto Victor Papanek.

- Capítulo 2: Espaços lúdicos interativos infantis: Autores e Projetos

Desenvolve-se aqui uma contextualização desses espaços na cidade, esclarece-se e justifica-se a seleção de projetos. Apresenta-se a compilação de projetos selecionados, organizados por período cronológico, localização e autores.

Conclui-se com considerações sobre o tema.

- Capítulo 3: Aproximações entre o lúdico e a inovação

Identificam-se aproximações entre o lúdico e a inovação, investiga-se seu conceito e soma-se a este uma reflexão sobre a complexidade e as competências necessárias para os novos tempos, segundo o pensamento de Edgar Morin. Conclui-se o trabalho com um conjunto de propostas nos campos da Arquitetura, do Design e das Artes que unem os conceitos de inovação, lúdico e espaço.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para construir e organizar as reflexões e considerações, este trabalho apoia-se nos conceitos de espaço, do lúdico, do interativo, da capacidade sensorial, linguagem e percepção visual, pensamento complexo e inovação. Do entrelaçamento destes, destaca-se e discute-se a importância do lúdico neste processo.

Capítulo 1:

A CRIANÇA, O ESPAÇO E O LÚDICO.

Introdução

Neste Capítulo 1, busca-se esclarecer e instrumentar o leitor sobre os conceitos que serão discutidos durante a Dissertação.

Inicia-se conceituando a criança quanto ao desenvolvimento integral e suas linguagens; o espaço; o interativo e o lúdico. Seguidos por reflexão sobre a qualidade como conceito de ação no desenvolvimento e implantação destes espaços infantis.

E conclui-se buscando esclarecer aspectos da percepção e capacidades sensoriais humanas, segundo o arquiteto Victor Papanek.

As cem linguagens da criança.

A criança é feita de cem.
 A criança tem cem mãos,
 Cem pensamentos,
 Cem modos de pensar,
 De jogar e de falar.
 Cem sempre cem
 Modos de escutar
 As maravilhas de amar.
 Cem alegrias
 Para cantar e compreender.
 Cem mundos
 Para descobrir.
 Cem mundos para inventar.
 Cem mundos para sonhar.
 A criança tem cem linguagens
 (e depois, cem, cem, cem),
 Mas roubaram-lhe noventa e nove.
 A escola e a cultura
 Separam-lhe a cabeça do corpo.
 Dizem-lhe:
 De pensar sem as mãos
 De fazer sem a cabeça
 De escutar e de não falar
 De compreender
 Sem alegrias de amar
 E de maravilhar-se
 Só na Páscoa e no Natal.
 Dizem-lhe:
 De descobrir o mundo que já existe
 E de cem,
 Roubaram-lhe noventa e nove.
 Dizem-lhe:
 Que o jogo e o trabalho,
 A realidade e a fantasia,
 A ciência e a imaginação,
 O céu e a terra,
 A razão e o sonho,
 São coisas que não estão juntas.
 Dizem-lhe:
 Que as cem não existem.
 A criança diz:
 Ao contrário, as cem existem.
 (Loris Malaguzzi, 2008)

1.1 A criança e o brincar

O poema escrito pelo psicólogo e educador Loris Malaguzzi, presente no livro *“As Cem Linguagens”*, de Carolyn Edwards, et al (2008), retrata seu entendimento sobre as habilidades e potencialidades que observou como características próprias da infância. Ele é citado nesta pesquisa não apenas pelo fato de ter sido um importante inovador, aquele que introduziu uma nova visão da infância aplicada à área da pedagogia no período logo após a segunda guerra mundial, (inicialmente em Reggio Emilia - cidade localizada na região de Emilia Romagna, nordeste da Itália), mas sim por tratar do espaço social e individual que a escola deve oferecer.

Malaguzzi e seus seguidores reconheceram, desde o início, a grande importância do espaço, considerando ser ele o “terceiro educador”, aquele que deve promover a interação social, a exploração para a aprendizagem e a comunicação das crianças. Consideram ainda que as demais áreas que cercam a escola - como praças, ruas, parques, monumentos, jardins, etc. - devem ser entendidos como extensões do espaço da sala de aula. Isto significa que, o espaço urbano deve se tornar familiar e promover convivências das crianças com a sua comunidade, sendo, portanto, palco e tema de atividades e de exploração infantil. No Capítulo 8 do livro de Carolyn Edwards, et al (2008), *“As Cem Linguagens”*, Lella Gandini destaca:

Uma vez que o desenvolvimento social é visto como uma parte intrínseca do desenvolvimento cognitivo, o espaço é planejado e estabelecido para facilitar encontros, interações e intercâmbios. (EDWARDS; GANDINI; FORMAN, 2008, P.151)

Reflexões a respeito das linguagens, apresentadas no poema de Malaguzzi, foram adicionadas aos estudos da doutora em educação Adriana Friedmann, com o objetivo de pontuar e guiar o entendimento sobre a criança e o brincar.

1.1.1 O desenvolvimento infantil, segundo Adriana Friedmann

Para a compreensão do desenvolvimento infantil, não cabe neste momento desenvolver um trabalho específico, mas sim apresentar, um referencial, como o de Adriana Friedmann (2014).

No Livro *Formação em espaços lúdicos*, de Iraci Saviani e Ricélia Pinheiro (2014), Friedmann é a autora de “Textos para Reflexão” (p. 24-43). Esta autora organiza o desenvolvimento integral das crianças em tópicos e os analisa seguindo as contribuições das teorias de Piaget e Vygotsky. Cinco destes tópicos estão aqui apresentados:

1.1.1.1. O desenvolvimento Cognitivo

Segundo Friedmann (2014, p.29), para Piaget “O desenvolvimento cognitivo é o resultado de uma interação entre o sujeito – sua principal fonte – e o meio em que ele vive”, ainda esclarece que, de acordo com esse autor, a assimilação de informações pelas crianças está associada e só se torna possível em certo nível de desenvolvimento, conforme quadro dos 3 estágios que se segue:

1 Período sensório-motor	Do nascimento a um ano e meio de idade, as crianças conhecem o mundo, os outros e os objetos ao seu redor a partir de interações; percepção, sentidos, imitação e experimentação.
2 Período da inteligência representativa	A partir do aparecimento da linguagem – de um ano e meio até seis/sete anos: desenvolvimento da imaginação e fantasia, universo simbólico, faz de conta, teatro, contos e construção de conceitos. a. Período pré-operatório – dois a sete/oito anos Neste período, as crianças estão muito centradas em si mesmas. É a fase dos “porquês” e elas agem simulando. As crianças percebem de forma global, sem discriminar detalhes. Elas agem no nível das intuições. b. Período das operações concretas – sete a 11/12 anos As crianças desenvolvem, neste período, noções de tempo, espaço, causalidade, noções físicas. Elas ainda dependem do mundo concreto para chegar à abstração. Nesta fase, as crianças já são capazes de compreender e seguir regras e se colocar no lugar dos outros.
3 Período das operações formais	Construção das estruturas intelectuais próprias (raciocínio hipotético-dedutivo): dos 11 até os 15/16 anos. Ocorre aqui o momento mais importante no desenvolvimento da inteligência: o ser humano consegue libertar-se do pensamento concreto. A partir deste período, o diálogo torna-se possível. O indivíduo consegue se colocar no lugar do outro e cooperar.

(FRIEDMANN, apud SAVIANI;PINHEIRO. *Formação em espaços lúdicos*. 2014. p. 29)

Ainda sobre a questão cognitiva, Friedmann (2014, p.30) argumenta que para Vygotsky “O desenvolvimento intelectual e cognitivo das crianças se dá em decorrência das interações sociais e das condições de vidas delas”. Assinala também que uma das principais diferenças entre as duas teorias, é que Piaget estudou inicialmente o indivíduo para posteriormente o coletivo, e Vygotsky partiu do coletivo para o individual.

1.1.1.2 O desenvolvimento através das interações sociais e da influência do contexto sociocultural

Ao refletir sobre o processo de construção do conhecimento, Friedmann (2014, p.30), apresenta a importância das interações e experiências sociais.

Segundo a autora, “a partir da análise do jogo infantil, Vygotsky afirma que as crianças transformam, graças à imaginação, os objetos produzidos socialmente”. E é desta maneira que, “as crianças internalizam conceitos do mundo e da sua cultura, experimentando e dando significados diversos aos objetos à sua volta”.

Sobre a atividade lúdica no contexto da interação social das crianças, estas: “poderão ajuda-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.” (FRIEDMANN, 2014, P.31)

1.1.1.3 O desenvolvimento da linguagem

Friedmann (2014, p.30) define linguagem como uma forma de comunicação e expressão, uma habilidade básica no processo de desenvolvimento. E complementa dizendo que “A Linguagem permite desenvolver a memória, a imaginação e a criatividade, bem como – e muito especialmente – passar do pensamento concreto ao abstrato”.

1.1.1.4 O desenvolvimento afetivo

Sobre a afetividade, Friedmann (2014, p.32) assinala que é na interação com o meio e com o grupo que a criança desenvolve sua identidade, autoimagem e personalidade.

E que esta irá influenciar profundamente nas suas escolhas e objetivos futuros.

Nos primeiros anos de vida a atividade lúdica espelha e melhora o processo das crianças; na idade escolar, mediante a autoafirmação, esta atividade vai ajuda-las na tarefa de consolidação do eu. E por intermédio da ludicidade que se pode comprovar a importância dos intercâmbios afetivos das crianças entre si ou com os adultos significativos, como pais, professores e família. (FRIEDMANN, 2014, p.32)

1.1.1.5 O desenvolvimento físico-motor

Para Friedmann (2014, p.32), o desenvolvimento físico-motor ocorre por meio da exploração do corpo e do espaço. “A interação das crianças em ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral”. E também, complementa dizendo que é especialmente importante para o desenvolvimento dos conceitos espaciais.

A autora finaliza afirmando:

A atividade lúdica é o meu básico mediante o qual se dá o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os espaços pensados para a brincadeira são fundamentais para a motivação de diferentes tipos de jogos motores”. (FRIEDMANN,2014, p.32)

1.1.2 O que é brincar?

Brincar é uma linguagem humana, uma forma de expressão e de desenvolver experiências favoráveis ao desenvolvimento infantil. Por meio desta, a criança se relaciona com o mundo a sua volta. Para Piaget, existem três tipos de etapas que caracterizam o brincar: o exercício, o símbolo e as regras e estas ocorrem em diferentes estágios do desenvolvimento infantil.

Apresentam-se, a seguir, duas definições de autores que ao se somarem podem esclarecer e orientar o tema. Primeiramente, a definição de Adriana Friedmann (2014, p.24-25):

O brincar, fenômeno que faz parte da vida de todo ser humano, é muito mais do que um episódio da infância: é uma das linguagens essenciais das crianças, refletida nas suas brincadeiras, nas suas expressões lúdicas plásticas, nas suas expressões corporais, musicais, linguísticas, gestuais, etc. O brincar contribui para determinar o temperamento, os potenciais e as possibilidades criativas de cada indivíduo. Trata-se de um fenômeno que começa no nascimento como um impulso inato e irá perdurar e enriquecer-se do repertório das diversas culturas com as quais cada ser humano tem contato ao longo da sua vida, das formas mais variadas, no cotidiano, na profissão, no lazer. Para poder dar tempo e espaço para o brincar – que inclui brincadeiras, manuseio de materiais, objetos e brinquedos diversos; contato com sons, ritmos, instrumentos musicais e canções; expressão corporal, gestual e diversidade de movimentos; experiências com diversas técnicas e expressões plásticas, entre tantos outros caminhos lúdicos –, é importante criar estes tempos e espaços na vida das crianças. (FRIEDMANN, 2014, p.24-25)

Acrescentando-se à definição acima, no livro de Danilo Santos de Miranda, “*O parque e arquitetura*”, o Capítulo 1, intitulado “ações culturais, espaços lúdicos e brinquedos interativos”, assinado pelo sociólogo Erivelto Busto Garcia. O autor destaca:

O brincar é a forma peculiar pela qual a criança se relaciona com o mundo, construindo-o e reconstruindo-o a cada momento, e que essa é uma relação que diz respeito tanto à criança que é quanto ao homem que vai ser. (GARCIA, 2001, p.25)

Por meio de reflexões sobre o brincar e pela observação das crianças nas brincadeiras, percebem-se variedade incontável de possibilidades, mas ao mesmo tempo também, observa-se que existem estruturas e ciclos no brincar: ligados ao tempo; às regras; à invenção; à imaginação; as experiências e à liberdade de escolha e ação.

O tema do brincar também será abordado no tópico sobre o conceito do lúdico.

1.2 Conceitos

Com o objetivo de definir as palavras-chaves que compõem o tema pesquisado, apresenta-se a seguir os conceitos de espaço, do lúdico, do interativo.

1.2.1 O Espaço

Para esclarecer o conceito de espaço, buscou-se conceitua-lo dentro do campo da arquitetura. Seguem abaixo definições segundo dois arquitetos ambos esclarecem e dialogam com o teor da pesquisa.

No livro *A cidade e a criança*, a arquiteta Mayumi Souza Lima (1989), destaca o significado de espaço com base no uso e percepção da criança:

Integrado às primeiras sensações do ser humano, o espaço é o elemento material através do qual a criança experimenta o calor, o frio, a luz, a cor, o som e, numa certa medida, a segurança. (...) Não há espaço vazio, nem de matéria nem de significado; nem há espaço imutável. Nada é mais dinâmico do que o espaço por que ele vai sendo construído e destruído, permanentemente, seja pelo homem, pelas forças da natureza. (...) É num espaço físico que a criança estabelece a relação com o mundo e com as pessoas; e ao fazê-lo esse espaço material se qualifica. (Lima, 1989, p. 13)

Já Amos Rapoport (1977, p. 24) possui um foco nas relações com o espaço urbano. “O espaço é a uma extensão tridimensional do mundo que nos cerca: intervalos, relações e distancias entre as pessoas, entre pessoas e coisas, e entre coisas, e o espaço está no centro do meio ambiente construído.”

Para Rapoport, o meio ambiente possui quatro aspectos que interagem entre si: espaço, tempo, comunicação e significado. E indo além, complementa:

O espaço é algo mais que uma realidade física e tridimensional. Com tempos diferentes e em diferentes contextos, está tratando em diferentes *classes* de espaço e sua congruência é um assunto de grande importância do ponto de vista do projeto. Rapoport (1977, p. 24)

Sobre o espaço social, Rapoport argumenta que sua organização está relacionada com a cultura e com o comportamento, e este por sua vez está intimamente relacionado ao espaço subjetivo, psicológico e também do espaço sensorial.

1.2.2 O Lúdico

Para buscar esclarecer o conceito de lúdico é necessário considerar seus principais aspectos: Primeiramente, é algo imaterial, portanto possui características subjetivas; é um fenômeno e está relacionado à atividade, intenção ou ação. Sua presença e intensidade são percebidas e vivenciadas de maneira muito particular por cada indivíduo.

A palavra lúdico têm sua origem no Latim, Ludos, que remete a jogos e divertimento. Segundo, Tizuko Morchida Khishimoto (1994,p.7), na língua portuguesa, jogo, brinquedo e brincadeira são utilizados com o mesmo significado, “ O que oferece dificuldade para a conceituação de jogo”.

Clice Mazzilli (2003, p.25), na tese de doutorado, *Arquitetura lúdica, criança, projeto e linguagem*. Retrata os aspectos fundamentais sobre o significado do lúdico:

Lúdico está relacionado a jogo, a brincadeira, a divertimento e estes, ao universo infantil. São muitos os estudos nas áreas da filosofia, da psicologia e da pedagogia que comprovam a importância do jogo e do brincar na vida da criança, sendo essencial para seu desenvolvimento intelectual, cognitivo, espacial e emocional. Entretanto, nenhuma definição simples existe, podendo o lúdico, enquanto jogo, assumir sentidos em função da linguagem e do contexto sociocultural onde está inserido.

A começar pelas palavras “play” e “jouer” que, respectivamente nas línguas inglesa e francesa, significam, ao mesmo tempo, brincar e jogar. Na língua portuguesa não existe uma palavra que agrupe esses dois sentidos, estando “brincar” mais próximo a atividades livres e “jogar”, a atividades cujas condutas pressupõem regras. O termo “lúdico” é o que qualitativamente melhor traduz esta síntese entre o jogo, a livre brincadeira e o divertimento. (MAZZILLI, 2003, p.25)

No livro *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2014), considera o jogo como elemento da cultura, e estuda este fenômeno ao longo da história social. Ao definir o conceito assinala:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2014,P.33)

De acordo com Tizuko Morchida Khishimoto (1994,p.9), o jogo pertence a uma categoria de propriedades amplas e significados diferentes. A autora assinala que o conceito foi estudado por historiadores, filósofos, linguistas, antropólogos, psicólogos e educadores. Destaca-se aqui o trecho do livro *O jogo e a educação infantil*, em que a autora assinala a concepção de jogo, segundo a visão da psicologia cognitiva:

Entre representantes da psicologia cognitiva, o fenômeno jogo assume os seguintes significados: para Wallon (1981), é uma forma de infração do cotidiano e suas normas. Bruner (1981) tem interpretação semelhante ao ato lúdico o poder de criar situações exploratórias propícias para a solução de problemas. Vygotski (1988) e Elkonin (1984) entendem a brincadeira como uma situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Piaget (1976), tendo como princípio básico a noção de equilíbrio como mecanismo adaptativo da espécie, admite a predominância na brincadeira, de comportamentos de assimilação sobre a acomodação. (KHISHIMOTO, 1994, p.10)

1.2.3 O Interativo

Esta palavra “interativa”, quando vinculada a uma descrição de espaço em conjunto de elementos que o compõem, tem o sentido de interação entre as partes e as crianças. Está relacionado ao verbo interagir e é a ação gerada pelo ato de brincar.

Esta ação pode ser associada tanto aos aspectos físicos e motores, fruto da interação do brinquedo com a criança que a explora, como: ao subir, descer, entra e sair, quanto a questões subjetivas, lúdicas e da imaginação, sendo que esta não pode ser medida, é única e pessoal.

Segundo o Dicionário Aurélio, interação significa: “Ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca”; e Interagir significa: “exercer interação”.

1.3 Espaços lúdicos interativos e a qualidade como conceito de ação

Após apresentar os conceitos das palavras-chave da pesquisa, é necessário caracterizar e buscar um entendimento sobre os que são espaços lúdicos interativos. No livro *“O parque e arquitetura”*, no Capítulo 1, intitulado *“ações culturais, espaços lúdicos e brinquedos interativos”*, assinado pelo sociólogo Erivelto Busto Garcia. O autor destaca:

O espaço lúdico como aquele em que é possível brincar com um alto nível de interatividade. Um espaço em que os objetos e as instalações – os brinquedos –, já de início, suscitam na criança um forte interesse em seres tocados, manipulados, escalados, percorridos, etc., ou seja, um espaço em que a criança é convidada a jogar, a participar de um jogo de relação. (Garcia 1997, pag.29)

Sua concepção deve propor um elevado grau de interatividade, entre as crianças e os equipamentos que o compõem.

As crianças interagem de forma lúdica com esse espaço ao perceberem possibilidades de criar e experimentar situações e jogos de forma não impositiva ou óbvia. Busca-se estimular a imaginação, o desafio, a conquista e a descoberta; e devem propiciar múltiplas formas de manipulação além de estimular a iniciativa dos usuários.

O conceito de qualidade também necessita ser discutido nesses espaços. Este conceito deveria ser aplicado em projetos de ações sociais de forma idêntica ao que é aplicado em ações de empresas privadas que visam interesses econômicos.

Ao discutir esta questão, o economista e assessor de planejamento do SESC São Paulo, Luiz Wilson Pina (1996, p.37-38), apresenta considerações que devem ser seguidas no desenvolvimento de projetos para espaços e ações socioculturais: a acessibilidade; a inclusão social; estratégias de ação contínua; ação referencial; conhecer e considerar as características culturais da comunidade; planejamento e concepção do projeto a partir de um programa elaborado por equipe multidisciplinar.

Ainda sobre o conceito de qualidade, no referente a uma política pública, Garcia (1996, p.121) defende dois aspectos fundamentais a serem considerados sobre os equipamentos lúdicos:

- a) Estes devem assumir um papel de redução das desigualdades sociais e econômicas, ampliando as possibilidades e perspectivas de inserção social.
- b) Estes são objetos culturais que propiciam experiências e vivências que farão parte da história pessoal de cada indivíduo e podem ser desenvolvidos considerando aspectos culturais locais.

Espera-se que as considerações citadas acima, possam auxiliar na reflexão e implantação de um maior número de espaços lúdicos interativos.

1.4 Capacidade sensorial segundo de Victor Papanek

Um dos maiores desafios da pesquisa foi investigar e organizar considerações sobre os aspectos subjetivos e percepções sensoriais, resultantes das vivências e experiência nos espaços lúdicos interativos infantis. Reflexões do arquiteto Victor Papanek (1995), em seu livro *Arquitetura e Design. Ecologia e Ética*, auxiliaram neste processo.

Papanek (1995, p.84), no capítulo 4, “sentir a habitação”, assinala que a percepção do espaço e da arquitetura é multi-sensorial.

Somos dotados de cinco sentidos e possuímos nervos sensoriais que nos indicam a posição e o movimento do corpo em relação a um espaço (cinestesia); possuímos receptores termomusculares que registram calor e frio; temos reações micromusculares visíveis e involuntárias que os psicólogos registam quando vemos desportos ou quadros (sensibilidade muscular tátil); o “terceiro olho” (intuição) e muito mais. É na interação de todos os nossos sentidos que podemos realmente começar a ver – a experimentar.(PAPANÉK, 1995, p.84)

Papanek (1995, p.84-85), faz um alerta sobre o empobrecimento das nossas capacidades sensoriais, resultado do um modelo de edificação altamente artificial em que existem substitutos artificiais para os nossos sentidos naturais; ele argumenta que:

“De forma multi-sensorial, sentimos beleza nos espaços em que vivemos ou trabalhamos e partes dessa experiência ficam completamente ocultas de nós nas camadas do subconsciente e do pré-consciente da nossa mente.”

Ainda, buscando-se desvendar as percepções e sentidos, o mesmo autor organiza uma lista de aspectos e sentidos que são desenvolvidos em tópicos. Destacam-se aqui seis destes que mais se aproximam do tema desta pesquisa:

1.4.1 A dimensão da luz.

Segundo Papanek (1995, p.86), “A luz - a nossa primeira experiência visual ao nascer”. Esta possui qualidades cromáticas variáveis, influenciadas por condicionantes, tais como: horário do dia, estação do ano e localização, etc.; a luz pode ser direta, indireta ou difusa e projeta sombras gerando contrastes no espaço. Além de poder ser natural (luz solar) ou gerada artificialmente. Pode favorecer ou prejudicar o uso dos espaços, além de produzir reações psicológicas variadas.

1.4.2 O chão que pisamos.

De acordo com Papanek(1995, p.91), “Sentimos sob os nossos pés as mudanças na superfície.” com esta frase o autor apresenta alguns exemplos de projetos, em que o material, forma ou desenho no piso produz percepções sensoriais distintas.

Estas podem ser percebidas, por exemplo: através do som produzido no contato entre os pés e o material, tal como o ranger do assoalho de madeira; Pelo contato dos pés com uma superfície macia, tal como a areia, ou dura , tal como a pedra; Pelo ritmo do caminhar, guiado pela configuração do desenho, tal como nos jardins japoneses.

1.4.3 Sentir a textura.

Para Papanek (1995, p.93), “Os receptores táteis estão localizados em toda a superfície do corpo”. Podemos sentir um edifício, por exemplo, com o toque das mãos nas superfícies, sentindo suas texturas e temperaturas ou associada a uma experiência olfativa, tal como o odor da madeira em dias quentes.

1.4.4 O sentido olfativo.

Papanek (1995, p.93), “De todos os sentidos, o olfato dá-nos a ligação mais direta com o ambiente. (...) Os cheiros estão diretamente ligados as nossas emoções e

recordações”. Os odores podem definir um ambiente por meio da escolha dos materiais ou usos, além de provocar mudanças de comportamentos físicos e psicológicos.

1.4.5 Reações ao espaço.

De acordo com o autor (1995, p.95) é possível com o conhecimento das nossas reações cinestésicas ao espaço, manipular a percepção e as emoções. Entre os exemplos por ele apresentados, destaca-se: a sensação de entrar em uma catedral e quando subimos uma escada em caracol. Estas ações alteram movimentos musculares, mecanismos de equilíbrio, etc.. e podem se somados a outros fatores, despertar emoções positivas ou negativas.

1.4.6 Sons e ritmos.

Papanek (1995, p.96-99) afirma que: “O sentido auditivo também ajuda a compreender os espaços. Sentimos os ecos e outros efeitos acústicos mais sutis.” Pode-se trabalhar com a acústica de um espaço de diversas maneiras, tal como: pela forma do espaço, pelos materiais, pelo ritmo e intervalo. O autor exemplifica com um projeto de auditório e com uma roda d’água em um jardim.

O ritmo no desenho arquitetônico ou no objeto, em modulações visuais, também pode trazer sensações e percepções.

Capítulo 2:

ESPAÇOS LÚDICOS INTERATIVOS INFANTIS: AUTORES E PROJETOS

Introdução

Neste Capítulo 2, Desenvolve-se uma contextualização desses espaços na cidade, esclarece-se e justifica-se a seleção de projetos.

Apresenta-se a compilação de projetos selecionados, organizados por período cronológico, localização e autores.

Conclui-se com considerações e reflexões, que se almeja possam auxiliar pesquisadores e profissionais de áreas afins no desenvolvimento de novos projetos.

2.1. O parque infantil no contexto da cidade

Tendo como cenário a cidade, esta pesquisa, que aborda espaços lúdicos interativos para crianças, direcionou seu foco em espaços de acesso público e ao ar livre, desenvolvidos pelo setor institucional ou público. Lugares que, inseridos na malha urbana, são propícios ao lazer, às vivências infantis, à integração da comunidade, além de favorável à construção de relações sociais e de identidade local.

Com o objetivo de contextualizar e propor reflexões complementares apresenta-se a seguir, um panorama teórico introdutório dirigido aos espaços públicos e de lazer.

As cidades, tratadas no contexto desta Dissertação são resultado de profundas transformações, iniciadas no final do século 19, impulsionadas pela revolução industrial. Mudanças nas relações de trabalho, nas estruturas sociais e familiares, no aumento da concentração populacional urbana, nos conceitos ideológicos, no valor do espaço e do tempo livre, consolidaram as bases da sociedade e das cidades no século 20. Em quase todas elas, independentemente do seu grau de desenvolvimento social, econômico e localização, perdeu-se a “dimensão humana” e com isto houve perdas significativas na qualidade do espaço público, principalmente o dedicado às crianças.

No livro *Cidade para pessoas* de Jan Gehl (2015, p.3), o autor apresenta os critérios e conceitos norteadores do planejamento das cidades nas primeiras décadas do século 20 que seguem:

Por décadas, a dimensão humana tem sido um tópico do planejamento urbano esquecido e tratado a esmo, enquanto várias outras questões ganham mais força, como a acomodação do vertiginoso aumento do tráfego de automóveis. Além disso, as ideologias dominantes de planejamento – em especial o modernismo – deram baixa prioridade ao espaço público, às áreas de pedestres e ao papel do espaço urbano como local de encontro dos moradores da cidade. Por fim, gradativamente, as forças do mercado e as tendências arquitetônicas afins mudaram seu foco, saindo das inter-relações e espaços comuns da cidade para os edifícios individuais, os quais, durante o processo, tornaram-se cada vez mais isolados, autossuficientes e indiferentes. (GEHL, 2015, p.3)

Seguindo na mesma reflexão, é necessário apresentar as consequências destas transformações no espaço e tempo relacionado a crianças. Em sua análise, dentro da

realidade brasileira, o sociólogo Erivelto Busto Garcia (2001, p.25-27) reconhece e destaca uma série de carências e privações vivenciadas pelas crianças na sociedade atual.

O autor esclarece que as crianças não sofrem com a nesta intensidade das carências e privações descritas, que decorrem em parte pelo contexto social, cultural e econômico envolvido. Seleciona-se aqui três delas, que podem ilustrar e caracterizar esta relação:

- A privação do espaço físico.

Que ocorre com a redução do espaço da casa, a perda do quintal e da rua como espaço informal e de relacionamento social espontâneo. A falta de praças, campos para jogos, parques e equipamentos próximos às residências ou a baixa qualidade destes.

- A privação do tempo livre.

Não propicia a imaginação, a experiência, o brincar, o explorar, desenvolver suas habilidades e autonomia, em parte tomada pelo excesso de atividades de formação educacional e pelo medo e risco gerado pela violência urbana.

- A privação da natureza.

Esta ocorre pela configuração urbana que distancia e acaba por dificultar o acesso a parques e praças. E Garcia argumenta que:

O pouco acesso da criança a parques e jardins onde possa ter contato com elementos naturais – água, terra, céu, plantas, aves e animais -, empobrecendo sua formação e impedindo-a de uma relação extremamente prazerosa. (GARCIA, 2001, p.26)

Os parques e praças têm funções sociais muito amplas e devem ser priorizados no planejamento e investimento das cidades. Para as crianças e adultos, estes espaços são locais de encontro, de relacionamento, de experiências e vivências interativas.

O entendimento e reflexões sobre o panorama descrito acima, somado à compreensão das características infantis e conceitos envolvidos - apresentados no capítulo 1, - demonstram a necessidade de repensar e propor novos espaços que possam

favorecer a infância, auxiliando no desenvolver de sua autonomia, de suas competências e formação como cidadã.

Em geral, a maioria dos parques infantis é composta por um conjunto de equipamentos padronizados, escolhidos por catálogos, que não estão integrados ao seu entorno e características locais; apresentam apatia, monotonia e indiferença, de caráter massificado e falta de autonomia. A carência de manutenção adequada diminui a vida útil dos equipamentos e afasta a população por receio e por insegurança de acidentes com as crianças.

Buscando outras possibilidades para esses espaços, esta pesquisa trata de outros modelos, experiências e ocasiões em que foram desenvolvidos projetos com concepções inovadoras, parques de características incomuns e interessantes, potencialmente vistos como modelos alternativos. Um caminho muito favorável encontrado pelos arquitetos, designers e artistas que serão aqui considerados, foi o da linguagem lúdica.

2.2. Compilação de casos selecionados

2.2.1 Justificativa da seleção dos arquitetos e artistas

Os autores e projetos que serão apresentados a seguir têm em comum a abordagem interdisciplinar, o entendimento da importância do jogo no desenvolvimento integral das crianças e a ousadia dos processos experimentais.

Justifica-se este trabalho com a organização de uma compilação de projetos e autores que objetivamente mais se aproxima dos critérios definidos na pesquisa e que cria um diálogo entre si. Não se pretende fazer uma apresentação completa do campo pesquisado ou gerar parâmetros de relevância entre eles. Afinal, foram desenvolvidos em período cronológico, localização ou contexto social distinto e seus conceitos são em essência originais.

Pretende-se expor propostas que possuam diferenças entre si, mas que em conjunto possam acrescentar conhecimento e reflexão ao proposto nesta Dissertação. Cada projeto é o resultado de conceitos e contextos, próprios do seu tempo. Por este motivo, recorre-se uma essencial bibliografia com contexto, percursos e conceitos envolvidos.

Outra justificativa é a de inserir os projetos de autores brasileiros no panorama internacional dos parques infantis lúdicos, apresentando projetos, processos, linguagem e conceitos envolvidos, compartilhando conhecimentos ainda pouco sistematizados e analisados em conjunto.

Após inserir um painel cronológico desses autores, são descritos três grupos: Autores e Projetos Pioneiros, Autores e Projetos no Brasil e Autores e Projetos internacionais recentes.

2.3 Autores e Projetos Pioneiros

2.3 Autores e projetos Pioneiros

Contextualização

Com o objetivo de apresentar uma contextualização necessária ao leitor, seguem esclarecimentos sobre o grupo selecionado e introdução a eventos que influenciaram o desenvolvimento destes projetos.

Trata-se de uma seleção de autores e projetos implantados no período de 1947 a 1980 em diversos países. Denominado aqui de PIONEIROS, foram percursores de novas ideias e concepções sobre o tema.

Compilou-se um grupo que tem em comum: conceitos ligados a processos experimentais e a linguagem lúdica; características inovadoras; um olhar crítico que impulsionou novas possibilidades além do pré-estabelecido e o entendimento da importância do desenvolvimento integral da criança. E que ao mesmo tempo, possuem diferentes resultados entre si, ligados à linguagem visual e espacial. A soma destas diferentes características abrem caminhos de análise e reflexões.

Foi um período considerado muito fértil em propostas criativas e inovadoras, que experimentaram modelos e linguagens variadas. Há alguns arquitetos e artistas, que embora não selecionados para esta compilação, merecem ser citados:

Joseph Brown, Richard Dattner, M.Paul Friedberg, Alfred Ledermann, Alfred Trachsel, Josef Schagerl e Mitsuru Senda.

Origens dos parques infantis

Dados das últimas décadas do século 19, os primeiros parques foram criados para atender as necessidades de lazer geradas pelas transformações sociais e ideológicas do período. Concebidos inicialmente como parques contemplativos, passam na fase seguinte para o que denominou-se de *Reform Park*, fase que se caracterizou pelo lazer ativo. O arquiteto Carlos Augusto da Costa Niemeyer, em seu artigo *Os parques infantis e as ressonâncias do Reform Park em São Paulo*, destaca o período de consolidação do modelo *Reform Park*:

A tipologia *Reform Park* conseguirá assim inserir-se funcionalmente na ideologia utilitária e querida pelos defensores do pragmatismo econômico onde o retorno aos propósitos maiores do capitalismo dissipará qualquer imagem de caráter ambíguo que associasse lazer a ociosidade dando-lhe uma conotação funcional plenamente aceita pelas forças econômicas. (...) O espaço do playground concebido inicialmente em alguns exemplares da fase *Pleasure Garden* dentro de uma tentativa de zoneamento por sexo de atividades recreativas (masculinas e femininas) apropriado do modelo funcional de organização industrial taylorista ganhará importância a partir da introdução de brinquedos no final do século XIX como forma de organizar e racionalizar as atividades lúdicas contestando de forma definitiva a hegemonia do lazer contemplativo frente aos imperativos da moderna recreação urbana. O debate envolvendo a questão do lazer ativo x passivo dividirá por muito tempo os reformadores antes de sua apropriação nos espaços livres. Antes vistas com restrição nos parques urbanos algumas décadas antes, os equipamentos recreativos eram agora estimulados no padrão *Reform*. Concebidos inicialmente em madeira, de pouca durabilidade, aos poucos serão substituídos por modelos em ferro, com design desenvolvido a partir da moderna tecnologia industrial. Cartilhas explicativas serão distribuídas em escolas e institutos sociais procurando difundir modelos de equipamento ergo metricamente adequados aos propósitos da recreação e da educação física. (NIEMEYER, 2006, P. 6-7)

Após cinco décadas e com o fim da segunda guerra mundial, surgem necessidades de reconstruir as cidades e espaços públicos, oportunidade que arquitetos puderam desenvolver e buscar renovar conceitos e valores, qualificar o espaço público e os espaços dedicados às crianças.

Imagem 01: Piedmont Park em Atlanta, EUA (1976) – Projeto Isamu Noguchi
Fonte: (Torres, 2000, p.41)

Isamu Noguchi

“Eu penso na escultura com arte da ordem - harmonizador e humanizador do espaço.”³

O Escultor Isamu Noguchi (1904-1988) nasceu em Los Angeles, EUA. Filho de pai japonês e mãe americana, durante a infância morou no Japão e retornou aos Estados Unidos da América, na adolescência. Em 1921 começou a se dedicar integralmente à escultura.

Contexto

Em 1927, viajou a Paris onde trabalhou no estúdio de Constantin Brancusi que influenciou profundamente seu trabalho, “Noguchi voltou-se para o modernismo e uma espécie de abstração, infundindo nas suas peças acabadas uma expressividade lírica, emocional e com uma aura de mistério.” (site Museu Noguchi - bibliografia do artista)

Após viagem ao Japão e China, retornou ao EUA, e começou a desenvolver projetos para espaços públicos, paisagísticos, parques e playgrounds.

Percurso

Dentro da obra do artista que é considerado um dos mais importantes escultores do século 20 destaca-se aqui os projetos de playgrounds, pela aproximação ao tema desta pesquisa.

O Play mountain (1933), foi o primeiro projeto de playground de Isamu Noguchi. O Projeto incluía planos de níveis e uma rampa em curva, mas foi recusado pelo departamento de parques de Nova York.

Nos anos de 1940 a 1960, desenvolveu alguns outros projetos de playground, também não implantados. Entre eles, os equipamentos para o Ala Moana Park no Havaí e o Contoured Playground em Nova York. Mas apesar das dificuldades encontradas para implantação, os seus projetos tornam-se cada vez mais elaborados e o artista desenvolveu uma profunda compreensão do uso do espaço e do design dos

---

³ Noguchi, Isamu. In: (Torres, 2000, p.272)

equipamentos para os playgrounds. Entre os elementos incluídos em seus projetos estão: concreto, metal, o uso de elementos naturais como água, pedra e areia, além do uso de cores e formas escultóricas.

Neste período, incorporou essas ideias e reflexões em outros projetos de espaços públicos e jardins. Seus conceitos influenciaram arquitetos em projetos de playground de Nova York, entre eles M. Paul Friedberg e Richard Dattner.

Em 1965 desenvolve, em colaboração com o arquiteto Sachio Otani, o Kodomo no Kuni playground, em Tóquio, Japão, uma instalação temporária implantada em comemoração ao ano da criança no Japão.

Em 1976, o Piedmont Park em Atlanta, EUA, foi inaugurado e Isamu Noguchi teve a oportunidade de implantar equipamentos de playground que havia projetado muitos anos antes e desenvolver um projeto que demonstra o amadurecimento de seu trabalho.

Conceitos

Isamu Noguchi acreditava que o playground deveria oferecer diversas possibilidades de experiências e descobertas. Considerava a escultura como algo muito além de um objeto. Ele a entendia como uma experiência a ser vivenciada pelas pessoas.

Suas obras são o resultado da fusão de duas culturas, “Buscava conciliar as dualidades que vivia: Oriente e Ocidente, tradição e modernidade, espírito e matéria.” (Exposição Isamu Noguchi em São Paulo, 2013)

A experimentação artística é uma das suas principais características; criou esculturas, projetos paisagísticos, parques, playgrounds, mobiliários, luminárias e cenografias. Também, pesquisou e experimentou uma variedade significativa de materiais: da pedra, metal, concreto, madeira, cerâmica à leveza do papel.

Imagem 02: Play Mountain (1933) – Projeto Isamu Noguchi

Imagem 03: Kodomo No Kuni playground (1965) - Projeto Isamu Noguchi

Disponível em: <<http://www.hermanmiller.com/why/the-great-playscapes.html>>

Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 04: Projeto para o Piedmont Park, Atlanta, EUA (1976) – Projeto Isamu Noguchi

Disponível em: <<http://www.hermanmiller.com/why/the-great-playscapes.html>>

Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 05: parque infantil, Amsterdã, Holanda (1948) – Projeto de Aldo Van Eyck
Disponível em: <<http://architektur fuer kinder.ch/index.php/pioniere/aldo-van-eyck/>>
Acesso em: 01 de março de 2017

Aldo van Eyck

“Por mais que espaço e tempo sejam importantes, lugar e ocasião importam mais. Pois na mente do homem, o espaço é o lugar e tempo é a ocasião”.⁴

O Arquiteto holandês Aldo van Eyck (1918-1999), graduou-se em 1942 no Instituto Federal de tecnologia (ETH) em Zurique, Suíça. Durante a infância, morou na Inglaterra e retornou a Holanda em 1946.

Em suas obras, existiu um diálogo coerente entre as diversas escalas de projeto. Do plano urbano ao local (parque) e do local ao design do equipamento. Característica que propicia a construção de uma identidade com o lugar e com a cidade.

Contexto

Ao retornar a Holanda, após o fim da segunda guerra mundial, foi contratado pelo Departamento de Planejamento Urbano e Obras da cidade de Amsterdã.

Em 1946, a cidade estava parcialmente destruída pela guerra e a gestão pública implantou um projeto que visava atender a necessidades emergenciais, principalmente ligadas à demanda por habitação e espaços públicos. Entre estas demandas estava a implantação de uma área de recreação infantil pública por vizinhança e tinha como premissa a rápida implantação. As áreas determinadas a esta intervenção foram espaços vazios da malha urbana e áreas degradadas.

Percurso

Em 1947, foi inaugurado o primeiro parque em Bertelmanplein. Nestes projetos, Aldo van Eyck desenvolveu um conceito inovador, em que buscou um diálogo com o entorno, investigou e experimentou possibilidades e relações entre formas e materiais. No pós-guerra, estes parques infantis trouxeram uma nova dinâmica para cidade e tornaram-se referência de intervenção e revitalização urbana.

---

⁴ EYCH, Aldo Van. In: *A cidade como Playground*. 2011

Até 1978, desenvolveu aproximadamente 700 parques infantis, em diversas escalas e cerca de 30 modelos de equipamentos. Nestes projetos, pode ampliar suas ideias de uma cidade integrada em que a criança é parte ativa da comunidade.

Durante sua carreira, criou diversos projetos arquitetônicos com destaque internacional e foi professor, editor e autor.

Conceitos

Os projetos apresentam uma configuração espacial que estimula a autonomia, espontaneidade, imaginação, experiência e relações sociais, proporcionando a construção de uma identidade com o lugar.

No desenho, observa-se uma dinâmica e movimento muito propício para as vivências e brincadeiras infantis e os equipamentos não possuem regras impositivas.

Os elementos básicos utilizados em seus projetos foram: caixa de areia, blocos de pedra, concreto, degraus de escalada, bancos e barras metálicas, com formas geométricas e cores em pisos e em equipamentos. Estes eram recombinações de acordo com características do lote e entorno.

Como seus amigos artistas Piet Mondrian e Constante Nieuwenhuys, van Eyck pensava na cidade ideal com um labirinto de pequenos territórios íntimos ou, mais poeticamente, como uma constelação casual de estrelas. Um playground em cada esquina era apenas um primeiro passo para a ‘cidade lúdica’: a cidade da brincadeira (‘play’). ‘O que quer que tempo e espaço signifiquem’, ele dizia para criticar seus colegas arquitetos modernistas, ‘lugar e ocasião significam mais.’ (Lefraivre, liane; De Roode, Ingeborg; Van Eyck, Aldo. *The Playground and the city*. (In: Rosa, Marcos. Marcelina, 2011))

Imagem 06: parque infantil, Amsterdã, Holanda (1949) – Projeto de Aldo Van Eyck

Imagem 07: parque infantil, Amsterdã, Holanda (1949) – Projeto de Aldo Van Eyck
Disponíveis em: <<http://architekturfuerkinder.ch/index.php/pioniere/aldo-van-eyck/>>
Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 08: parque infantil (1970) – Projeto Group Ludic

Disponível em: <<http://astudejaoubliie.blogspot.com.br/2011/10/le-group-ludic-aires-et-volumes-aires.html?m=>>>

Acesso em: 01 de março de 2017

Group Ludic Paris

“Quando criamos para eles uma estrutura de jogo, esperamos dois usos, eles descobrem quinze”⁵

O grupo foi formado em 1967, por Simon Koszel (1939) - arquiteto, fotógrafo e cineasta – Varsóvia; David Roditi (1937) – arquiteto e designer - Manchester; e por Xavier de la Salle (1938) – escultor e cientista social - França.

Contexto

Possuíam uma abordagem interdisciplinar, inovadora e independente. Em Paris, na visão do grupo, praticamente não existiam oportunidade de jogo interessante. David Roditi entrou em contato com o Ministério do Esporte para reclamar sobre a falta de espaços para novas e diferentes oportunidades de jogo.

Percurso e conceitos

Havia interesse dos empresários em novos equipamentos de playground, assim sendo o grupo trabalhou na produção de protótipos. Em 1968, fundaram a empresa “Aires et Volumes” e o grupo implantou o primeiro playground, um submarino enterrado na areia. Inicialmente foi produzido com materiais industriais e módulos recém-desenvolvidos, posteriormente consideraram produzir industrialmente.

Para materiais utilizados nos projetos, utilizavam resíduos da indústria tais como moldes antigos de bolas, materiais velhos do exército, - eram alternativas de baixo custo. Um projeto que utilizou estes materiais foi um playground com esferas futuristas, que se tornou marca registrado do grupo.

Outra característica do grupo foi observar as crianças nos equipamentos projetados, buscando entender que melhorias poderiam ser feitas para atender melhor o seu uso. Após alguns anos, o grupo começou a se interessar por abordagens participativas com mais ênfase. Mas se desfez em 1972.

---

⁵ SALLE, Xavier de la. <http://astudejaoublie.blogspot.com.br/2013/08/parisleshallesdebaltardjeuxgroup>. Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 09: parque infantil (1970) – Projeto Group Ludic

Imagem 10: parque infantil - submarino (1969) – Projeto Group Ludic

Imagens 9 e 10 disponíveis em: < <http://astudejaoubliie.blogspot.com.br/2011/11/le-group-ludic-aires-et-volumes-aires.html> >

Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 11: Projeto do submarino - parque infantil (1969) – Projeto Group Ludic
Disponível em: < http://astudejaoubliie.blogspot.com.br/search/label/*Group%20Ludic >

Acesso em: 01 de março de 2017

2.4 Autores e Projetos Brasileiros

2.4. Autores e projetos Brasileiros

Contextualização

Com o objetivo de trazer conhecimentos introdutórios que possam auxiliar o leitor no entendimento dos elementos e contexto dos projetos selecionados, abordam-se aqui dois importantes eventos, que guiaram o caminho dos parques infantis no Brasil: A criação dos primeiros parques infantis e as ações do Instituto de Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESCSP).

- A criação dos primeiros parques infantis.

A História dos parques infantis no Brasil tem início na década de 1930. O modelo capitalista e a industrialização, trará ao país grandes mudanças nas cidades, nas relações e formas de trabalho, nas famílias, no papel da criança dentro da sociedade e nos espaços privados e públicos.

Em 1936, o poeta Mario de Andrade, diretor do Departamento de Cultura do município de São Paulo, criou os primeiros parques infantis com proposta não escolar. Localizados em bairros operários, possuíam atividades esportivas, artísticas, ligados ao folclore, à higiene e à saúde. A arquiteta Tatiana Machado (2008, p. 93) destaca:

Unindo cuidados, educação e cultura, a proposta de Mario de Andrade colocou a criança em um plano até então desconsiderado no Brasil, o de portadora e produtora de cultura, e , mais do que deu espaço para isso, estimulou a diversidade de formas de produção do conhecimento, e a troca entre diferentes culturas no país. Mostrou, acima de tudo, que educação e lazer não se contrapõem e tampouco se separam (...).

Nestes parques infantis existiam equipamentos e brinquedos como: gangorra, gira-gira, balanços, escorregador etc.. . Padronizados e produzidos em escala industrial, em metal e madeira, projeto importado dos Estados Unidos e Europa, países que já tinham grande experiência em parques e playgrounds. Foram inspirados nos modelos de “Reform Park” norte-americanos, nos “kindergarten” da teoria de Froebel e no psicólogo

russo Vygotsky, pensador que tratou do desenvolvimento infantil com base em atividades lúdicas.

Neste primeiro momento, a falta de tradição e de profissionais com experiência no tema fez com que os projetos e equipamentos fossem inspirados em propostas existentes em outros países. Infelizmente, a descontinuidade e enfraquecimento da proposta, após o fim da gestão pública que a desenvolveu, não permitiu a revisão e renovação dos sistemas implantados.

- *As ações do Instituto de Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESCSP).*

O Serviço Social do Comércio (SESC) é uma Instituição fundada na segunda metade da década de 1940 pelo setor empresarial brasileiro, nela desenvolvem-se ações de lazer, cultura, saúde e educação, voltadas aos trabalhadores do comércio, com unidades em todo o Brasil.

A unidade do Estado de São Paulo, a partir da década de 1980, investe de forma contínua em ações culturais com o objetivo de ser instrumento de transformação social. Surgem diversos projetos dedicados ao Teatro, Cinema, Artes Plásticas, Música, Literatura e também espaços lúdicos interativos para crianças. Na Instituição existem diversos projetos voltados a crianças, ações que visam seu desenvolvimento integral.

As arquitetas selecionadas nesta compilação, desenvolveram propostas de espaços e equipamentos lúdicos interativos para as unidades de São Paulo: Elvira de Almeida, Marcia Benevento, Escritório Barbieri & Gorski e Escritório Teuba.

Além destes fatos acima, registra-se aqui a importante contribuição e trabalho da arquiteta Mayumi Watanabi Souza e Lima (1934-1994) que, nas décadas de 70 a 90, dedicou-se a projetos de espaços destinados às crianças e a sua educação.

Em seus projetos valorizou a importância do brincar, considerando em seu sentido mais amplo “de aprender, descobrir, investigar, imaginar, relacionar e divertir”.

No livro *A cidade e a criança*, a arquiteta Mayumi Souza Lima (1989, p.72), sugere considerações fundamentais para o desenvolvimento de projetos para as crianças:

É preciso, pois, deixar o espaço suficientemente pensado para estimular a curiosidade e a imaginação da criança, mas incompleto o bastante para que ela se aproprie e transforme esse espaço através de sua própria ação. (Lima, 1989, p.72)

Imagem 12: Parque no Conjunto Habitacional do Butantã (1978) – Projeto Elvira de Almeida
Fonte: (ALMEIDA, 1997, p. 55)

Elvira de Almeida

“Meu desafio foi criar brinquedos que estimulassem a experiência com o equilíbrio, a escalada em estruturas de formas não cartesianas e que povoassem o imaginário de adultos e crianças.”⁶

A designer e escultora brasileira Elvira de Almeida (1945-2001), formou-se em 1978, no curso de desenho industrial pela Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), em São Paulo. Posteriormente, concluiu os cursos de mestrado e doutorado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP), onde também lecionou. Em seus projetos, há uma coerência singular entre forma, material e técnica, configurados para criar um espaço lúdico, participação e integração social, além de preservação ambiental.

Contexto

Em 1970, inicia sua carreira como designer de mobiliário e apresenta ao Instituto de orientação as Cooperativas Habitacionais de São Paulo (INOCCOOP-SP) um projeto de móveis populares. Um sistema que permitia ao usuário construir seus próprios móveis, com a assessoria da designer e cooperação dos vizinhos.

Neste período, interessa-se pelo espaço público. Busca novas possibilidades para os playgrounds, apropria-se de elementos de diferentes origens culturais, entre eles: o indígena, nordestino, etc... , fugindo do desenho convencional.

Com um olhar crítico sobre o brinquedo padrão existente nos parques, Elvira de Almeida (1997, p.44) argumenta que “Sua visualidade pouco estimulante à imaginação e a rigidez de sua ortogonalidade limitam a expressão da criança a movimentos simétricos e repetitivos”.

Percurso

O parque do Conjunto Habitacional do Butantã é implantado em 1978, sua primeira experiência no espaço público. As ‘esculturas lúdicas’ foram construídas pela população local em mutirão, utilizando toras de eucalipto tratado, cordas e desenhos pictóricos.

---

⁶ ALMEIDA, Elvira de. (Almeida, 1997, p. 44)

Na década de 1980, outros parques foram implantados e a designer também se dedicou a pequenas esculturas lúdicas, em conjunto com seu marido Samuel Moreira, executadas de forma artesanal com sobras de madeiras nobres das marcenarias.

No período entre 1989 a 1992, contratados pela prefeitura da cidade de São Paulo, desenvolvem novos projetos para espaços públicos. Nestes, incorpora o que chama de ‘sucata ambiental’: árvores, postes metálicos de iluminação urbana e materiais abandonados recolhidos dos depósitos da prefeitura. Elvira (1997) argumenta que o uso deste material descartado é “uma forma poética de inverter o quadro de degradação ambiental”, de transformar “refugo em arte”.

Conceitos

A coerência e o resultado de seus projetos demonstram um profundo conhecimento dos materiais e técnicas empregadas, fruto de atividade de pesquisa, experimentação e do trabalho artesão.

Apresenta originalidade, capacidade de percepção e interpretação de elementos ligados à cultura popular. Sobre estes elementos de referência, Elvira alega: “Inspirei-me nos desenhos livres da floresta, nas máquinas primitivas movidas pela força da natureza(..)” (ALMEIDA, 1997, p.44)

Nos parques, criou elementos que podem ser explorados com autonomia, de várias formas e em diversas fases do desenvolvimento infantil, proporcionando novas experiências a cada encontro, como se fossem um novo brinquedo.

Por falta de interesse por parte da gestão pública e de manutenção apropriada, existem poucos brinquedos em bom estado de conservação, em sua maioria desapareceram. Uma exceção é o parque infantil da escola Guilherme Tell, em São Paulo, que permanece em boas condições.

Imagem 13: Croqui do “Carrossel” para parque no Butantã (1978) – Projeto Elvira de Almeida.

Imagem 14: Parque Ibirapuera - Carrossel (1989) – Projeto Elvira de Almeida
Fonte imagens 13 e 14: (ALMEIDA, 1997, p. 53 e 95)

Imagem 15: Praça da criança – “Árvore Pássaro” (1992) – Projeto Elvira de Almeida

Imagem 16: Praça da criança – “Árvore Pássaro” (1992) – Projeto Elvira de Almeida
Fonte imagens 15 e 16: (ALMEIDA, 1997, p. 131 e 133)

Imagem 17: SESC Interlagos – Gigante Jacaré (1990) – Projeto Maria Benevento
Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/sescsp/7853092256/in/album-72157635420227869/>>
Acesso em: 01 de março de 2017

Marcia Benevento

“De delicada reflexão sobre a criança e a sua formação, sobre seu contato com a natureza e sua relação com os pais e o social, surge o Jacaré como uma poesia para ser vivida. Um brinquedo para crianças e adultos.”⁷

A arquiteta brasileira Marcia Maria Benevento (1949), graduou-se na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP) em 1974, onde posteriormente também concluiu o curso de mestrado em 1999.

Desenvolve projetos de espaços e equipamentos lúdicos para crianças e leciona em cursos de graduação para arquitetura e para design, na cidade de São Paulo-SP.

Os seus projetos favorecem e estimulam a imaginação, a sensibilidade e a autonomia das crianças, por meio de formas escultóricas lúdicas, texturas e contrastes.

Contexto

Logo após a graduação, trabalhou em projetos de cenografia e exposições.

Entre 1982 a 1986, fez parte do corpo técnico do Instituto de Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESCSP), onde acompanhou a inauguração da unidade Pompeia, projeto da arquiteta Lina Bo Bardi. Desenvolveu diversas atividades neste período: programação de eventos, projetos cenográficos para exposições, em aulas vivências e manutenção de instalações lúdicas e brinquedos. Foi um período intenso e de reflexão sobre: o lazer, o brincar, o lúdico, a organização do espaço, percepção e estética; e experiências com matérias, formas e estruturas. Nesta fase, se deu a primeira experiência com a argamassa armada.

Desenvolveu projetos como a arquiteta Lina Bo Bardi, como a exposição *Entreato* para crianças (1985) na unidade Pompeia, onde criou a Sucuri, uma cobra cenográfica de 30 m e o diâmetro de 1,20m.

---

⁷ BENEVENTO, Marcia. In: (Miranda, 1996.p. 73)

Percurso

Após esses quatro anos, a arquiteta inicia um período de produção autônoma que segue até o momento. Em 1988 recebe convite do SESCSP, para desenvolver um novo brinquedo para a unidade de Interlagos e, posteriormente, outro para a unidade Itaquera. Benevento (1996) descreve estas experiências em projeto como “dois exemplos, diversos entre si como situação e concepção, mas que compõem aquilo que chamo aqui de arquitetura lúdica.”

O projeto o Gigante Jacaré (1990), na unidade Interlagos, é uma escultura brinquedo com estrutura de concreto e em argamassa armada, mede 36m de comprimento e em dois níveis. Na proposta, muitas possibilidades de ação: escorregador, rampa, escadas e túnel. É um convite a brincar livremente promovendo aventura, desafio, curiosidade e surpresa. Ao descrever as características do jacaré, ela o faz de forma lúdica: “Ele desce o gramado ao lado dos bosques, como se fosse beber água na represa”.

O projeto Bichos da Mata (1992), implantado na clareira em área de mata da unidade Itaquera, nasceu do diálogo com o lugar, sua vegetação e topografia. Formado por cinco esculturas de animais com tamanho aumentado, executadas em argamassa armada em processo artesanal e três montanhas, apresenta múltiplas possibilidades de ação, mas principalmente estimula a imaginação e o lúdico. Sobre esta proposta Benevento (1996) relata, “Descrevi o brinquedo Bichos da Mata como uma vivência na tentativa de expressar o ambiente e a sensação gostosa de entregar-se a uma aventura.”

Conceitos

Em seus projetos, a arquiteta faz uso de formas escultóricas, matérias, cores, texturas, contraste de luz e sombra e diferentes escalas para criar um diálogo lúdico e estimular a imaginação das crianças, além de favorecer as experiências e a autonomia.

Desenvolveu um trabalho singular de pesquisa e processo experimental, em que trabalhou de forma artesanal com a argamassa armada na execução dos brinquedos lúdicos.

Estes parques permanecem abertos, com bom estado de conservação.

Imagem 18: Projeto – Gigante Jacaré (1990) – Projeto Maria Benevento
Fonte: (BENEVENTO, 1999, p.171)

Imagem 19: SESC Itaquera– Parque Bichos da Mata (1992) – Projeto Maria Benevento

Imagem 20: SESC Itaquera– Parque Bichos da Mata (1992) – Projeto Maria Benevento
Disponíveis em: <<https://www.sesc.itaquera/photos/>>
Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 21: SESC Itaquera– Parque Bichos da Mata (1992) – Projeto Maria Benevento

Imagem 22: SESC Itaquera– Parque Bichos da Mata (1992) – Projeto Maria Benevento
Disponíveis em: <https://www.sesc.itaquera/photos/>
Acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 23 – Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba
Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/sescsp/24734076912/in/album-72157634164043384/>>
acesso em: 01 de março de 2017

Escritório Teuba

“Procuramos fazer com que os instrumentos fossem tocados com o movimento de todo o corpo e não apenas com o das mãos, melhor dizendo, com o movimento de vários corpos e de muitas, muitas mãos. Que este número enorme de corpos e de mãos se associasse, se unisse para obter o prazer sonoro, o prazer do movimento incomum e o prazer da descoberta coletiva.”⁸

O escritório brasileiro Teuba é dirigido pelas arquitetas Christina de Castro Mello (1948) e Rita de Cássia Vaz (1948). Fundado em 1978, na cidade de São Paulo, desenvolve projetos nas áreas do planejamento urbano e arquitetura, com experiência em projetos educacionais, lazer e cultura, restauro de edifícios históricos, projetos para fins habitacionais, comerciais, administrativos, residências, estações de transporte ferroviário e Planos Diretores e Setoriais. Ambas formaram-se pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo em 1972.

Contexto

As arquitetas estudaram juntas e, logo após, trabalharam com o arquiteto Eurico Prado Lopes no desenvolvimento de projetos como o do Centro Cultural Vergueiro.

Percurso

Após a formação do escritório, os primeiros projetos desenvolvidos direcionados para crianças foram para escolas públicas.

Entre os projetos desenvolvidos pelo escritório, destaca-se aqui, por sua aproximação ao tema da pesquisa, o parque lúdico e interativo ‘orquestra Mágica’, desenvolvido em 1992, para o Instituto de Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESCSP), na unidade Itaquera.

A Orquestra mágica foi um dos projetos selecionado no concurso promovido pelo SESCSP, conforme um programa de recomendações e concepção geral oferecido pela

---

⁸ MELLO, Christina de Castro; VAZ, Rita de Cassia Alves. In: (MIRANDA, 1996. P. 54)

instituição, com a intenção de gerar propostas inovadoras e que promovessem o desenvolvimento integral da criança.

Este parque é formado por 18 brinquedos/instrumentos que se assemelham a instrumentos musicais com dimensões ampliadas e redesenhados com princípios acústicos. Foram executados em aço, concreto e fibra de vidro, próprios para áreas externas e duráveis. São co-autores deste projeto o arquiteto e músico Abel Santos e o engenheiro Alfredo Domscke.

O projeto do parque possui caráter multidisciplinar, experimental, complexo e inovador buscando enriquecer a brincadeira ao ar livre, o desenvolvimento das habilidades motoras das crianças, além de promover a ampliação do conhecimento musical, da sensibilidade e da experiência. A Orquestra é composta por três famílias de instrumentos: Sopro, Cordas e percussão, entre eles: Flauta, órgão de pedaleira, trompa, violino, guitarra, reco-reco, sinos etc.

Após este projeto, novos estudos de parques lúdicos foram desenvolvidos para o setor público, mas não foram implantados por questões financeiras.

Conceitos

O projeto do parque apresenta uma configuração que estimula a ação, as relações e o brincar livre, coletivo e ao ar livre. Existe o convite a explorar, descobrir, e ampliar as percepções dos sons. É um lugar para voltar várias vezes, pois há muitas possibilidades e a criança escolhe onde e como experimentar.

Destaca-se, por seu caráter experimental e multidisciplinar. Cada elemento foi cuidadosamente projetado, calculado e executado para garantir sua qualidade técnica e de som.

Este parque permanece aberto, com bom estado de conservação.

Imagem 24: Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba

Imagem 25: Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba

Imagem 26: Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba
Disponíveis em: <<https://www.flickr.com/photos/sescsp/20121427595/in/album-72157669714196690/>>
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 27: Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba

Imagem 28: Parque Orquestra mágica, Sesc Itaquera – Projeto Escritório Teuba

Disponíveis em: <https://www.flickr.com/photos/sescsp/24734076912/in/album-72157634164043384/>
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 29 – Playground infantil, colégio Pentágono, 2004 – Projeto Escritório Barbieri & Groski
Disponível em: < http://www.barbierigorski.com.br/principais_projetos.htm >
acesso em: 01 de março de 2017

Escritório Barbieri & Gorski

“A área de lazer sempre me agradou muito, talvez porque permeie um pouco o território da escultura, da licença poética, em que é possível sair dos cânones mais estabelecidos e criar espaços lúdicos.”⁹

O escritório brasileiro Barbieri & Gorski é dirigido pela arquiteta paisagista Maria Cecília Barbieri Gorski (1952) e pelo arquiteto Michel Gorski. Fundado em 1987, na cidade de São Paulo, é especializado em planejamento e arquitetura paisagística, espaços de lazer e playground para os setores público, privado e institucional.

Contexto

A arquiteta Maria Cecília Barbieri Gorski formou-se em 1976, na Universidade Mackenzie em São Paulo. No final do curso de graduação em arquitetura e urbanismo, após participar de uma disciplina de paisagismo, foi convidada a trabalhar no escritório da professora e paisagista Rosa Kliass. Esta oportunidade direcionou sua escolha profissional pelo paisagismo.

Percurso

A especialização em áreas de lazer, como playgrounds, foi se consolidando na década de 1980, durante o desenvolvimento dos projetos de paisagismo, fruto de reflexões que buscaram novas alternativas menos convencionais.

Em 1988, o escritório foi convidado a projetar o Parque da Mônica, um espaço temático dedicado às crianças, no Shopping Eldorado, em São Paulo. Projeto em que desenvolveu diversos brinquedos interativos. Neste período, dedicou-se a pesquisas e à oportunidade de visitar parques e playgrounds internacionais.

Entre os campos de atuação do escritório estão os projetos para áreas de recreação em escolas. O escritório busca criar elementos lúdicos, integração com o

---

⁹ GORSKI, Maria Cecília Barbieri. In:(REVISTA PLANTAS, FLORES & JARDINS)

projeto do local e busca propor estímulos ao desenvolvimento motor, experiências sensoriais e possibilidade ampliação dos ângulos visuais.

Entre os projetos de destaque, está o projeto lúdico para Hospital Infantil Sabará (2010), em São Paulo, em que trabalhou com colaboração da ilustradora Cecília Esteves, e o Projeto Alpapato.

O projeto Alpapato – Anna Laura Parque para todos (2013/2014), é um projeto que tem o objetivo de criar parques infantis para todas as faixas etárias, inclusão de usuários paraplégicos e com necessidades especiais. O projeto piloto foi na AACD da Mocca; existe outro no Parque do Cordeiro, também em São Paulo. Este possibilita às crianças com necessidades especiais a saírem de um ambiente fechado para a prática ao ar livre, além de buscar aproximar e integrar os diferentes públicos.

Foram desenvolvidos diversos equipamentos que proporcionam lazer e recreação e entre eles, destaca-se o Banco Gafanhoto, projeto de Maria Cecília Gorski e Lao Napolitano.

Outro destaque é o projeto desenvolvido em parceria com o arquiteto Raul Pereira para projeto SESC verão, no SESC Pompeia.

Conceitos

Os seus projetos propiciam espaços de relacionamento, de desafio, aventura, de imaginação, de estímulos sensoriais e novas experiências. Busca-se integração com o entorno e paisagem natural. Propõem planos de níveis variados e volumes topográficos que sugerem desafio, novos pontos de visão e geram dinâmica e movimento aos projetos. Há pelo menos 10 anos, todos os projetos do escritório são avaliados por um engenheiro de segurança, que certifica o cumprimento das normas técnicas e segurança dos mesmos.

Cabe esclarecer que, neste caso específico, são apresentadas, além de imagens de projeto em espaço público, projetos para escolas e clube. Entende-se que esses podem auxiliar no com esclarecimentos sobre conceitos e características envolvidas.

Imagem 30 – Playground Alpapato, AACD Mocca, 2013/2014 – Projeto Escritório Barbieri & Groski

Imagem 31 – Banco Gafanhoto, 2014

Disponíveis em: < http://www.barbierigorski.com.br/principais_projetos.htm >
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 32 – playground escola Graded school, São Paulo, 2013/2014

Imagem 33 – playground praia clube, Uberlândia, MG, 1995
Disponíveis em: < http://www.barbierigorski.com.br/principais_projetos.htm >
acesso em: 01 de março de 2017

2.5 Autores e Projetos internacionais recentes

2.5 Autores e projetos internacionais recentes

2.5.1 Contextualização

Com o objetivo de trazer conhecimentos introdutórios que possam auxiliar o leitor no entendimento dos elementos e contexto dos projetos selecionados, abordam-se aqui ações de renovação e reformulação dos parques infantis em países Europeus.

- Ação de renovação e reformulação dos parques infantis.

Recentemente, últimos 12 anos, elaboraram-se propostas de ação para renovar áreas de lazer em algumas cidades de países europeus, como na cidade de Wiesbaden, na Alemanha, e em Copenhague, na Dinamarca. Esta última será mais bem apresentada abaixo.

Em 2008, a prefeitura Copenhague, iniciou o projeto “Plads til leg” (Espaço para jogar). Este propôs a renovação de 125 parques públicos, sendo concluído em 2012. A justificativa para esta ação foi que, sendo os parques muito utilizados pela população, seus equipamentos sofreram desgastes no decorrer dos anos, além de haver necessidade de revisão dos conceitos ligados ao desenvolvimento das crianças através do jogo.

Os parques na cidade, foram divididos em 5 categorias: playgrounds arte, eletrônicos, naturais, com animais e tripulados, e fazem parte das propostas de valorização do uso do espaço público. As informações sobre este projeto podem ser encontradas no site da prefeitura da cidade www.kk.dk e nas Revistas Arkitektur DK 05 e 06, Dinamarca, ano 2012.

Em Copenhague, os parques possuem propostas bem diversificadas, tanto pelo seu tamanho, uso ou design de seus equipamentos. Os playgrounds base são encontrados próximos das residências e possuem equipamentos tradicionais como balanços, escorregador, caixa de areia, etc.; já os playgrounds excursão são áreas para serem visitadas por um tempo maior, propondo experiências não convencionais.

Destaca-se aqui uma categoria não usual no setor público no Brasil: o playground tripulado. São 23 parques que incluem uma equipe pedagógica para desenvolver atividades com as crianças.

Como parte da proposta de renovar 125 playgrounds, foram selecionadas cinco destas áreas para terem seus projetos desenvolvidos por artistas dinamarqueses contemporâneos. Segundo o artigo da Revista Arkitektur (DK 06, Dinamarca, 2012, p. 70-73):

O objetivo desta proposta foi repensar o conceito e o conteúdo dos espaços de playgrounds. Acredita-se que estas instalações de design personalizado podem proporcionar uma contribuição positiva para a vida urbana, possuem uma história que os playgrounds convencionais não têm. Estes novos parques buscam trazer reflexão, qualidade e aventura ao espaço urbano.

Destaca-se aqui, informações sobre alguns projetos desenvolvidos por artistas (*playgrounds arts*):

- Playground Nikolaj Plads

É um pequeno playground que propõe uma linguagem lúdica figurativa: uma pequena floresta estilizada foi projetada pelos artistas Randi Jorgensen e Katrine Malinowsk, em 2010.

Imagem 34: Playground Nikolaj Plads, Copenhagen, Dinamarca
Fonte: (Arkitektur DK 06, 2012, p.70)

- Playground Østre Anlæg

Projetado pela artista dinamarquês-britânica Nina Saunders, chama-se “Série sofá”. Reproduz uma sala de estar, composta por um sofá vermelho – executado em fibra de vidro, que parece estar derretendo e no qual se pode subir e escorregar –, uma mesa e uma tv com características antigas.

Imagem 35: Playground Østre Anlæg , Copenhagen, Dinamarca
Fonte: (Arkitektur DK 06, 2012, p.70)

- Playground Blågård's plads

Projetado pela artista Eva Steen Christensen, em 2009, possui uma parede de escalada vazada, com plataformas para pisar, além de balanços e plataformas para saltar.

Imagem 36: Playground Blågård's plads , Copenhagen, Dinamarca
Fonte: (Arkitektur DK 06, 2012, p.73)

- Playground Utterslev Mose

É um playground projetado pelo artista dinamarquês Peter Land, em 2010, com colaboração do Escritório Monstrum. Propõe um equipamento lúdico, com a cabeça de um menino de grandes dimensões que as crianças podem escalar.

Imagem 37: Playground Utterslev Mose, Copenhagen, Dinamarca
Fonte: (Arkitektur DK 06, 2012, capa)

Imagem 38: Parque Osdorp Oever, Amsterdã, Holanda
Disponível em: < <http://www.carve.nl/nl/item/14>>
acesso em: 26 de fevereiro de 2016

Imagens 39: Fotos da equipe quando eram crianças.
Fonte: <http://www.carve.nl/>
acesso em: 26 de fevereiro de 2016

Escritório Carve

“Acreditamos na mistura de funções, grupos e idades para tornar as áreas públicas atraentes, na construção de uma base que pode ser o início de novos encontros sociais e atividades para diferentes grupos de usuários, deixando espaço para o inesperado.”¹⁰

O Escritório holandês Carve é especializado no desenvolvimento de projetos de planejamento urbano, playgrounds e parques. Fundado em 1997 por Elger Blitz e Mark van der, atualmente é formado por uma equipe de 9 profissionais, entre designers, arquitetos, paisagistas e engenheiros que desenvolvem projetos para o setor público, privado e fabricantes de equipamentos de playground. O desenvolvimento de seus projetos englobam as disciplinas de design industrial, arquitetura, urbanismo e engenharia civil.

Contexto

O Escritório inicia seus projetos em um momento no qual existe uma grande demanda de projetos para parques impulsionados pelos planos de renovação das áreas de lazer nas cidades europeias.

Percurso

Entre os projetos desenvolvidos, destacam-se:

- O projeto Osdorp Oever.

Implantado em Amsterdã, Holanda, foi concluído em 2013. Esta proposta foi implantada ao lado do lago Sloterplass e de uma área comercial. Formado por um conjunto de túneis elevados ligados por “casulos” – pontos de interconexão –, foi criado para formar uma varanda com vista ao lago, havendo poucos elementos no nível do solo. Completando o projeto, há um tanque de areia e uma área para os pais acompanharem seus filhos.

O projeto promove a vivência e relacionamento entre públicos de várias faixas etárias; promove o jogo, novas experiências, o desenvolvimento físico, a interação, o

---

¹⁰ BLITZ, Elger. Em entrevista ao Jornal Valor Econômico (2015)

lúdico, o desafio e a imaginação. Seu desenho não convencional integra-se à paisagem, assim como os túneis executados em rede permitem transparência e amplitude visual. A área com areia proporciona experiências sensoriais além de diminuir o impacto na queda, e permite o uso por crianças de diferentes idades.

- O projeto Potgieterstraat

Esta foi uma proposta de intervenção no espaço urbano, em 2010. Transformou-se uma rua comum de Amsterdã em uma rua para brincar e de encontro público, buscando gerar um processo de reflexão na população.

O escritório sugeriu fechar uma rua, em uma região de Amsterdã sem áreas verdes e parques. Foram criados elementos interativos, volumes e relevos com borracha preta, que estimularam o brincar ao pular, correr, escorregar, passar por túneis, brincar com água etc. Foi um projeto com participação popular, o que gerou grande desafio para encontrar um consenso de todos os envolvidos. Foi possível ampliar o uso do espaço urbano e integração de pessoas de várias origens e idade.

Além dos projetos na Europa, o escritório desenvolveu projetos na Ásia, EUA; há um projeto em implantação na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul, Brasil.

Conceitos

O Projetos desenvolvidos pelo Escritório Carve, possuem uma abordagem com percepção integral: pessoas, usos, características da paisagem local, topográficas e recursos naturais dentro da dinâmica urbana. Propõem espaços de integração entre faixas etárias e espaços de relacionamento. Buscam e promovem o jogo, valorizam novas experiência, o lúdico, a auto expressão e motricidade, o desafio e a aventura.

Esse Escritório desenvolve todo o processo de projeto e acompanha a execução feita por empresas especializadas.

Em suas propostas experimenta diversos materiais, tal como: tubos metálicos, redes de cordas, borracha, madeira, concreto e aço, para cada projeto utilizam materiais específicos.

Os espaços e equipamentos seguem as normas de segurança europeias.

Imagem 40: Parque Osdorp Oever, Amsterdã, Holanda

Imagem 41: Parque Osdorp Oever, Amsterdã, Holanda

Imagem 42: Parque Osdorp Oever, Amsterdã, Holanda
Disponíveis em: <<http://www.carve.nl/nl/item/14>>
acesso em: 26 de fevereiro de 2016

Imagem 43 : intervenção urbana em Potgieterstraat, Amsterdã, Holanda

Imagem 44 : intervenção urbana em Potgieterstraat, Amsterdã, Holanda

Imagem 45 : intervenção urbana em Potgieterstraat, Amsterdã, Holanda

Disponíveis em: <<http://www.carve.nl/nl/item/18>>

acesso em: 26 de fevereiro de 2016

Imagem 46: playground O Globo, Aarhus, Dinamarca
Disponível em: <<http://monstrum.dk/project/kloden/>>
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 47: logotipo da empresa
Disponível em : <<http://monstrum.dk/>>
acesso em: 24 de fevereiro de 2016

Escritório Monstrum

“O Design dos playgrounds Monstrums são baseados em histórias. Os playgrounds devem em primeiro lugar ser inspiradores para jogar, propor desafios às habilidades motoras das crianças, bem como à sua imaginação.”¹¹

O Escritório dinamarquês Monstrum é especializado em projetar e produzir parques e equipamentos infantis. Fundado em 2003 por Ole Barslund Nielsen e Christian Jensen, artistas e designers dinamarqueses, o Escritório desenvolve projetos para o setor público, institucional e habitacional, além de projetos em parceria com arquitetos, paisagistas e artistas.

Atualmente, o Escritório é formado por uma equipe de 24 profissionais, entre designers, arquitetos, carpinteiros e marceneiros que desenvolvem todo o processo, do projeto à produção. Produzidos artesanalmente, os brinquedos possuem formas figurativas e escultóricas, desenvolvidos com foco na qualidade de todo o processo: design, materiais, técnicas e segurança, buscando estimular a imaginação e o desenvolvimento das habilidades motoras das crianças.

Contexto

Ole Barslund Nielsen e Christian Jensen trabalhavam com cenografia para peças teatrais na Dinamarca. Em 2003, logo após a experiência de projetar um playground escolar, criaram o Escritório Mosntrum.

Percurso

Em 2008, o Monstrum foi um dos escritórios que criou projetos para a proposta de intervenção urbana da cidade de Copenhagen, Dinamarca. Esta proposta incluía a renovação de 125 parques públicos na cidade, projeto implantado entre 2009 e 2012. O Playground Utterslev Mose, foi um projeto desenvolvido com o artista Peter Land para esta intervenção.

Em 2012, foram vencedores do Prêmio Danish Design Award.

---

¹¹ Grupo Monstrum. Disponível em: <<http://www.monstrum.dk/en/om-os/design/>>

Até o momento, mais de 120 playgrounds foram produzidos, principalmente na Dinamarca e Suécia. Mas nos últimos anos, também foram desenvolvidos projetos em Hong Kong, Singapura, Inglaterra, Espanha, França e Rússia.

Conceitos

Com design criativo e exclusivo, os playgrounds são produzidos de forma artesanal, executados em madeira certificada e aço, com foco nos processos de projeto, produção e segurança.

A concepção de seus projetos busca estimular as habilidades motoras das crianças, sua imaginação, propondo aventura e novas experiências. Desenvolvem seus projetos através de processos experimentais em uma linguagem cenográfica.

Seguem abaixo alguns trechos extraídos da norma EN 1176-1: 2008¹², selecionados pela equipe do Escritório Monstrum em que é possível observar e refletir sobre os conceitos e fundamentos do pensamento sobre o brincar, o jogo e o desenvolvimento das crianças.

A aceitação de riscos é uma característica essencial da oferta de jogo e de todos os ambientes em que as crianças legitimamente passam o tempo jogando. A disposição do jogo tem como objetivo oferecer às crianças a oportunidade de encontrar riscos aceitáveis como parte de um desafiador e estimulante ambiente de aprendizagem controlado. A disposição do jogo deve visar a gestão do equilíbrio entre a necessidade de manter as crianças a salvo de danos graves e oferecer risco.(...) A exposição no jogo a algum grau de risco pode ser benéfica porque satisfaz uma necessidade humana básica e dá às crianças a oportunidade de aprender sobre o risco e as consequências em um ambiente controlado.(..) Respeitando as características da forma de jogo e como as crianças se beneficiam de jogar no parque infantil no que diz respeito ao desenvolvimento, as crianças precisam aprender a lidar com o risco e isso pode levar a contusões e inchaços e até mesmo ocasionalmente um membro quebrado. O objetivo desta norma é, antes de tudo, evitar acidentes com consequência fatal e, em segundo lugar, diminuir graves consequências causadas por acidentes ocasionais que inevitavelmente irão ocorrer em busca de expandir o nível de competência das crianças, seja ele social, intelectual ou fisicamente.

---

¹² Disponível em: <<http://www.monstrum.dk/>> (tradução livre da autora)

Imagem 48 : playground Monstro, Compenhague, Dinamarca

Imagem 49 : playground Monstro, Compenhague, Dinamarca

Imagem 50 : playground Monstro, Compenhague, Dinamarca
Disponível em: <<http://monstrum.dk/project/monstret-i-bispeparken/>>
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 51 : playground Dragão, Alborg, Dinamarca

Imagem 52 : playground Dragão, Alborg, Dinamarca

Imagem 53 : playground Dragão, Alborg, Dinamarca
Disponíveis em: <<http://monstrum.dk/project/dragen/>>
acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 54: vista do parque Schulberg, Wiesbaden ano 2010
Disponível em:< <http://www.annabau.com/index.php?site=projects&subsite=project&id=6>,>
acesso em: 24 de fevereiro de 2016

Escritório Annabau

“Assim, você pode encontrar diferentes lugares para jogar dentro da grande rede, mas a grande rede em si também é parte do jogo.”¹³

O Escritório alemão Annabau desenvolve projetos nas áreas de arquitetura e arquitetura paisagística para o setor público e privado. Fundado em Berlim, em 2004, é formado pelo arquiteto alemão Moritz Schloten e pela paisagista sueca Sofia Petersson.

Percurso

O escritório é ganhador de importantes concursos na Europa. Destaca-se aqui, por sua aproximação ao tema desta pesquisa, o projeto de uma praça na área central da cidade de Wiesbaden, Alemanha, em 2009.

Este projeto destacado possui característica escultórica, relevância urbana e foi o ganhador de um concurso público que propôs a renovação de 155 áreas de lazer. Sua proposta é formada por um elemento principal, um equipamento interativo de lazer composto por tubos de aço com formas sinuosas ligadas por redes de corda para escalada, que o autor apresenta como ‘a grande rede’ e por espaços no entorno destinados às famílias e à comunidade, em planta baixa a proposta reproduzir o formato irregular da praça.

No entorno do parque, área anteriormente degradada, encontram-se construções históricas, monumentos, museus e um antigo aqueduto romano.

O projeto do playground foi executado pela empresa Corocord, especializada na produção e instalação de equipamentos de escalada.

Conceitos

O conceito de projeto envolveu uma percepção integral do espaço da praça: características topográficas, históricas, do entorno e urbanas, além da percepção das necessidades sociais envolvidas, de crianças e adultos.

---

¹³ SCHLOTEN, Moritz. Disponível em: < <http://www.corocord.com/> >

A grande estrutura espacial, que ‘flutua entre as árvores’, propõe com sua forma e variação de níveis no percurso, a possibilidade de diferentes ângulos de visão. Um equipamento dinâmico com seis estações de atividade que apresentam muitas possibilidades de interação, brincadeiras e níveis de dificuldade e proporcionam desafios, aventura, interação dos usuários e desenvolvimento das habilidades motoras, além de criar um espaço propício à integração social.

Imagem 55: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Imagem 56: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Imagem 57: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Disponíveis em: <<http://www.annabau.com/index.php?site=projects&subsite=project&id=6,>>

acesso em: 01 de março de 2017

Imagem 58: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Imagem 59: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Imagem 60: vista do parque Schulberg, Wiesbaden

Disponíveis em: <<http://www.annabau.com/index.php?site=projects&subsite=project&id=6,>>

acesso em: 01 de março de 2017

Capítulo 3:

APROXIMAÇÕES ENTRE O LÚDICO E A INOVAÇÃO

Introdução

O Capítulo 3 Inicia-se com esclarecimentos e reflexões sobre aproximações entre o lúdico e a inovação e investiga-se seu conceito.

Seguido por reflexão sobre a complexidade e as competências necessárias para os novos tempos, segundo o pensamento de Edgar Morin.

E finaliza-se com conjunto de propostas nos campos da Arquitetura, do Design e das Artes que unem os conceitos de inovação, lúdico e espaço.

3.1. Aproximações entre projetos e conceitos

No decorrer da pesquisa sobre o estado da arte do campo dos espaços interativos para crianças, foram selecionados projetos com componentes criativos, experimentais e lúdicos, como apresentado na capítulo 2 desta Dissertação.

Com propostas originais e inovadoras, esses projetos não podem ser associados a um período cronológico específico ou linha ideológica, foram ações independentes, ligadas a uma concepção de projeto que envolveu: um olhar crítico, uma percepção profunda das necessidades das crianças e a busca por novas possibilidades, além das já estabelecidas.

Reflexões sobre tais projetos geraram questionamentos e indagações que foram investigadas e estão apresentadas neste capítulo. Com o objetivo de ampliar o alcance da pesquisa e criar uma área de reflexão mais abrangente e efetiva, o campo do conhecimento envolvido foi ampliado para arquitetura, urbanismo, design e artes.

As perguntas que conduziram esta investigação foram:

- O que é inovação e como a criatividade e processos experimentais estão inseridos neste conceito? Quais são os parâmetros deste conceito para a área de design?
- Qual a correlação entre inovação, o lúdico e a criança? Como estes conceitos estão entrelaçados?
- No contexto da complexidade, quais são as competências necessárias a serem desenvolvidas?
- Quais propostas recentes, ligadas à área de arquitetura, urbanismo, design ou artes, podem exemplificar a união dos conceitos de inovação, lúdico e espaço?

No percurso da investigação encontram-se pesquisas e práticas inovadoras no campo das interrelações entre o design e as ciências naturais, e também ligadas a tecnologia, que embora não tenham sido selecionados para a apresentação específica neste capítulo, merecem ser citadas:

- Inovação nos processos de produção e pesquisa de materiais. Destaca-se aqui a professora Barbara Del Curto, Politecnico de Milão, Itália, com pesquisas sobre nanotecnologia e materiais funcionais;
- Inovação em pesquisas sobre o uso das impressoras 3D. Destaca-se aqui o professor Jorge Lopes da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ, Brasil.

O arquiteto Victor Papanek (1927-1999) foi um dos principais autores de referência neste processo de reflexão sobre aproximações entre o lúdico e a inovação. No livro *Arquitectura e Design. Ecologia e Ética*, o autor pontua sobre a inovação e sobre lúdico:

Os designers têm a oportunidade de criar algo de novo, ou de refazer algo para que fique melhor. O design permite a satisfação profunda que provém apenas de levar uma ideia a bom termo e ao seu desempenho efetivo(...) De onde vem este elemento de prazer? Chamaram-nos Homo ludens, o ser que brinca; entre os aspectos humanos mais profundos encontram-se, sem dúvida, a curiosidade e a diversão, e na sequência destas o prazer em aprender com a experiência e o erro, com a experimentação. (PAPANEK, 1995, p.9)

Formulando-se essas questões acima, foi possível gerar flexibilidade aos limites do campo do conhecimento pesquisado; criando-se conexões multidisciplinares e novos caminhos de pesquisas a percorrer.

3.2 Conceito de inovação

O Conceito de inovação é utilizado por diversas áreas do conhecimento, e por esta razão, possui diferentes significados, propósitos, parâmetros, classificações e objetivos.

Apresentaram-se aqui o conceito de inovação na visão da área econômica e industrial e, posteriormente os parâmetros deste conceito para a área de design:

- Área Econômica e industrial

Para esclarecer este conceito no campo econômico e industrial, apresenta-se trecho do *Manual de Oslo*, diretrizes para a coleta e interpretação de dados sobre inovação (1997), produzida pela Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OECD). Este manual é uma das principais fontes bibliográficas no campo sobre atividades inovadoras da indústria e encontra-se no site www.finep.gov.br para consulta. O manual apresenta o conceito como:

Uma inovação é a implementação de um produto (bem ou serviço) novo ou significativamente melhorado, ou um processo, ou um novo método de marketing, ou um novo método organizacional nas práticas de negócios, na organização do local de trabalho ou nas relações externas. Essa definição abrangente de uma inovação compreende um amplo conjunto de inovações possíveis. Uma inovação pode ser mais estreitamente categorizada em virtude da implementação de um ou mais tipos de inovação, por exemplo inovações de produto e de processo. O requisito mínimo para se definir uma inovação é que o produto, o processo, o método de marketing ou organizacional sejam novos (ou significativamente melhorados) para a empresa. Isso inclui produtos, processos e métodos que as empresas são as pioneiras a desenvolver e aqueles que foram adotados de outras empresas ou organizações. As atividades de inovação são etapas científicas, tecnológicas, organizacionais, financeiras e comerciais que conduzem, ou visam conduzir, à implementação de inovações. Algumas atividades de inovação são em si inovadoras, outras não são atividades novas, mas são necessárias para a implementação de inovações. (MANUAL OSLO, 2005)

Esse manual apresenta indicadores de inovação, necessidade de mensuração, entre eles a coletas dados quantitativos e qualitativos e tipos de inovação, voltados para empresas comerciais, indústrias e serviços.

- Área do design:

Para esclarecer este conceito no campo do design, apresenta-se um trecho do livro *Design, Cultura e Sociedade*, de Gui Bonsiepe (2011, p.257), em que o autor pontua oito tipos de inovações:

1. Inovação para melhorar a qualidade de uso de um produto ou uma informação;
2. Inovação para criar produtos;
3. Inovação no processo de fabricação;
4. Inovação na sustentabilidade;
5. Inovação para facilitar o acesso a um produto ou serviço (design inclusivo);
6. Inovação na implantação de novos materiais ou materiais reciclados para novos produtos;
7. Inovação na qualidade formal-estética;
8. Inovação na oferta de produtos de uma empresa(design estratégico). (BONSIEPE, 2011, P.257)

O mesmo autor, também destaca e exemplifica 12 vetores (forças motrizes) essências para inovações do design:

- 01.Inovação baseada na tecnologia;
- 02.Inovação baseada no usuário;
- 03.Inovação baseada na forma;
- 04.Inovação baseada na invenção;
- 05.Inovação baseada no valor simbólico ou status;
- 06.Inovação baseada na tradição;
- 07.Inovação baseada na engenharia mecânica;
- 08.Inovação baseada na ecologia;
- 09.Inovação baseada no branding;
- 10.Inovação baseada nas tendências;
- 11.inovação baseada na arte;
- 12.Inovação baseada na critica. (BONSIEPE, 2011, P.258)

Entre os exemplos apresentados, destaca-se:

A cadeira (picto). Trata-se de um design sustentável que se caracteriza pela redução da variedade dos materiais, pelo uso de materiais puros sem conter metais pesados; em que se usam junções removíveis (em vez de soldas, colas ou rebites), facilitando assim o conserto. A taxa de reciclagem chega a pelo menos 90%. (BONSIEPE, 2011, P.258)

Com esta organização acima, Bonsiepe abrange todo o potencial da inovação no design, direcionado tanto ao produto, a empresa e ao usuário. Demonstrando o caráter multidisciplinar e a complexidade envolvida no campo do design.

Também Direcionando a complexidade do campo, Victor Papanek (1998, p.9), ainda acrescenta ao conceito a dimensão social e humana:

Todo o design está vocacionado para um objetivo. Somente as nossas perguntas mudam, Já não inquirimos: "Como é que fica?" ou "Como funciona?". Agora estamos mais interessados na resposta a: "Como se relaciona?". (...) Os designers têm a oportunidade de criar algo de novo, ou de refazer algo para que fique melhor.(...) Em design – este processo experimental, virado para o futuro, de criar uma ordem com sentido – tanto trabalhamos intelectualmente, como a partir de níveis profundo de intuição e da sensação. Em todos os seres humanos existem necessidades fundamentais à compreensão da ordem, da beleza, da conveniência, da simplicidade, da antecipação e da inovação. (PAPANÉK, 1998, p.9)

3.3. Entrelaçando conceitos

A percepção das aproximações existentes entre o lúdico, a criança e a inovação surgiram durante o processo da pesquisa, ao estudar conceitos, casos e ao analisar características de seus autores e projetos.

Destacam-se aqui como características próprias das crianças: a curiosidade, a inquietação em experimentar, liberdade de pensamento, o prazer com o desafio e novas conquistas, ter as capacidades e percepções sensoriais mais ativas, ter olhos curiosos e atentos para investigar o mundo que a cerca, buscar e criar soluções, imaginar caminhos, por em prática ideias, aceitar o erro e continuar a experimentar novamente.

Observa-se que para propor e desenvolver uma nova ideia ou inovação precisa-se destas mesmas características. Entende-se é o lúdico quem faz entrelaçamento, a conexão necessária entre estes conceitos. Pois o lúdico não é um fenômeno apenas da infância, esta na essência de ser humano e em cada fase pode se integrar e se conectar a outros fatores, elementos e ações.

Sem a curiosidade e o prazer da experiência, sem aceitar o erro, reavaliar e experimentar novamente, não existe a inovação.

3.4 Competências necessárias para os novos tempos segundo Edgar Morin

Entende-se que, para formar adultos aptos a resolver e propor soluções aos desafios que irão se apresentar no futuro, é necessário um esforço conjunto de todos os campos de conhecimento e da sociedade: família, escola, poder público, interação com a comunidade, acesso a cultura, espaços adequados e que favoreçam a autonomia, formação transdisciplinar, acesso a oportunidades e inclusão social, experiências variadas, desenvolvimento da criatividade e imaginação etc.

O livro de Edgar Morin (2011) *Os Sete Saberes Necessários a Educação do Futuro*, apresenta a conexão e caminho possível para o início deste processo de mudanças. Sabe-se que para chegar a este conjunto de objetivos, não existe resposta simples ou um caminho pronto, mas as reflexões de Morin, que propõem uma formação educacional transdisciplinar nos apontam um caminho e nos inspira para começar a se fazer, pequenas ou grandes ações.

O livro apresenta um conjunto de reflexões sobre repensar os caminhos da educação. Essas reflexões foram o resultado de uma iniciativa da UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, em 1999.

O autor, organiza o livro em 7 capítulos: “As cegueiras do conhecimento; Os princípios do conhecimento pertinente; Ensinar a condição humana; Ensinar a identidade terrena; Enfrentar as incertezas; Ensinar a compreensão; A ética do gênero humano”.

Entre os assuntos abordados destacam-se: A necessidade de desenvolver um pensamento complexo, reconectando os saberes; Criar oportunidades de diálogos e práticas pautadas na ética; Desenvolver a compreensão da condição humana para que os indivíduos possam enfrentar as incertezas: crises sociais, econômicas, políticas e ambientais; Desenvolvimento da compreensão, da sensibilidade e da ética, na diversidade cultural; uma educação que privilegie a construção de um conhecimento pertinente de natureza transdisciplinar envolvendo as relações indivíduo, sociedade e natureza.

3.5 Propostas e experiências recentes

3.5.1 Apresentação

Apresentam-se a seguir autores e projetos, das áreas da arquitetura, do design e artes, implantados nos últimos 10 anos, em diversos países, que exemplificam a união dos conceitos de lúdico, da complexidade, do espaço e da inovação.

Este conjunto é resultado da ampliação do campo de conhecimento pesquisado e buscando-se ampliar o alcance da pesquisa, criando uma área de reflexão mais abrangente e efetiva.

As propostas selecionadas apresentam linguagens e concepções relacionadas aos conceitos: de complexidade, do lúdico, do experimental e da inovação; estas criam um diálogo entre o indivíduo e o espaço; estimulam as percepções e capacidades sensoriais e subjetivas e valorizam o convívio integrado com os recursos e elementos naturais. Além de se destacarem pela ousadia de experimentar novos caminhos.

Almeja-se aqui, propor reflexões sobre como os conceitos: de complexidade, inovação e do lúdico, quando integrados, as áreas: das artes, da arquitetura e do design, podem levar a caminhos e possibilidades de uma convivência mais equilibrada entre o homem e a natureza.

3.5.2 Artes, Design e Arquitetura

Imagem 62: vista da instalação, Amsterdã, ano 2012-13 – Janet Echelman
Disponível em:< <http://www.echelman.com/> >

acesso em: 01 de março de 2017

Janet Echelman

“Esta história é sobre levar a imaginação a sério”.¹⁴

A artista americana Janet Echelman, desenvolve instalações escultóricas em espaços públicos. Suas esculturas de formas orgânicas tecidas em fibra de poliéster canalizam o fluxo dos ventos gerando movimentos fluidos e ondulatórios, interagindo com a luz, céu e com a paisagem urbana.

Suas primeiras esculturas foram desenvolvidas durante pesquisas com redes de pesca, material incomum para esculturas. Atualmente utiliza fibra de poliéster e iluminação, resultado de pesquisa sobre matérias e tramas que atendessem tecnicamente as necessárias da escala, durabilidade e resistências a fatores naturais. Também já desenvolveu projetos com partículas de água e iluminação.

Seus projetos são desenvolvidos em conjunto com engenheiros aeronáuticos, arquitetos e designers de iluminação, unindo o artesanal e a alta tecnologia. Com escala monumental, que pode chegar a mais de 100 metros de diâmetro, as esculturas tornam-se pontos focais na cidade, reconectando e se integrando ao tecido da cidade.

Observa-se pioneirismo, integração com a cidade, pesquisa experimental, solução complexa e integrada a diversas áreas do conhecimento; a presença do lúdico, por meio: das formas orgânicas, escala, luz e do movimento, que é visto de muitos ângulos e de diferentes formas, através da sensibilidade e percepção de cada indivíduo.

Ela se apropria de eventos e elementos naturais, reconectando o cidadão urbano e moderno aos elementos da natureza.

---

¹⁴ ECHELMAN, Janet (2011). Disponível em: <<http://www.echelman.com/lectures/>>

Imagem 63: Animaris Umerus, Holanda, ano 2009 – Theo Jansen
Disponível em:< <http://www.strandbeest.com/>>

acesso em: 01 de março de 2017

Theo Jansen

“As fronteiras entre arte e engenharia existem apenas em sua mente.”¹⁵

O artista holandês Theo Jansen desenvolve esculturas mecânico-cinéticas que em se movem, usando os fluxos dos ventos. As esculturas ‘Strandbeests’, que podem ser traduzidas como ‘animais de praia’, são criadas por tubos plásticos, garrafas pets e bombas para bicicleta e lembram esqueletos de grandes animais.

O artista estudou física na universidade e na década de 1970 inicia seu trabalho como artista. Desde então, Interessou-se por pintura, robótica, aeronáutica e por sistemas operacionais em computadores.

Inicialmente, estas esculturas foram desenvolvidas em um programa de computador criado pelo artista, modelos virtuais que após pesquisas foram colocadas em prática e construídas. Utilizando estes modelos, foi possível desenvolver nas esculturas habilidades para o movimento que lembram uma caminhada perfeita.

Em cada série de projetos, são inseridas novas possibilidades e funções: como asas; sensores para obstáculos, mecanismos para armazenar energia eólica, etc..

Unindo arte à ciência, estes trabalhos propiciam reflexões e abrem caminhos para novas possibilidades do uso sustentável dos recursos naturais. Observa-se pioneirismo, pesquisa experimental, solução complexa e integrada a diversas áreas do conhecimento, a presença do lúdico, por meio das formas, da escala e do movimento, gera curiosidade, surpresa e espanto.

---

¹⁵ JANSEN, Theo. In: Beltrão, Catherine. *A arte cinética de Theo Jansen*. Disponível em: <<http://artenarede.com.br/blog/index.php/a-arte-cinética-de-theo-jansen/>>

Imagem 64: Proposta para a cidade de Hoboken, Nova Jersey, 2013 - OMA
 Disponível em: < <http://www.archdaily.com/450236/resist-delay-store-discharge-oma-s-comprehensive-strategy-for-hoboken> >
 acesso em: 01 de março de 2017

Shohei Shigematsu - OMA

“Nossas cidades atuais precisam conviver com as mudanças climáticas, sendo resilientes a elas.”¹⁶

O arquiteto japonês Shohei Shigematsu (1973), graduou-se no Japão e em 1998 ingressou no escritório OMA, Office for Metropolitan Architecture. Desde 2006 coordena o escritório em Nova York.

Destaca-se aqui um projeto urbano para reconstruir a cidade de Hoboken, Nova Jersey, EUA, após o desastre causado pelo furacão Sandy em 2012.

A proposta *“Resist, Delay, Store, Discharge”* (2013), apresenta uma estratégia urbana que busca estabelecer resiliência por meio da integração entre os elementos naturais e a infraestrutura da cidade. Em entrevista, Shihei Shigematsu (2015) destaca:

Os projetos urbanos devem ser aptos a resistir aos riscos naturais, combinando a resiliência de uma barreira com as características de um espaço público. Estamos fazendo isso nas margens de Hoboken, em Nova Jersey, com um parque público que previne as inundações no bairro. No passado, cidades inteiras eram desenhadas para impedir a entrada do inimigo, tal com fortalezas; nossas cidades atuais precisam conviver com as mudanças climáticas, sendo resilientes a elas. (Bambbo, 2015, p.42)

O projeto que está em fase de implantação prevê um conjunto de ações técnicas direcionadas, e aqui destaca-se: implantação de parques inundáveis e diques; um plano de infraestrutura verde para armazenar e direcionar a água em excesso a canais e cinturões verdes.

Este projeto é desenvolvido de forma multidisciplinar, apresenta pensamento e soluções complexas e integrada a diversas áreas do conhecimento e observa-se inovação e pioneirismo.

O projeto busca reconectar e integrar as pessoas aos elementos da natureza criando uma cidade mais humana.

---

¹⁶ SHIGEMATSU, Shohei. BAMBOO, 2015, p.42

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa que percorreu o estado da arte do tema e analisou casos dos projetos selecionados na compilação, busca-se depreender considerações e subsídios teóricos, que almeja-se possam auxiliar, pesquisadores e profissionais de áreas afins no desenvolvimento de novos projetos.

É fundamental esclarecer, que não se pretende aqui apresentar soluções ou apontar caminhos definitivos. Os projetos e contextos aqui apresentados mostram que as concepções, valores e linguagens mudam ao longo do tempo. Mas a intenção de propor espaços que favoreçam a infância e a sociedade como um todo é algo sempre presente e inalterável. É com esta direção que se busca construir as reflexões e considerações.

Para construir e organizar as reflexões e considerações que se seguem, este trabalho apoiou-se nos conceitos de espaço, do lúdico, do interativo, da capacidade sensorial, pensamento complexo, inovação e linguagem e percepção visual. Este último referenciado aos livros: *Arte e percepção visual* de Rodolf Arnheim (1986); *Sintaxe da linguagem visual* de Donis Dondis (1997); *Design e comunicação visual* de Bruno Munari (1997) e a tese de doutorado, *Arquitetura lúdica, criança, projeto e linguagem* de Clice Mazzilli (2003).

Em sua tese, Clice Mazzilli assinala e aborda a linguagem visual no campo da arquitetura, do design e do desenho urbano, os demais discutem as linguagens e as percepções visuais direcionadas a quadros, obras de arte e ou projetos gráficos em comunicação visual, mas os princípios podem ser aplicados ou sugerem uma estrutura de tópicos da reflexão dentro do campo da arquitetura e do design.

Os principais aspectos e elementos apresentados no campo da linguagem e percepção visual são: o contraste; a configuração; a forma; o espaço; a luz; a cor; o movimento; a dinâmica; a expressão; a escala; a textura; a sequência; a estrutura e o modelo flexível.

No livro *Sintaxe da linguagem visual*, Donis A. Dondis (1997,p.24) apresenta técnicas que podem ser aplicadas em linguagens visuais, “seu uso deve expandir-se, num ritmo sutil, por um *continuum* compreendido entre uma polaridade e outra (...) São

muitas as técnicas que podem ser aplicadas na busca de soluções visuais”. Segue abaixo lista das mais usadas:

- Contraste x harmonia; instabilidade x equilíbrio; assimetria x simetria; irregularidade x regularidade; complexidade x simplicidade; fragmentação x unidade; profusão x economia; exagero x minimização; espontaneidade x previsibilidade; atividade x estase; ousadia x sutileza; ênfase x neutralidade; transparência x opacidade; variação x estabilidade; distorção x exatidão; profundidade x planura; justaposição x singularidade; acaso x sequencialidade; agudeza x difusão; episodicidade x repetição. (DONDIS, 1997, p.24)

Na tese de doutorado, *Arquitetura lúdica, criança, projeto e linguagem*, Mazzilli (2003, p.153) apresenta à linguagem visual com abordagem dirigida ao campo da arquitetura e design:

Quanto à linguagem visual, seus elementos são expostos com diferentes olhares, visando ao “alfabetismo” visual; a criação de sistemas de leitura, de métodos de projeto, de processos e criação; aplicáveis em contextos distintos – na arte, no design, na arquitetura, no desenho urbano. Destas abordagens, pode-se concluir que a linguagem visual é construída a partir de informações perceptivas do espaço que podem ser interpretadas em diferentes níveis, os quais estão sempre integrados.

Um nível é aquele da sintaxe visual, onde se buscam os elementos do espaço e da forma, assim como suas relações, do ponto de vista físico estrutural: ponto, linha, superfície, volume, luz, cor, textura (visual e tátil), direção, estrutura, módulo, escala, dimensão, movimento.

Outro é o nível no qual se estabelecem relações psico-fisiológicas entre estes elementos (a psicologia da forma): ilusões de ótica, sensações de ritmo, tensão, equilíbrio, clareza, desordem, harmonia, movimento, entre outras, dadas por proximidade, semelhança, continuidade, segregação, contrates entre figura e fundo, cheio e vazio, horizontal e vertical etc., tudo isso organizado num campo visual.

Poderia-se mencionar, ainda, um nível perceptivo sinestésico, no qual sensações visuais, táteis, auditivas, olfativas, gustativas associadas emitem respostas visuais: o ritmo marcado de uma música, transformando em sequência de signos visuais; um cheiro azedo, doce, traduzido por uma determinada tonalidade cromática, etc. (MAZZILLI, 2003, p.153)

Da somas destes conhecimentos apresentados acima, são aqui apresentadas em tópicos com considerações e reflexões:

- Concepções e linguagens diversificadas

Observou-se a diversidade de concepções, linguagens e configurações espaciais na compilação de estudos de casos. Projetos diferentes entre si, nas estratégias e conceitos envolvidos. Ora as linguagens são figurativas ora abstratas, exploram elementos visuais e aspectos de configuração diferentes.

Destaca-se nessa diversidade a possibilidade de propor às crianças uma maior variedade de experiências, proporcionando novos desafios, exploração, autonomia, desenvolvimentos motor, jogos, imaginação, relações sociais e referencia cidadã; contribuições positivas na formação infantil.

Uma proposta de implantação de parques, que convida diversos autores dentro de uma proposta voltada aos interesses das crianças e da sociedade com em Copenhague, na Dinamarca, sugere um caminho a ser experimentado e reavaliado para ajuste de parâmetros e que caminhe dentro dos anseios e necessidades da sociedade atual.

- Implantação e entorno

Em geral prevaleceu, nos projetos estudados, o diálogo com o entorno, seja ele físico, tal como: topografia, elementos da natureza, características urbanas, e além, com a percepção da comunidade e dos elementos da cultura do local. Esta visão holística favorece a integração da proposta ao uso e a transforma em elemento gerador de identidade local, do grupo e da história pessoal de cada criança que vivência e experimenta.

Destacam-se os casos: arquiteto Aldo Van Eyck, ao desenvolver parques infantis de vizinhança que se incorporaram a malha urbana e se tornaram referência no planejamento urbano na década de 1950, na reconstrução da cidade de Amsterdã. E a Designer Elvira de Almeida ao fazer releituras e incorporar em seu desenho referências da cultura popular, além de utilizar materiais de reuso e disponíveis na região.

- O efêmero e Flexibilidade

A rigidez presente nos equipamentos dos parques tradicionais traz limitadas possibilidades de exploração, seja ela física com também ligada à imaginação e autonomia. A flexibilidade gerada por uma variedade maior de modelos, linguagens e propostas amplia a possibilidades no campo do desenvolvimento infantil e de integração social.

Caminhos possíveis encontram-se, como destacado acima, na variedade de modelos, linguagens e concepções, mas também pode estar na implantação de curta duração, efêmera, ora pode ser implantada em uma estação do ano, ora possa participar de um rodizio de equipamentos e locais de implantação, e desta forma trará um número maior de vivências e estímulos.

Neste aspecto, destaca-se a proposta do escritório holandês Carve, que em 2010, desenvolve o projeto Potgieterstraat – ver subitem 2.5.2, proposta com participação popular de intervenção que transformou uma rua comum da cidade Amsterdã em uma rua para brincar que propicia as relações sociais. Foram criados elementos interativos, volumes e relevos que estimularam o brincar: pular, correr, escorregar, passar por túneis, brincar com água etc.

- Preservação

Observou-se que parte das propostas implantadas relativas a equipamentos lúdicos interativos nos parque infantis não foram preservadas. Muito da sua história foi perdida ou fragmentada. Perdendo assim a possibilidade de uma identidade local e cultural em longo prazo, além de também se perder a possibilidade de retorno social do investimento público aplicado para sua implantação.

Entre as ações que favoreceram a preservação, destacam-se os projetos desenvolvidos pela arquiteta Marcia Benevento e pelo escritório Teuba para a Instituição de Serviço Social do Comércio de São Paulo (SESCSP), no Brasil, projetos apresentados no subitem 2.4.

Sugere-se aqui, a implantação de uma política pública de conservação, preservação e patrimônio histórico e cultural que programe ações para preservação destes parques.

- Crítica

O parque pode ser um espaço também para o desenvolvimento do olhar e pensamento crítico e de reflexões. Destaca-se a proposta implementada na cidade de Copenhague por cinco do artistas, ver subitem 2.5.1

- Percepções sensoriais

Nos parques ao ar livre, o contato com elementos da natureza trazem percepções e sensações em todos os sentidos humanos, tal como: tátil, olfativo, na visão, na audição e outros. O horário do dia, a estação do ano, o sentido do vento.. , quando vivências com o espaço, equipamentos e com o entorno são experiências únicas.

Aos tópicos acima, acrescenta-se e destaca-se a importância das experiências e diversidade do uso da forma, textura, materiais, escala, cor, equilíbrio, movimento e hierarquia. Neste aspecto, destaca-se aqui as experiências com argamassa armada, desenvolvidas pela arquiteta Marcia Benevento.

A estas, somam-se reflexões e discussões apresentadas no capítulo 3, em que se apresentam propostas inovadoras e com conteúdo complexo, tanto enquanto conceito quanto na execução, unindo esforços de diversas áreas do conhecimento para apresentar outros modelos possíveis de relacionamento com o entorno, com os elementos da natureza e com a cidade. Percebe-se que a linguagem lúdica, presente em todos os casos, faz a conexão e entrelaçamento necessário.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, Eunice S. **O processo da criatividade**. São Paulo: Makron, 2000.

ALMEIDA, Elvira de. **A escultura lúdica e o cenário de brincar**. Tese de doutorado. São Paulo: FAUUSP, 1992.

_____. **Arte Lúdica**. São Paulo: EDUSP, 1997.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. Pioneira: São Paulo, 1986.

BENEVETO, Márcia M. **Espaço de relacionamento: a presença do lúdico nas atividades de recreação**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: FAUUSP, 1999.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BURKHALTER, Gabriela. **The Playground Project**. Zurique: JRJ, 2015

BITTONI, Cássia S. **Mayumi Watanabe Souza Lima: a construção do espaço para a educação**. Tese de Doutorado. São Paulo: FAUUSP, 2009.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EDWARDS, Carolyn, GANDINI, Lella, FORMAN, George. **As Cem Linguagens: a abordagem de Reggio Emilia na Educação da Primeira Infância**. Porto Alegre: Artmed, 2008 [1999].

- FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Design em espaços**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.
- FREYBERGER, Adriana. **O espaço do brincar**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: FAUUSP, 2000.
- FRIEDMAM, Adriana. **O universo simbólico da criança**. RJ, Petrópolis: Vozes, 2005.
- GANDINI, Lella. “Espaços educacionais e de envolvimento pessoal”, em EDWARDS, Carolyn, GANDINI, Lella, FORMAN, George. **As Cem Linguagens: a abordagem de Reggio Emilia**. Porto Alegre: Artmed, 2008 [1999], p.145-158.
- GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- GIROTTI, Daniela. **Brincadeira em todo canto: reflexões e propostas para uma educação lúdica**. São Paulo: Peirópolis, 2013.
- HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O jogo como elemento de cultura**. 8º ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14ª.ed., São Paulo: Cortez, 2011.
- Kazazian, Thierry. **Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável**. São Paulo, SENAC, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2007.
- LIMA, Mayumi W. S. **A cidade e a criança**. São Paulo: Nobel, 1989.

LUBHART, T.L. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LUDER, Rani. **Ergonomics for children: designing products and places for toddlers to teens**. Taylor& Francis Group, 2008.

MANCO, Tristan. **Máxima arte. Mínima arte. As escalas da arte**. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2015.

MAZZILLI, Clíce de Toledo. **Arquitetura lúdica, criança, projeto e linguagem**. Tese de Doutorado. FAUUSP, 2003.

Machado, Tatiana Gentil. **Ambiente escolar infantil**. Dissertação de mestrado. FAUUSP, São Paulo, 2008

MIRANDA, Danilo S. **O Parque e a Arquitetura**. 2º ed., SP, Campinas: Papirus, 2001

_____. **Ética e Cultura**. São Paulo: Perspectiva, Edições SESC, 2001.

MOORE, Robin C.; GOLTSMAN, Susan M.; IACOFANO, Daniel S. **Play for all guidelines planning, design and management of outdoor play setting for all children**. 2nd ed. Berkeley, C.A. MIG Communications, 1997.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. 17ª. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

_____. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2ª.ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins fontes, 1997.

_____. **Fantasia**. São Paulo: Almedina, 2007.

_____. ***Das coisas nascem coisas***. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

NASCIMENTO, Andréa Z.S. ***A criança e o arquiteto: quem aprende com quem?*** Dissertação de Mestrado. FAUUSP, 2009.

NIEMEYER, C. A. ***A ascensão do lazer ativo nas sociedades urbano-industriais e a criação dos parques infantis em São Paulo***, em Revista Sinopses, n. 34, p. 9-19, dez. 2000.

_____. ***Parques infantis de São Paulo. Lazer como expressão de cidadania***. São Paulo: AnnaBlume: Fapesp, 2002.

_____. ***Os parques infantis e as ressonâncias do Reform Park em São Paulo*** In: Seminário de história da cidade e do urbanismo São Paulo, v. 9, n. 2, 2006

OEDC. Organização para cooperação econômica e desenvolvimento. ***Manual Oslo: diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação***. 3º ed. Brasile: finep/OEDC, 2005. Disponível em: www.finep.gov.br, acesso em 01/02/2017

OLIVIERI, Cristiane e NATALE, Edson. ***Guia Brasileiro de Produção Cultural - 2013/2014***. São Paulo: Edições SESC-SP, 2014.

OSTROVER, Fayga. ***Criatividade e processos de criação***. RJ, Petrópolis: Vozes, 1977.

PAPANEK, Victor. ***Arquitectura e Design. Ecologia e Ética***. Lisboa: Edições 70, 1998.

PARK, Margareth B. e FERNANDES, Renata S.. ***Programa Curumim: memórias, cotidiano e representações***. São Paulo: Edições SESC-SP, 2015.

PIAGET, Jean. ***A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação***. 4ª.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

RAPOPORT, Amos. **Aspectos humanos de la forma urbana**. Espanã: Gustavo Gili, 1978.

REVISTA Arkitektur (DK 05/06). Dinamarca, ano 2012.

REVISTA BAMBOO. Brasil n.52: ano 2015

SAVIANI, Iraci e PINHEIRO, Risélia. **Formação em espaços lúdicos**. São Paulo: Fundação Maria Cecília Souto Vidigal, 2014.

STERNBERG, R. **Psicologia Cognitiva**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SEVERINO, Antonio J. **Metodologia do Trabalho Científico**, 23º ed. São Paulo: Cortez, 2007.

TORRES, Ana Maria. **Isamu Noguchi : a study of space**. New York : Monacelli Press, 2000.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

Sites consultados:

<http://www.archdaily.com/>

<http://www.strandbeest.com/>

<http://www.echelman.com/>

<http://www.annabau.com/>

<http://monstrum.dk/>

<http://www.carve.nl/>

<http://www.barbierigorski.com.br/>

<http://astudejaoublié.blogspot.com.br/>

<http://architektur fuer kinder.ch/>

<http://www.noguchi.org/>