PROCESSOS DE DESIGN CONTEMPORÂNEO

O LÚDICO COMO MEDIAÇÃO E INTER-RELAÇÃO ENTRE A LINGUAGEM, A CULTURA E O CONTEXTO

*Apontamentos lúdicos para o design
do mobiliário infantil interativo*

GABRIELA MAFRA BARRETO

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

Gabriela Mafra Barreto

Processos de design contemporâneo:

O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto

Apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo

São Paulo
2020

Gabriela Mafra Barreto

Processos de design contemporâneo:

O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto
Apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP) para a obtenção do título de Doutora em Design.

Área de Concentração: Design

Linha de Pesquisa: Processos e Linguagens

Orientadora: Profa. Dra. Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

EXEMPLAR REVISADO E ALTERADO
EM RELAÇÃO À VERSÃO ORIGINAL,
SOB RESPONSABILIDADE DA AUTORA E
ANUÊNCIA DA ORIENTADORA.

A versão original, em versão digital, ficará
arquivada na Biblioteca da Faculdade.

São Paulo, 10 de julho de 2020.

São Paulo
2020

Página para a ficha catalográfica

Autorizo a reprodução e divulgação parcial ou total deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Barreto, Gabriela Mafra

Processos de Design Contemporâneo: O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto: Apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo / Gabriela Mafra Barreto; orientador Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli. – São Paulo, 2020. p 314.

Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Área de concentração: Design.

1. Processos de Design Contemporâneo. 2. Linguagem Visual Lúdica. 3. Design Lúdico. 4. Mobiliário Infantil Interativo. I. Mazzilli, Clíce de Toledo Sanjar, orient. II. Título.

BARRETO. Gabriela Mafra

Processos de design contemporâneo:

O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto.

Apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design à
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAUUSP)
para a obtenção do título de Doutora em Design.

Aprovada em:
Banca Examinadora

Profa. Dra.	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Profa.Dra.	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Profa. Dra.	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Prof. Dr.	Instituição: _____
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Orientadora

Profa. Dra. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli	Instituição: FAU USP
Julgamento: _____	Assinatura: _____

Dedico esta tese aos meus pais César e Leila,
Ao meu marido Vitor e aos meus, 🐾 Zeca e 🐾 Clara.

Agradecimentos

À minha orientadora Profa. Dra. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli, por todo apoio e orientação, durante às mudanças que aconteceram neste caminho, por me compreender e dar a direção no momento necessário.

Aos professores da banca de qualificação, Prof. Dr. Carlos Roberto Zibel Costa e Profa. Silvia Lenyra Meirelles Campos Titotto, agradeço às sugestões e comentários, foram importantes para a revisão do trabalho.

Aos queridos colegas e amigos de disciplinas, Graziela Nivoloni e Diego Ricca, aos memoráveis encontros de trabalho na casa da Grazi, sempre com muita energia criativa, ótimas conversas e prospecções.

À todos do Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix que de alguma forma contribuíram para a realização do Projeto de Extensão Mobi durante os anos de trabalho nesta instituição – à Reitora Márcia Nogueira Amorim, aos coordenadores de Extensão, Pesquisa, e do Núcleo Artes e Tecnologia, Renato Fontes, José Aparecido e Flávio Queiroz, respectivamente. Agradeço também à coordenadora do curso de Arquitetura e Urbanismo, Josana Matedi, por ter acreditado.

Aos professores que dividiram comigo está experiência lúdica, Camila Zyngier, Altivo Duarte e o amigo Mozart Vidigal.

E principalmente, aos queridos alunos que participaram, com toda dedicação e alegria, na primeira edição no ano de 2014, Matheus Fadul, Flávio Chagas, Carla Rocha, Cinthya Marinho, Marina Keola, Pedro Benevides, Caroline Elzen, Daiana Queiroz, Maycon Freitas, Isabela Anasthácio. Juliene Teixeira, Franciele Mello, Maria Rita Flores, William Reis. Na segunda edição em 2015, Camila Vital, Erick Sales, Karina Abreu, Bruna Fonseca, Eduarda Santana,

Hernani Costa, Poliana Cruz, Victor Rosa, Frederico Sena, Marina Pimenta, Gisleide Ramos, Helena Sá, Lilian Faustino, Matheus Almeida, Bárbara Gontijo. No ano de 2016, Gabriela Oliveira, Gabriel Rodrigues, Leonardo Reberth, Anna Chaves, Raquel Muguet, Patrícia Guimarães e Sônia Schier. No ano de 2017, Ana Clara Brandão, Luiza Lopes, Nadine Santos, Marcela Azevedo, Marina Gontijo, Nathália Baêta, Lorena Nascimento, Lorryne Pedra, Luisa Lima, Jessica Ferreira, Taynara de Deus, Wolff Paixão, Deborah Beaumond, Marina Dias, Igor de Almeida, e na última etapa em 2019; Thainara Oliveira, Giovanna Felipe e Sarah Mendonça.

Em especial à Maria Júlia Ferraz, pela dedicação e profissionalismo de sempre que iniciou no projeto de extensão Mobi em 2016, passou a estagiária, e agora, como recém-arquiteta, agradeço a amizade, o cuidado e todo o apoio. Agradeço de forma afetiva aos queridos, Beatriz Apocalypse, Marcos Malafaia, Ulisses Tavares e todos os Bonecos do Grupo Giramundo. Aos amigos, Clarissa Neves e Paulo Waisberg, arquitetos e cenógrafos maravilhosos. Ao Ronaldo Fraga, gratidão, por suas palavras e por seus desenhos emocionantes. Ao arquiteto Marcelo Amorim, e a pedagoga Flávia Rubião, por criarem escolas lindas, coloridas e verdadeiras para as crianças de Belo Horizonte. À equipe pedagógica da Emei Capivari, vocês são brilhantes e fazem a diferença!

Ao Instituto Advance Brasil, na pessoa do Prof. Antônio Carbonari Netto, agradeço a bolsa de doutorado. Obrigada por acreditar nesta pesquisa.

À todos os amigos e familiares que sempre me apoiaram, em São Paulo, Juliana, Gustavo e Luiza, que me receberam com muito amor e amizade. Ao melhor amigo Luís Octávio Rocha, pelas conversas e trocas de experiência, e a Denise Xavier, que me aproximou deste universo tão divertido e criativo.

Em Belo Horizonte, Eliana, Waldemiro e Marcus, só tenho agradecimentos e gratidão por me darem o suporte para a que esta tese se materializasse. Aos meus irmãos Pedro e Júlia, e também, Renata e Cibele, queridos e sempre amados.

Ao meu amor e querido Vitor, por estar ao meu lado, dividir a vida e acreditar nos mesmos sonhos!

Aos meus pais, por serem quem vocês são, por me mostrarem o valor da educação, que me fez querer compartilhar e trocar com próximo, quando me tornei também professora. Ao meu pai, Francisco César de Sá Barreto, por todas as conversas, sempre muito inspiradoras e que me fazem refletir! À minha querida mãe, Leila de Alvarenga Mafra, por ser minha eterna companheira, amiga, e sempre acreditar.

Resumo

BARRETO, Gabriela Mafra. **Processos de Design Contemporâneo: O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto. Apontamentos lúdicos para o design do mobiliário infantil interativo.** Tese (Doutorado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2020.

Neste trabalho, investiga-se o elemento lúdico como mediador entre a linguagem, a cultura e o contexto. A escolha do tema e indagações desta pesquisa surgiram de referências atuais, em pauta na sociedade, em buscar por situações nas quais o caráter lúdico fosse agregador, mediador e interlocutor de questões e demandas relativas à sociedade contemporânea. Para tal, os processos criativos de design foram escolhidos como o caminho, o meio de observação, para examinar se, de fato, eles teriam o potencial de agregar as pessoas em prol de um ou vários objetivos na relação com os lugares e objetos simbólicos da vida. Esta possibilidade colocar-se-ia como transformadora no universo da arte, da arquitetura e do design contemporâneo. O principal objetivo desta pesquisa é investigar processos criativos que abranjam universos culturais lúdicos em diferentes áreas de estudos. Busca-se investigar como a concepção formal e visual transmitem diferentes conceitos, práticas experimentais e as diversas linguagens lúdicas, em cada processo criativo. Ao encontrar no elemento lúdico o caminho de confluência dos processos de criação, é possível perguntar se o Lúdico como Linguagem de Design é o rito de passagem e comunicação para os processos criativos contemporâneos? O *corpus* principal desta pesquisa é o processo criativo do projeto Mobi – Mobiliário Infantil Interativo, ao buscar no design dos móveis a sua identidade visual lúdica. Como apoio e parte dos processos metodológicos, investiga-se a linguagem lúdica nas áreas da arquitetura, através do projeto das Escolas Municipais de Ensino Infantil de Belo Horizonte – EMEIs –, da arte, com os bonecos do Giramundo, e da moda, com os desenhos de Ronaldo Fraga. Reconhece-se o design lúdico nessas diferentes áreas e acredita-se na transversalidade de linguagens visuais, no diálogo e interfaces, pressupostos na busca por um processo criativo contemporâneo.

Palavras Chave: Processo criativo de design contemporâneo, Design lúdico, Linguagem visual lúdica, Design lúdico contemporâneo, Mobiliário Infantil Interativo.

Abstract

BARRETO, Gabriela Mafra. **Contemporary Design Process: The Playful as mediation and interrelation between language, culture and contexto. Playful notes for the design of interactive children´s furniture.** Thesis (Doctorate). Faculty of Architecture and Urbanism, University of São Paulo, 2020.

In this work, the ludic element is investigated as a mediator between language, culture and context. The choice of the theme and questions of this research arose from current references, on the agenda in society, in looking for situations in which the ludic character was an aggregator, mediator and interlocutor of issues and demands related to contemporary society. To this end, creative design processes were chosen as the way, the means of observation, to examine whether, in fact, they would have the potential to bring people together for the sake of one or more objectives in relation to the symbolic places and objects of life. This possibility would be seen as transforming the universe of art, architecture and contemporary design. The main objective of this research is to investigate creative processes that encompass ludic cultural universes in different areas of study. It seeks to investigate how the formal and visual conception convey different concepts, experimental practices and the diverse ludic languages, in each creative process. When finding in the ludic element the path of confluence of the creative processes, it is possible to ask whether the Ludic as a Design Language is the rite of passage and communication for contemporary creative processes? The main corpus of this research is the creative process of the project Mobi - Mobiliário Infantil Interativo, seeking in the design of furniture its ludic visual identity. As support and part of the methodological processes, the ludic language in the areas of architecture is investigated, through the project of the Municipal Schools of Early Childhood Education of Belo Horizonte - EMELs -, of the art, with the Giramundo dolls, and of the fashion, with the Ronaldo Fraga drawings. Playful design is recognized in these different areas and we believe in the transversality of visual languages, dialogue and interfaces, presuppositions in the search for a contemporary creative process.

Keywords: *Creative process of contemporary design, ludic design, ludic visual language, contemporary ludic design, interactive children's furniture.*

lista de figuras

Figura 1	
Esboço das interfaces entre os processos criativos	46
Figura 4	
O lúdico como mediação	58
Figura 5	
Visão triádica do signo na definição de Pierce	61
Figura 6	
Interpretação da visão triádica do signo	61
Figura 7	
Visão triádica do design.....	65
Figura 8	
Fotos de detalhe de estante – Projeto de Extensão Mobi 2016	66
Figura 9	
Fotos de detalhe e entrada da EMEI Capivari.....	67
Figura 10	
Fotos dos Bonecos do Giramundo da peça <i>Cobra Norato</i>	67
Figura 11	
Desfile da coleção de verão 2006/2007, <i>A cobra ri: uma Estória para Guimarães Rosa</i>	67
Figura 12	
Visão triádica do lúdico como mediador.....	69
Figura 13	
Gráfico dos eixos de significação dos produtos.....	69
Figura 14	
Atores e máscaras da peça <i>O pirotécnico Zacarias</i> , de 2019, do Giramundo, 2019	75
Figura 15	
Cerimônia teatral de recepção em palácio turco, com músicos e mulher com véu, no Museu do Palácio de Topkapi, em Istambul	83

Figura 16
Cena de teatro popular (velho corcunda de tamancos e dançando num tablado, músicos com instrumentos de sopro e percussão) no Museu do Palácio de Topkapi, em Istambul..... **83**

Figura 19
Apresentação de *Rãs*, de Aristófanes, no Teatro de Dionísio, 405 a.C. Na orchestra, Dionísio é transportado através do pântano num barco a remo, com rãs coaxando à sua volta. Reconstrução de H. Bulle e H. Wirsing, 1950**84**

Figura 17
As máscaras de mármore de um jovem, um escravo e de Ceres, no Museu do Louvre, em Paris..... **84**

Figura 18
O Flautista e o coro fantasiado, representando cavaleiro e seus cavalos, motivo que reaparece mais tarde em *Os Cavaleiros*, de Aristófanes. Vaso figurado, em negro, no Museu Staatliche, em Berlim..... **84**

Figura 20
A primavera, de Lawrence Alma-Tadema, de 1894, representando o festival *Ludi Cerales* em uma rua de Roma, exposta no J. Paul Getty Museum..... **85**

Figura 21
Jogo de bolinha de gude e amarelinha **90**

Figura 22
Brincadeira indígena “arranca a mandioca”, também conhecida por Cabo de Guerra, e, com o barbante, a Cama de Gato..... **90**

Figura 23
Imagens dos 5 saquinhos, ou “jogo das 5 marias”, uma das brincadeiras mais antigas do mundo, também conhecida por “os ossinhos” **90**

Figura 24
Imagens do jogo de futebol e do jogo de queimada..... **91**

Figura 25
Imagens da dinâmica do jogo de bolinha de gude e do jogo de peteca..... **91**

Figura 26
A brincadeira de cabra-cega e ciranda de roda, ou cantiga de roda..... **91**

Figura 27
Meninos e o jogo de futebol..... **91**

Figura 28
O livro ilegível e os pré-livros, por Bruno Munari, e duas crianças manuseando a obra..... **98**

Figura 29
Visão triádica do signo na definição de Pierce **100**

Figura 30
Visão triádica da linguagem..... **101**

Figura 31
Visão triádica da Cultura **102**

Figura 32
Visão triádica do lúdico **103**

Figura 33
Kit-quadro Mobi 2016 **112**

Figura 34
Estudo e modelagem da mesa árvore – Mobi 2016..... **114**

Figura 35
Monstante – Mobi 2014 **115**

Figura 36
Baú Tetris – Mobi 2014 – Jogo Tetris **115**

Figura 37
Cadeira de leitura, baús e banquinhos – Mobi 2016 **116**

Figura 38
Esquema de processo do Design Thinking **119**

Figura 39
Processo de pintura da estante livro – detalhe modificado – Mobi 2016 **121**

Figura 40
Mobiliários da edição do Mobi 2015 e 2016..... **122**

Figura 41
Alunos do curso de arquitetura e urbanismo – Mobi 2014 125

Figura 42
Entrega dos móveis – Mobi 2014..... 125

Figura 43
Espaço das atividades lúdicas da EM Padre Geraldo de Souza em Sabará – Alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo – Mobi 2015. Atividade da arquidiversão e pintura..... 126

Figura 44
Pintura das crianças 126

Figura 45
Diretora e vice- diretora da escola. Aluna apresentando o projeto no Congresso..... 126

Figura 46
Alunos do curso de arquitetura e urbanismo – Mobi 2016 127

Figura 47
Arquidiversão na Fundação Dom Bosco, lançamento da exposição Mobi 2016..... 127

Figura 48
Apresentação no II Congresso de Pesquisa do CEUMIH, e entrega do mobiliário na instituição, pelos professores Gabriela Mafra Barreto e Mozart Joaquim Vidigal..... 127

Figura 49
Entrega do mobiliário na instituição, pelos professores Gabriela Mafra Barreto e Mozart Joaquim Vidigal..... 127

Figura 50
Alunas do curso de Arquitetura e Urbanismo – Mobi 2017 – arquidiversão na EMEI Capivari, reunião de ajustes com a equipe pedagógica da escola 128

Figura 51
Apresentação dos alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo do Projeto... 129

Figura 52
Alunos do curso de arquitetura e urbanismo do Projeto Mobi 2017 129

Figura 53
Alunos do Projeto Mobi 2019 – Início do processo de reavaliação dos projetos 130

Figura 54
Aluno da EMEI Capivari em visita ao Projeto Mobi 2017 no CEUMIH 175

Figura 55
Terreno no bairro Antônio Guimarães e Levindo Lopes na Vila Marçola..... 178

Figura 56
Detalhes volumétricos, de revestimento e do cone vermelho 180

Figura 57
Planta e perspectiva da concepção padrão do projeto arquitetônico das EMEIs – 2002..... 181

Figura 58
EMEI Urucuia – com 696,05m² – Planta do Modelo padrão – Tipologia 1: 270 crianças: 7 salas de aula/ 1 nível térreo..... 182

Figura 59
EMEI Santa Maria – com 742,96 m² – Planta tipologia 2 – 440 crianças: 10 salas de aula em 1 nível térreo..... 183

Figura 60
EMEI Sol Nascente –com 836,76 m² – Planta tipologia 2 – 440 crianças: 10 salas de aula em 2 pavimentos 184

Figura 61
Emei Zilah Spósito – Tipologia 3 184

Figura 62
Emei Maria Sales – Tipologia 5 – 1409,00 m² de área total construída..... 185

Figura 63
Emei São Gabriel – tipologia 6 – 742,69m² de área total construída..... 185

Figura 64
Emei Levindo Lopes – tipologia 6 – 742,69m² de área total construída..... 185

Figura 65
Estudo da Fachada Frontal e Emei Timbiras, na regional centro-sul.....

186

Figura 66
Crianças brincando em atividade lúdica dentro da sala de aula e em espaço externo na EMEI Capivari.....

187

Figura 67
UMEI Urucuia, em BH, e Casa Vanna Venturi, projeto do arquiteto Robert Venturi, 1962-1964, na Filadélfia, EUA

189

Figura 68
Mobiliário da Emei Águas Claras

191

Figura 69
Mobiliário e Fraldário da Emei Águas Claras

191

Figura 70
Entrada Principal da EMEI Águas Claras e Vista Frontal da EMEI Capivari.....

192

Figura 71
EMEI Vila Estrela – Pátio externo.....

193

Figura 72
EMEI Vila Estrela – Espaço de recepção – vãos amplos e pé direito alto

194

Figura 73
Formas geométricas e a visibilidade dos ambientes internos e externos, espaço de apoio como brinquedoteca e a horta no jardim. Equipe pedagógica da EMEI Capivari e da EMEI Vila Estrela

194

Figura 74
Desenho do Álvaro Apocalypse com detalhes do corpo e do braço do personagem Cobra Norato

209

Figura 75
Fotos dos bonecos/ cerâmicas do Vale do Jequitinhonha mineiro e desenhos do Álvaro Apocalypse para os personagens na peça “Cobra Norato”

212

Figura 76
À esquerda, acervo do Grupo Giramundo e à direita imagem retirada de banco de dados da internet.....

213

Figura 77
Ulisses Tavares e Giramundo encenando “Pedro e o Lobo”, em Rio Acima – MG, e na Praça da Liberdade, em BH

215

Figura 78
Beatriz Apocalypse, Marcos Malafaia e Ulisses Tavares – Diretores do Giramundo.....

216

Figura 79
Cenário da peça e o boneco “Pinóquio”

217

Figura 80
Giramundo em “As Relações Naturais”

219

Figura 81
Os desenhos de criação do Álvaro e boneco da peça “Giz”

220

Figura 82
Os Bonecos: A família e os Abutres na peça “Giz”, do Giramundo

220

Figura 83
Os Bonecos: Diabinho, Diabão e os marionetistas, na peça “Giz”

220

Figura 84
Os bonecos da peça “Pedro e o Lobo”, do Giramundo

221

Figura 85
Festival Sesi de Bonecos do Mundo – Giramundo em “Torres Andantes”

223

Figura 86
Processo de concepção das máscaras

225

Figura 87
Beatriz Apocalypse, os Peixes e o Encarte da peça “As Aventuras de Pauleco e Sandreca no Planeta Água ”, parceria do Giramundo com o Palavra Cantada.....

226

Figura 88
Croqui do estilista Ronaldo Fraga

245

Figura 89
Ronaldo Fraga no atelier e item da exposição caderno de roupas, memórias e croquis

248

Figura 90
O estilista Ronaldo Fraga durante seu processo criativo **251**

Figura 91
O estilista em seu ateliê, em processo da coleção, e o mapa de referências da coleção “O Rio São”, verão de 2008/2009 **251**

Figura 92
Caderno de processos e referências da coleção “O Rio São”, verão de 2008/2009..... **252**

Figura 93
Croquis e desfile da coleção “O Rio São”, verão de 2008/09, na SPFW **253**

Figura 94
Convite da coleção e abertura do desfile “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW **253**

Figura 95
Croquis do Ronaldo Fraga no encarte da coleção e o desfile de “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW **254**

Figura 96
Croquis do Ronaldo Fraga e o desfile de “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW **254**

Figura 97
Capa do livro do Athos Bulcão, imagem de referência do site da docomomo Brasília..... **255**

Figura 98
Quadros dos croquis e cenário do desfile “Athos do início ao fim”, verão de 2011 **256**

Figura 99
Sobreposição de croquis de “Athos do início ao fim” **257**

Figura 100
Móveis do Mobi e croquis de estudo da autora **276**

Figura 101
EMElS Capivari e Vila Estrela e croquis de estudo da autora..... **277**

Figura 102
Croquis de Álvaro Apolypse e croquis de estudo da autora **278**

Figura 103
Croquis de Álvaro Apolypse e croquis de estudo da autora **278**

Figura 104
Bonecos do Giz e croquis de estudo da autora. **279**

Figura 106
Croquis de Ronaldo Fraga e croquis de estudo da autora **280**

Figura 105
Croquis de Ronaldo Fraga para a coleção “Eu amo coração de Galinha” e croquis de estudo da autora **280**

Figura 107
Croquis e referências do Ronaldo Fraga para a coleção O Rio São e croquis de estudo da autora **281**

Figura 108
Detalhe da roupa em “*Tudo Mundo e Ninguém*” e Croquis do Ronaldo Fraga **281**

Figura 109
Croquis e referências do Ronaldo Fraga para a coleção *Tudo é Risco de Giz e Athos do início ao Fim*, e croquis de estudo da autora..... **282**

Figura 110
Arte Conceitual - Artista-Joseph-Kosu, “One and Three Chairs, e “Vidro palavras corporal descrito”, 1965, MoMa, Nova York..... **287**

Figura 111
Land Art – Artista Robert Smithson, Spiral Jetty, em 2004, Rozel Point, Great Salt Lake, Utah. & Broken Circle, Emmen, na Holanda, 1971, feito com água verde, areia branca e amarela, uma terraplenagem para lembrar da Era do Gelo, um momento de ruptura..... **288**

Figura 112
Performance e Body Art – Yves Klein realizando a arte da Antropometria em seu atelier em Paris, 1960 **288**

Figura 113
Instalação – Reichstag Embrulhado, Christo e Jeanne-Claude, 1995, Berlim: uma obra para chamar atenção no ambiente, pelo ocultamento, justamente quando escondido, se dá o valor e a presença é percebida **288**

Figura 114
Quadro esquemático sobre o pensamento pós-moderno refletido nos processos das conexões de design dos objetos de estudo **291**

Figura 115
Quadro esquemático sobre os processos de design contemporâneos **293**

Figura 116
Croquis e maquetes de estudo **294**

Figura 117
Desenhos técnicos dos móveis e na tela do computador para o corte em MDF.. **296**

Figura 118
Mesas..... **297**

Figura 119
Banquinhos..... **297**

Figura 120
Conjunto de mesas e banquinhos **297**

Figura 121
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020..... **302**

Figura 122
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020..... **303**

Figura 123
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020..... **303**

lista de quadros

Quadro 1 – Classificação geral dos signos, das linguagens e da cultura – a definição do elemento lúdico..... **105**

Quadro 2 – Linha do tempo do Projeto de Extensão Mobi **124**

Quadro 2.1 – Categoria de análises – MOBI – Bau Tetris **132**

Quadro 2.2 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Giratória..... **134**

Quadro 2.3 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira Lua..... **136**

Quadro 2.4 – Categoria de análises – MOBI – Monstante **138**

Quadro 2.5 – Categoria de análises – MOBI – Teatrinho/Quadro Negro.. **140**

Quadro 2.6 – Categoria de análises – MOBI – Baús Interativos..... **142**

Quadro 2.7 – Categoria de análises – MOBI – Kit-Quadro Teatrinho **144**

Quadro 2.8 – Categoria de análises – MOBI – Estante **146**

Quadro 2.9 – Categoria de análises – MOBI – Mesa **148**

Quadro 2.10 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira **150**

Quadro 2.11 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira – Kit-Quadro Torres **152**

Quadro 2.12 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Árvore **154**

Quadro 2.13 – Categoria de análises – MOBI – Estante Livro **156**

Quadro 2.14 – Categoria de análises – MOBI – Baús Elefantes **158**

Quadro 2.15 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira de Leitura, Bichos **160**

Quadro 2.16 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Tubarão **162**

Quadro 2.17 – Categoria de análises – MOBI – Baús Trenzinhos..... **164**

Quadro 2.18 – Categoria de análises – MOBI – Kit-Quadro Foguete **166**

Quadro 2.19 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira Bicho..... **168**

Quadro 2.20 – Categoria de análises – MOBI – Estante Centopeia **170**

Quadro 2.21 – Quadro síntese – MOBI..... **172**

Quadro 3 – Linha do tempo das EMEIs **181**

Quadro 3.1 – Categoria de análises – EMEIS – EMEI Capivari..... **196**

Quadro 3.2 – Categoria de análises – EMEI – Vila Estrela **198**

Quadro 3.3 – Categoria de análises – EMEI – Águas Claras.....200

Quadro 3.4 – Categoria de análises – EMEI – Detalhes e símbolos202

Quadro 3.5 – Quadro síntese – EMEIS204

Quadro 4 – Linha do tempo do Giramundo214

Quadro 4.1 – Categoria de análises – Giramundo – Cobra Norato.....228

Quadro 4.2 – Categoria de análises – Giramundo – Giz.....230

Quadro 4.3 – Categoria de análises – Giramundo – Pedro e o Lobo232

Quadro 4.4 – Categoria de análises – Giramundo – Pinóquio.....234

Quadro 4.5 – Categoria de análises – Giramundo – Torres Andantes.....236

Quadro 4.6 – Categoria de análises – Giramundo – O Pirotécnico
Zacarias238

Quadro 4.7 – Quadro síntese – Giramundo240

Quadro 5 – Linha do tempo do Ronaldo Fraga.....250

Quadro 5.1 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Eu Amo coração de
Galinha258

Quadro 5.2 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Costela de Adão...260

Quadro 5.3 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Todo Mundo e
Ninguém.....262

Quadro 5.4 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – O Rio São.....264

Quadro 5.5 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Tudo é Risco de
Giz266

Quadro 5.6 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Athos do Início ao
Fim268

Quadro 5.7 – Quadro síntese – Ronaldo Fraga270

sumário

Resumo 15

Abstract 17

1. Introdução 37

- 1.1. *Parâmetros gerais da pesquisa* 38
 - 1.1.1. *Objeto de estudo* 38
 - 1.1.2. *Problema fundamental* 38
 - 1.1.3. *Objetivos gerais e específicos* 39
 - 1.1.3.1. *Objetivo geral* 39
 - 1.1.3.2. *Objetivos específicos* 39
- 1.2. *Hipóteses* 40
 - 1.2.3.1. *Hipótese geral* 40
 - 1.2.3.2. *Hipóteses secundárias* 40
- 1.3. *Justificativa da pesquisa* 40
- 1.4. *Sobre os demais objetos da pesquisa* 42
- 1.5. *Estrutura da Tese* 47
- 1.6. *Procedimentos metodológicos* 49

2. Cultura como mediação e conceitos gerais 55

- 2.1. *O espaço da comunicação* 55
- 2.2. *Dimensões semiótica da linguagem* 58
 - 2.2.1. *Semiótica* 58
 - 2.2.2. *Linguagem* 62
 - 2.2.3. *O design como um fenômeno de linguagem* 63
 - 2.2.4. *A linguagem do design propriamente dito* 68

3. O lúdico como linguagem de design 73

- 3.1. *O lúdico* 73

3.2. Cultura lúdica 77

3.2.1. *Diversidade e produção da cultura lúdica 80*

3.2.2. *Linguagem lúdica 81*

3.2.3. *O elemento lúdico na formação sócio cultural do homem 82*

3.2.4. *O lúdico no Brasil 87*

3.3. Os elementos da comunicação visual e os objetos de estudo 92

3.3.1. *Linguagem visual 94*

3.3.2. *Elementos básicos da comunicação visual – o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento 95*

3.3.2.1. *O ponto 95*

3.3.2.2. *A linha 95*

3.3.2.3. *A forma 96*

3.3.2.4. *A direção 96*

3.3.2.5. *O tom 96*

3.3.2.6. *A cor 97*

3.3.2.7. *A textura 97*

3.3.2.8. *A escala 98*

3.3.2.9. *A dimensão 98*

3.3.2.10. *O movimento 98*

3.3.3. *A Classificação Geral dos signos, da linguagem e da cultura e do lúdico 99*

4. Processos criativos de design contemporâneo 109

4.1. *Contexto e procedimentos 110*

4.2. *Mobiliário infantil interativo – O Processo criativo e o design centrado na criança (de 0 a 5 anos e 8 meses) 113*

4.2.1. *Metodologia. Abordagem. Processo Criativo. 117*

4.2.2. *Percepções Preliminares 124*

4.2.3. *Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica do Mobi 131*

4.2.4. *Quadros síntese 2 - Comunicação visual e o elemento lúdico do projeto de extensão Mobi 131*

4.3. Arquitetura escolar – O design das EMEIs de Belo Horizonte 175

4.3.1. *Processo e concepção 176*

4.3.2. *Execução e construção 177*

4.3.3. *A escolha dos terrenos 178*

4.3.4. *O Programa de Necessidades 179*

4.3.5. *Diretrizes. Tipologias. Linha do tempo 181*

4.3.6. *O Ambiente escolar e a linguagem lúdica 187*

4.3.6.1. *Procedimentos 188*

4.3.6.2. *Formas e outros significados lúdicos 189*

4.3.6.3. *Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica das – Emeis Capivari, Vila Estrela e Águas Claras 191*

4.3.7. *Quadros síntese 3 – Comunicação visual e o elemento lúdico – Escolas Municipais de Ensino Infantil de Belo Horizonte – EMEIS 195*

4.4. O Giramundo e a cultura brasileira 209

4.4.1. *Temas & Peças – Conceito. Representação. Material. Movimento. Escala. Cor. Textura e Bonecos 212*

4.4.2. *O Universo Lúdico – Tipologias. Linguagens e Transformações 214*

4.4.3. *O processo criativo do Giramundo 218*

4.4.4. *Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica do Giramundo 227*

4.4.5. *Quadro Síntese 4 – Comunicação visual e o elemento lúdico – Grupo Giramundo 227*

4.5.O processo criativo do estilista Ronaldo Fraga 245

4.5.1. *Temas & Coleções – Conceito. Identidade Cultural. Representação. Material. Movimento. Cor. Textura e Roupas* **251**

4.5.2. *Quadro Síntese 5 – Comunicação visual e o elemento lúdico – Ronaldo Fraga* **257**

4.5.3. *Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica da moda do estilista Ronaldo Fraga* **273**

4.5.4. *Quadro Síntese 5 – Comunicação visual e o elemento lúdico na moda do estilista Ronaldo Fraga* **273**

4.6.Análises e considerações da comunicação visual 274

5. Diálogos, interfaces e interpretação dos resultados 285

5.1.*Abordagem do design na contemporaneidade* **285**

5.2.*Identidade Cultura. Fragmentação. Complexidade. Segmentação* **291**

5.3.*Parâmetros do metadesign para a mediação e inter-relação dos objetos de estudo* **292**

5.4.*O processo criativo – as linguagens visuais e os códigos do design lúdico* **294**

5.5.*A forma lúdica – desenhos técnicos e maquetes finais* **296**

6. Considerações Finais 299

6.1.*O Design da Interface* **299**

6.2.*Apontamentos lúdicos para o design na contemporaneidade* **301**

Referências bibliográficas 305

1. Introdução

A investigação do lúdico nasceu de uma atividade acadêmica que teve como temática o mobiliário infantil interativo. Na disciplina “Desenho do objeto”¹ diversas experiências criativas foram desenvolvidas, até que a percepção da linguagem lúdica favoreceu a descoberta da necessidade de promover a brincadeira e a interatividade nos móveis.

A escolha do tema e indagações desta pesquisa surgiram, assim, de uma questão cotidiana e da percepção sobre o lúdico nos espaços da cidade e nos ambientes da criança. Estimularam a busca por situações nas quais o caráter lúdico fosse agregador, mediador e interlocutor das questões e demandas relativas à sociedade contemporânea. Isso nos conduziu a relacionar os processos criativos com o universo da arte, da arquitetura e do design.

Neste sentido o lúdico como elemento criativo se torna, portanto, uma referência essencial nas suas diversas formas de ação e comunicação da sociedade contemporânea. Para tal, os processos criativos de design foram escolhidos como o caminho, o meio de observação, para examinar se, de fato, eles teriam o potencial de agregar as pessoas em prol de um ou vários objetivos na relação com os lugares e objetos simbólicos da vida. Esta possibilidade colocar-se-ia como transformadora no universo da arte, da arquitetura e do design.

1 Disciplina ministrada no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Nove de Julho – UNINOVE, de São Paulo, durante os anos 2004/2008, voltada para o design de móveis infantis.

A cultura fundamental e transformadora é fenômeno na comunicação. Dispõe de redes de ressignificação dos pensamentos e questionamentos sociais. Nos ambientes urbanos das cidades, a cultura contribui, na sua materialidade, em forma de arte, teatro, cenário, arquitetura, moda e design. No contexto contemporâneo, em que passado e futuro estão em constante discussão, como aponta Costa (2010, p.29) para a relação [...] “entre o pós-moderno e o contemporâneo se trate de uma sequência de eventos conectados, mais do que uma segmentação conceitual” [...], num movimento de continuidade e desdobramento, as novas formas de representar e interpretar a vida surgem em reação, impactando os diferentes segmentos da nossa formação social.

Ao valorizar os meios e modos de criação, o entendimento dos conceitos de cada tema de estudo, a interpretação dos códigos e signos formadores dos processos criativos, buscar-se-á identificar o contemporâneo em cada processo de projeto no qual o lúdico foi conceito.

Nossa intenção é, então, encontrar novos subsídios que possam iluminar, refletir e ampliar a percepção do lúdico no design contemporâneo como fenômeno de comunicação e mediador entre a linguagem, a cultura e o contexto.

1.1. Parâmetros gerais da pesquisa

1.1.1. Objeto de estudo

Processos criativos contemporâneos compreendendo o lúdico como elemento de cultura e linguagem de design.

1.1.2. Problema fundamental

A principal questão desta pesquisa é investigar processos criativos que abranjam universos culturais lúdicos em diferentes áreas de estudos. Busca-se investigar como a concepção formal e visual transmitem diferentes conceitos, práticas experimentais e as diversas linguagens lúdicas, em cada processo criativo.

Ao encontrar no elemento lúdico o caminho de confluência dos processos de criação, é possível perguntar se o Lúdico como Linguagem de Design é o rito de passagem e comunicação para os processos criativos contemporâneos?

O interesse desta pesquisa se efetiva e amplia com o Projeto de Extensão Mobi – Mobiliário Infantil Interativo, iniciado em 2005, com a disciplina “Desenho do objeto”, ofertada na graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo na Uninove/SP, e transformado em projeto de extensão e pesquisa no Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix/BH, entre os anos de 2014-2019.

Dos questionamentos sobre o processo de criação e a linguagem lúdica como elementos propulsores do design dos mobiliários infantis interativos, três objetos de estudos foram definidos para desenvolver esta pesquisa junto ao Projeto Mobi: a) arquitetura escolar no contexto pedagógico das Unidades de Ensino Infantil, denominadas Escolas Municipais de Ensino Infantil – EMEIs de Belo Horizonte; b) os Bonecos do Grupo de Teatro Giramundo, com seu repertório riquíssimo, de grandeza única, representando a cultura brasileira aliada a arte dos marionetes; c) a moda do estilista Ronaldo Fraga, trazendo na linguagem lúdica dos seus croquis o caráter magnético e divertido dos temas e coleções.

Todos esses objetos de estudos têm no processo criativo o lúdico, representado nas linguagens de design, a base fundamental para o repertório cultural, visual e gráfico, deste estudo.

A partir desta estrutura interdisciplinar e deste enredo de caracteres foi possível gerar conexões visuais e gráficas para balizar resultantes que poderão servir de parâmetros para os novos protótipos de móveis infantis interativos.

1.1.3. Objetivos gerais e específicos

1.1.3.1. Objetivo geral

Investigar e compreender como é desenvolvido o processo criativo em cada contexto escolhido, mapear os elementos lúdicos na composição da linguagem dos produtos de design, e refletir como são percebidos e compreendidos por seu público destinatário.

1.1.3.2. Objetivos específicos

a) Investigar, no âmbito do design, o elemento lúdico como linguagem criativa

contemporânea, ao identificar as diferentes formas de comunicação e representação, nos móveis infantis interativos do Projeto de Extensão Mobi, na arquitetura das EMEIs de Belo Horizonte, nos bonecos do Giramundo e na moda do Ronaldo Fraga;

- b) Verificar e interpretar as conexões entre os processos criativos periféricos, e destes, com o Projeto de Extensão Mobi, ao observar os signos, os símbolos, as linguagens visuais, a cultura lúdica, o caráter educativo, o lúdico e o design;
- c) Indicar as mediações e inter-relações do lúdico com os processos criativos e suas aplicações no design de um protótipo síntese para o mobiliário infantil interativo do Mobi.

1.2. Hipóteses

1.2.3.1. Hipótese geral

Presume-se que o lúdico como linguagem pode ser identificado e fundamentado a partir dos processos criativos que apontam novos caminhos para o design na contemporaneidade.

1.2.3.2. Hipóteses secundárias

- a) Pressupõe-se que o lúdico como linguagem corresponde a um elemento de design que estabelece o vínculo entre o indivíduo e o objeto, criando, desta forma, uma comunicação imediata e afetiva.
- b) Pressupõe-se que, a partir das semelhanças e diferenças identificadas nos processos criativos dos quatro objetos sugeridos no campos de pesquisa poder-se-á apontar a opção do lúdico como linguagem de comunicação e mediação que aproxima crianças, jovens e adultos de seus espaços e ambientes socioculturais.
- c) Conjectura-se que a linguagem lúdica estabelece novas formas de comunicação, de percepção visual e apropriação do espaço.

1.3. Justificativa da pesquisa

O Projeto de Extensão Mobi tem como proposta criar móveis infantis interativos, baseados em uma demanda efetiva para espaços educativos e de ensino

infantil. Para tal, é sempre considerado o fato do lugar ser carente de mobiliários lúdicos e de soluções adequadas para as crianças brincarem e aprenderem.

Durante os anos de ensino, extensão e pesquisa, inicialmente na disciplina de “Desenho do Objeto”, na Uninove, e depois no Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, o ponto focal para a criação do conceito dos móveis foi pesquisar e analisar a relação da criança com o ato de brincar e apreender no ambiente escolar, assim como o caráter e a influência de pertencimento ao lugar. O autor Gilles Brougère (2010) aborda a importância de um brinquedo indutor em seu livro *Brinquedo e Cultura*, dizendo: (2010, p. 14)

De fato, o que é uma brincadeira senão a associação entre uma ação e uma ficção, ou seja, o sentido dado à ação lúdica? A brincadeira não pode estar limitada ao agir: o que a criança faz tem sentido, é lógica do fazer de conta e de tudo o que Piaget chama de brincadeira simbólica (ou semiótica).

O objeto tem o papel de despertar imagens que permitirão dar sentido a essas ações. O brinquedo é, assim, um fornecedor de representações manipuláveis, de imagens com volume: está aí, sem dúvida, a grande originalidade e especificidade do brinquedo que é trazer a terceira dimensão para o mundo da representação.

Com o desenvolvimento da disciplina e do projeto de extensão surgiram novas questões pertinentes ao processo criativo, que, por sua vez, geraram indagações e importantes temas de reflexão. Os diferentes componentes, sejam eles os espaços pesquisados, os objetos produzidos, as crianças, os educadores ou os nossos alunos, contribuíram para diversas experimentações ao longo desses anos de observação e pesquisa. Neste processo, alguns fatores foram levantados, do ponto de vista do design:

- a) Examinar como o mobiliário infantil pode dar suporte às brincadeiras e ao ensino infantil;
- b) Investigar o elo e as inter-relações do lúdico com as atividades desenvolvidas pelas crianças;

- c) Avaliar o processo criativo do Mobi, as metodologias e a sua mediação em relação à linguagem lúdica no design dos móveis.

Da reflexão sobre o processo criativo, decorreu a percepção da linguagem lúdica como elemento científico, quando o pensamento de criação se expressa em croqui e no desenho formal, seguindo até a sua materialidade gráfica, com o design e os móveis na escala 1/1. O conceito, expresso no desenho, é inicialmente sentido e depois percebido durante seu desenvolvimento, sendo constantemente aprimorado com as maquetes volumétricas. Mas é nessa etapa inicial, mesmo ainda de forma primária, que a linguagem lúdica se manifesta no design das peças em produção, e na nossa busca em criar e desenvolver móveis-brinquedos que conseguissem transformar a relação da criança com o mobiliário e o espaço escolar.

O apoio no elemento lúdico e na linguagem de design do Projeto Mobi, estabeleceram-se novas conexões com outros processos criativos, complementou e ampliou o olhar para a questão principal deste estudo. Nesse sentido, pesquisar o processo de criação das Umeis em Belo Horizonte, dos bonecos do Giramundo e da moda do Ronaldo Fraga, trouxe a interdisciplinaridade dos conteúdos; a diversidade criativa, e repertórios ricos de signos, símbolos, linguagens e design, compondo uma cena singular para o encontro entre os Lúdicos.

1.4. Sobre os demais objetos da pesquisa

Em 2018, as Unidades Municipais de Ensino Infantil – UMEIs passam a ser denominadas pela nomenclatura de Escolas Municipais de Ensino Infantil – EMEIs. A prefeitura de Belo Horizonte sancionou a Lei 11.132, em 18 de setembro de 2018, na qual se alterou o status de unidade para o de escola, garantindo a elas a autonomia administrativa, financeira e pedagógica. Esta mudança revelou o problema da falta de vagas nas faixas etárias de 0 a 2 anos e os desafios para acolher o público escolar que mais cresce na capital mineira.

Durante a pesquisa dos projeto(s) arquitetônico(s) das EMEIs foi primordial entender o contexto histórico e social em que elas surgiram e de que maneira

foram implantadas no território de Belo Horizonte.

O Projeto Político Pedagógico das EMEIs começou a ser pensado e planejado a partir do ano de 2002, quando a Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, através da Secretaria de Educação, assumiu e ampliou as vagas para a educação básica. Nessa modificação, foram incorporadas as crianças de 0 a 3 anos que ainda estavam sob os cuidados da rede comunitária Associação Municipal de Assistência Social – AMAS.

Toda essa mudança aconteceu em dois anos, e para esta ampliação foi necessário montar uma comissão multidisciplinar formada por representantes de várias secretarias municipais, divididos em dois grupos, sendo um técnico e outro gerencial, e permitir a criação de 20 mil novas vagas até o fim de 2003.

O trabalho da equipe foi estabelecido em duas frentes, uma, coordenada pelo Arquiteto Marcelo Otávio de Amorim, responsável pelo levantamento, projeto arquitetônico e construção do espaço físico das novas unidades, e outra, coordenada pela pedagoga Flávia Julião, no planejamento do novo modelo para o funcionamento da escola e na proposta pedagógica. As diretrizes gerais de projeto determinadas para esta mudança de acordo com Amorim (2010) foram:

- a) Respeito ao aprendiz, ao construir na sua escala e para as suas necessidades;
- b) Envolvimento das famílias: ter espaços para os encontros e reuniões;
- c) Condições materiais adequadas: espaços ventilados, claros e confortáveis;
- d) Espaço para gerar independência, autonomia e emancipação;
- e) Garantir a mesma identidade e linguagem em todas as escolas distribuídas nas diferentes regiões da cidade.

Ao entender que o programa de necessidades em conexão com o projeto pedagógico criaria novas demandas e possíveis transformações nos ambientes infantis, uma pergunta surgiu: Seria possível investigar como o elemento lúdico foi usado na composição do conceito, linguagem e comunicação visual? Qual o significado sociocultural que as EMEIs têm na vida das crianças a partir dessa linguagem visual?

Para este fim, foi importante compreender o processo criativo do arquiteto e sua equipe, identificar pontos de suporte e mediação com o processo do Projeto Mobi, e verificar as possíveis conexões entre as linguagens lúdicas, das escolas, com as outras artes: a moda e o teatro de bonecos.

O Grupo Giramundo foi escolhido com a finalidade de ampliar a pesquisa sobre o significado da linguagem e do elemento lúdico, a partir do tema das peças e do design dos bonecos. Para isso, foi necessário pesquisar e entender de que forma os elementos cênicos foram e são concebidos e de que forma acontece o processo de design e de construção dos bonecos, além de como a linguagem lúdica interfere na mediação dos bonecos com o público.

Em função destas questões, optou-se por examinar e estudar o design e as principais condicionantes das peças *Cobra Norato*, *Giz*, e *Pedro e o Lobo*, que compõem a primeira fase do Grupo Giramundo, com a presença do artista Álvaro Apocalypse na direção do grupo. Em seguida, *Pinóquio* representa a fase de transição, com o desafio de criar e estreiar sem o seu fundador. *Alice no País das Maravilhas* e *Torres Andante* representam a fase da consolidação do Giramundo, com novas formas de atuação, seja no palco, seja na cidade, e, por último, com *O Pirotecnico Zacarias*, o momento mais recente e contemporâneo do Grupo.

A história do Giramundo nos conduz para a construção desses elementos lúdicos de composição visual. São símbolos lúdicos que o público reconhece e rememora em cada fase e espetáculo do grupo. Esses símbolos e signos que caracterizam e criam a identidade peculiar dos bonecos e as narrativas das peças serão os elementos de conexão, com os outros objetos desta pesquisa. Com a finalidade de projetar este encontro dos processos lúdicos, compreender-se-á o processo criativo do Giramundo, identificando os pontos de suporte e mediação com o processo do Projeto Mobi, bem como com os outros objetos de estudo, e, desta forma, possibilitar a indicação ou não, de pontos comuns sobre o processo criativo contemporâneo.

A moda do estilista Ronaldo Fraga foi destacada por ser um mundo destinado ao processo criativo. O trabalho do estilista é uma constante imersão em temas significativos e simbólicos, no qual uma variedade criativa emana dos

conceitos para os desenhos de cada coleção. Assim como o Giramundo, a arte do estilista tem na cultura brasileira uma de suas bases, com um vasto repertório artístico, criado por diferentes ângulos, temas e motivações pessoais relevantes de cada momento. Ora o “turista aprendiz” é quem viaja para descobrir lugares, cidades e outras culturas que emergem para as coleções de verão ou inverno, ora o estilista é movido por temas brasileiros sobre a cultura, a música, o teatro, personalidades marcantes ou de lugares e regiões tradicionais do país. E, às vezes, é enredado por fortes temas políticos e sociais.

No ritmo da moda, o traço do estilista é livre e embala de forma diferente cada tema escolhido para a coleção que se inicia. A variação dos desenhos e grafias reflete na linguagem lúdica, que naquele momento é estabelecida e nos transmite com maestria movimento, força, delicadeza, e traços da sua história e personalidade criativa. Quem vê seus desenhos, reconhece quase que instantaneamente a sua autoria. Com uma identidade visual lúdica e extremamente marcante, o estilista Ronaldo Fraga é uma referência na área da moda, apontando a linguagem lúdica como elemento de conexão com as pessoas, em suas diferentes formas representativas – no desenho, no grafismo, na sobreposição e colagem, na modelagem, no figurino e no cenário.

As coleções foram escolhidas a partir de uma sequência cronológica, da proximidade com os temas: arte e cultura, e com os outros objetos pesquisados, principalmente, com o grupo Giramundo. Portanto, foram estudadas: a primeira coleção de 1996, “Eu amo Coração de Galinha”, apresentada no antigo *Phytoervas Fashion*, que em 2001 se transformou em São Paulo Fashion Week. Para o verão de 2003/4, foi abordada a arte do Vale do Jequitinhonha em “Costela de Adão”. Para o inverno de 2005, “Todo mundo e ninguém”, sobre Carlos Drummond de Andrade. Para o verão de 2008/9, a inspiração foi o Rio São Francisco, em “O Rio São”, e a obra de Álvaro Apocalypse, em “Tudo é Risco de Giz” foi o tema do inverno de 2009. Por último, “Athos do início ao fim”, sobre Athos Bulcão, para o inverno de 2011, em que a detalhada pesquisa gráfica compôs com as formas da arquitetura moderna brasileira.

Em cada coleção há uma referência à cultura e à arte brasileira, relevantes para a composição da identidade cultural deste trabalho. A compreensão

do processo criativo de Fraga veio complementar e direcionar os pontos de suporte e mediação com os demais processos criativos.

A seguir, os três primeiros esboços das interfaces entre os processos criativos do Projeto de extensão Mobi, com a arquitetura das EMEIs, com o Grupo Giramundo e com a moda do Ronaldo Fraga.

Figura 1
Esboço das interfaces entre os processos criativos

Fonte:
elaborado pela autora

Figura 2
Esboço das conexões dos processos criativos.

Fonte:
elaborado pela autora

Figura 3
Esboço das conexões dos processos criativos

Fonte:
elaborado pela autora

1.5. Estrutura da Tese

No primeiro capítulo da tese, a introdução do trabalho, são apresentados o tema, os objetos de estudo e os parâmetros gerais da pesquisa. A tese está estruturada em seis capítulos, além de referências bibliográficas, anexos e uma maquete síntese sobre os elementos de comunicação visual e da mediação sugerida. Esta formatação tem como proposta de abordar, aprofundar e construir um caminho tangível para o leitor percorrer por este estudo.

O segundo capítulo da tese, intitulado “Cultura como mediação e conceitos gerais”, foi destinado à contextualização da cultura. Nele, são apresentados e discutidos os principais conceitos sobre o espaço da comunicação, compreender o momento da cultura e demonstrar como a mediação acontece a partir das dimensões semiótica da linguagem e no design contemporâneo.

Como referência à semiótica foram adotados os teóricos Charles Sanders Pierce, Lúcia Santaella, Frederico Braidá, Lúcia Nojima, Lucrécia Ferrara, dentre outros autores que nortearam a investigação dos conceitos referentes, à comunicação, à linguagem, aos signos e símbolos.

O terceiro capítulo, “O lúdico como linguagem de design”, traz a investigação do lúdico, suas características gerais e como ele é elemento de linguagem e também fenômeno de comunicação. Um breve histórico sobre o lúdico buscou mostrar o elemento num contexto sociocultural e da sua referência nos brinquedos e brincadeiras das crianças do passado até os dias atuais. Foram colocados e organizados os elementos da comunicação visual por cada objetos pesquisado. Para este desenvolvimento, utilizou-se como apoio as teorias de Clice de Toledo Sanjar Mazzilli, Tizuko Morchida Kishimoto, Guilles Brougère, L.S.Vigotski, Margot Berthold, João Gomes Filho e Donis A. Dondis.

O quarto capítulo, “Processos criativos de design contemporâneos”, foi destinado à evolução do estado da arte, aos procedimentos metodológicos da tese sobre os processos criativos de design, referenciados por Fayga Ostrower e Cecília Almeida Salles.

Foram apresentados todos os materiais da pesquisa – documentos, conteúdo das entrevistas, levantamentos gráficos, fotográficos e iconográficos – e todos os produtos de comunicação visual decorridos da investigação, suportes para a discussão do elemento lúdico como mediador e correspondente entre as linguagens de design dos processos criativos investigados. Os métodos foram explorados nas conexões entre as linguagens visuais e as interfaces lúdicas dos objetos de investigação, para experimentação e construção de um processo criativo de design que representasse uma síntese para as maquetes do mobiliário infantil interativo.

O quinto capítulo, “Diálogos, Interfaces e Interpretação dos Resultados”, traz os diálogos dos processos criativos na contemporaneidade, suas interfaces e conexões com o design, a arquitetura, a arte e a moda, apoiados por Carlos Roberto Zibel Costa, Caio Adorno Vassão, Vilém Flusser, Rafael Cardoso. É o momento da compreensão do lúdico como elemento de mediação e inter-relação entre as linguagens de design, a cultura e o contexto, da análise e reflexão dos resultados, com a criação das maquetes sínteses desta pesquisa de doutorado. O sexto e último capítulo é destinado às considerações finais, e nele são apontados alguns fundamentos sobre o processo criativo contemporâneo e suas prospecções para o design lúdico na contemporaneidade.

Ao final, apresenta-se as referências bibliográficas e um envelope com a maquete síntese.

1.6. Procedimentos metodológicos

A pesquisa é qualitativa ao entender que o instrumento chave é o pesquisador e o ambiente é a fonte direta dos dados. Assim, não se pressupõe o uso de técnicas e métodos estatísticos, e a análise dos resultados será feita de forma descritiva e intuitiva pelo pesquisador, não sendo o resultado o foco da abordagem, mas, sim, o processo e seu significado.

Considerando Freitas e Jabbour (2010), o principal objetivo é a interpretação do fenômeno de estudo. Já Liebscher (1998) defende o método qualitativo para este caso por se tratar de um fenômeno de estudo complexo e que não está apto à quantificação, sendo mais adequados a observação, as análises e os registros das interações reais entre pessoas e entre pessoas e códigos.

Os aspectos essenciais da pesquisa se desenvolverão a partir da escolha adequada de métodos e teorias convenientes ao reconhecer que, para cada objeto de estudo, podem surgir análises de diferentes perspectivas, e, para cada processo criativo, poderão surgir diferentes procedimentos.

Os procedimentos que foram adotados são: revisão bibliográfica e iconográfica, abordagens, levantamento de campo junto aos objetos de estudo, entrevistas e organização dos dados para a fase de análises e construção das primeiras impressões.

Percebemos que no decorrer da organização dos dados e materiais da pesquisa foi necessário priorizar de forma clara os conteúdos por objetivos de cada objeto. A seguir, apresenta-se uma lista preliminar de aspectos da pesquisa qualitativa sugerida por Flick (2009), observando-se que ela poderá sofrer alterações no decorrer das análises, ainda que, neste momento, seja válida de modo como apoio ao processo desta etapa.

a) Apropriabilidade de métodos e teorias

Garantirá que os fenômenos empíricos possam ser explicados de forma integrada ou por triangulação, característica de estudos complexos da realidade. De acordo com Flick (2009, p. 24),

[...] a adoção de métodos abertos à complexidade de um tema de pesquisa é também uma maneira de resolver temas incomuns com pesquisa qualitativa, esta pode ser uma opção para esta pesquisa, quando o objeto é fator determinante para a escolha de um método e não o contrário.

Os campos de estudos são práticas e interações dos sujeitos na vida cotidiana. O objetivo, neste caso, “[...] estará mais em descobrir o novo e desenvolver teorias empiricamente fundamentadas, e menos em testar aquilo que já é bem conhecido” (FLICK, 2009, p. 24).

b) Perspectivas dos participantes e suas diversidades

Os pesquisadores qualitativos, segundo Flick (2009), estudam o conhecimento e as práticas dos participantes, analisam as interações e as formas de lidar com ela em um campo específico. A partir desse pensamento, esta pesquisa qualitativa levará em consideração todos os pontos de vista e as práticas no campo dos quatro objetos de estudo já indicados, considerando diferentes e diversas perspectivas e contextos sociais a eles relacionados.

c) Reflexividade do pesquisador e da pesquisa

Flick (2009, p. 25) aborda e considera a comunicação do pesquisador na pesquisa de campo “[...] como parte explícita da produção de conhecimento”, e não apenas uma simples variável parte do processo. Neste caso, a subjetividade do pesquisador, a postura, as atitudes, as impressões, as sensações, dentre outros aspectos, tornam-se dados do processo, sendo elementos computados e anexados à pesquisa.

d) Variedade de abordagens e de métodos na pesquisa qualitativa

Esta pesquisa será baseada não apenas em um único conceito teórico e metodológico sobre “lúdico” e “linguagem lúdica”, mas, sim, em várias abordagens tanto teóricas quanto metodológicas, com a intenção de ampliar a discussão e buscar as conexões e as interfaces possíveis do ponto de vista dos processos criativos, das práticas, das estruturas físicas, do design dos objetos, dos significados e da comunicação visual.

“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem na sua liberdade de criação [...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).”

(WINNICOTT, 1975, p. 79-80)

2. Cultura como mediação e conceitos gerais

2.1. O espaço da comunicação

No decorrer do século XIX, as cidades passaram a ser vistas como o espaço de estudo das grandes transformações culturais e dos diferentes signos que surgiram a partir da industrialização e do crescimento de sua população. Até aquele momento, a cidade atuava como um grande espetáculo, e ainda não era percebida como um *território comunicativo*. Essa consciência se inicia a partir da segunda metade do século XX, fazendo deste território não apenas cenário cultural, mas também o local das manifestações e investigações formais e informais da sociedade.

Em 1960, Kevin Lynch, com *A Imagem da Cidade*, inicia os estudos da imagem como elemento de mediação comunicativa entre os caminhos da cidade e as possibilidades perceptivas que oferecem ao deslocamento. Considerava o design de uma cidade *uma arte temporal* que sofre inúmeras intervenções a cada instante, *vista sob todas as luzes e condições atmosféricas possíveis* (LYNCH, 1997, p. 2).

As transformações culturais no âmbito das cidades e o panorama mundial tecnológico apresentam novas possibilidades de comunicação para o desenvolvimento da arte, da arquitetura e do design, na medida em que ampliam a conexão dos elementos e signos visuais destes componentes, criando uma inter-relação entre a linguagem, o conhecimento e a forma de ação e re-ação com as pessoas.

Diante dessa cidade em permanente movimento, que se rende ao apelo visual, a partir de inserções artísticas, cenográficas, arquitetônicas, urbanísticas e mercadológicas, algumas questões surgem como dúvidas iniciais: O que diferencia os lugares dentro da cidade?; Quais seriam os fenômenos “de design” que se impõem na identificação de suas diferenças?; Qual linguagem, conceito e objetos seriam os mais singulares e próximos destes que habitam a cidade?

Para conseguirmos enxergar estas diferenças, de acordo com Ferrara (2002), é necessário ler a cidade a partir da visibilidade, e, assim, perceber os lugares e potencialidades culturais informais e espontâneas, capazes de dar outro nível à qualidade de vida na metrópole: “Do rito à mídia, a semiótica visual da cidade é um jogo onde se embaralham o visual e o tátil, a imagem e o imaginário” (FERRARA, 2012, p. 122).

A partir da semiótica na qual os elementos fundamentais – visualidade, legibilidade e funcionalidade que garantem a percepção da imagem e a identificação dos diferentes signos e códigos, será possível investigar os processos criativos deste estudo, suas linguagens e signos culturais.

A cidade como o lugar das transformações contemporâneas nos possibilita questionar o meio, a forma e o sentido, ao observar como se estabelecem as relações mais significativas e simbólicas entre os objetos edificados, os elementos culturais e os sinais lúdicos no meio urbano. Segundo Ferrara (2002), essas relações precisam ser enfrentadas nos seus elementos de mediação:

Esta mediação caracteriza um modo de ser cultural, ou melhor, esclarece que a cultura só se constitui nas suas mediações. Ora, se mediação é elemento indispensável à comunicação e, com ela, constitui um par indissolúvel, cultura e comunicação definem outro par em tensão, e ambos, estruturam o quadro complexo do conhecimento contemporâneo. (FERRARA, 2002, p. 134)

A mediação, que aproxima a comunicação da realidade urbana, define a conexão entre o sujeito e o objeto e nos mostra que não existe cultura sem os registros que marcam as etapas deste vínculo. Ainda seguindo Ferrara (2002,

p. 136), “[...] a relação entre comunicação e cultura supõe o estudo das causas dos meios de comunicação e dos efeitos das experiências e processos que assinalam a comunicação entre os homens e o mundo”.

O design se apresenta como um importante campo de natureza diversa, trazendo conhecimento, inovação, técnica, inclusão e novos elementos que sintonizam com as novas demandas da sociedade.

Como compreender o elemento lúdico na composição e mediação entre a linguagem, a cultura e o contexto, no design dos objetos? E como isso reverbera na construção dos processos criativos na contemporaneidade?

Os estudos de Braid e Nojima (2014), em *Triades do design*, apontaram para a percepção do design no modo de concepção, produção e circulação das coisas. Juntamente com Santaella (2018), ampliaram a interpretação e valorizaram a semiótica de Pierce como ferramenta para os estudos práticos do design, com o projetar e o fazer.

Propõe-se então, que a abordagem das questões semióticas da linguagem, dos signos e do design partem de duas ênfases diferentes, porém complementares.

A primeira considera o design como um fenômeno de linguagem, construído a partir de um procedimento metodológico, entendendo-o como elemento de comunicação em que os produtos assumem e produzem mensagens. São constituídos por meio de signos que acabam por gerar significados. Esta primeira ênfase se aproxima do processo criativo do Projeto de Extensão Mobi e nos ajuda a reconhecer e compreender os seus códigos visuais como a base inicial desta pesquisa, mas também, dos demais processos criativos estudados.

A segunda ênfase trata da linguagem do design propriamente dita, em que as questões constitutiva, ontológica e epistemológica são avaliadas, pressupondo entender como os signos se estruturam dentro deste campo. Essa orientação possibilita que sejam ampliados os questionamentos sobre a linguagem lúdica na produção do design, apoiados nos outros três objetos desta pesquisa.

Observar os processos criativos de cada campo representativo e simbólico permite compreender que “[...] os produtos falam por meio da linguagem” como sugere Braida (apud BÜRDEK, 2006, p. 283).

Figura 4
O lúdico como
mediação

Fonte:
elaborado pela
autora

2.2. Dimensões semiótica da linguagem

2.2.1. Semiótica

A ciência da lógica pierciana é referência em muitas pesquisas nas quais a discussão que aborda objetos, formas e linguagens, de acordo com Santaella (1983, p. 33.), nasce a partir de uma teoria geral dos signos – uma filosofia científica da linguagem, *extremamente geral e abstrata*.

Nesta pesquisa, entende-se que a semiótica pierciana é apenas uma parte de todo um universo filosófico, com um propósito maior. Ela é parte, mas também constitui um alicerce capaz de englobar qualquer categoria de pesquisa e investigação sobre qualquer espécie, gênero e classe. Seguindo por esse caminho, e compartilhando dessa análise, é perceptível que ao longo dos anos tenha ocorrido uma expansão dos signos.

O crescimento explosivo com que se iniciou com a fotografia e o cinema amplia para as imagens impressas, a revolução eletrônica com a televisão e o rádio, os hologramas com as imagens tridimensionais, e, no tempo atual, com o hipertexto e a hipermídia. Estamos crescendo e expandindo nas situações comunicativas. Neste sentido, apreender a ler esses novos signos e a dialogar com eles torna-se mais relevante e fundamental para se comunicar de maneira mais completa e abrangente.

A filosofia de Pierce tem na sua base a fenomenologia – uma área de estudo que investiga os modos como são estudados os fenômenos na mente, tudo o que se passa e surge, abstrato ou não – lembranças, sensações, enfim, qualquer tipo de fato ou evento.

A fenomenologia é o alicerce para o desenvolvimento das ciências normativas: a estética e a ética estudam, respectivamente, os nossos sentimentos e as nossas condutas, e a lógica, os ideais e as normas que conduzem o pensamento (SANTAELLA, 2018).

Na percepção de que o pensamento não era formado apenas por símbolos, e, sim, por mais de uma linguagem e por outras espécies de signos, a lógica é ampliada para uma semiótica geral, que passará a tratar das leis do pensamento, da sua evolução, e, inicialmente, das condições gerais dos signos. Em função dessa nova concepção geral, a semiótica passa a ter três áreas de estudo: a gramática pura, a lógica crítica e a retórica pura/metodêutica.

O primeiro ramo, chamado de gramática especulativa, é aquele que ficou mais conhecido no decorrer do século XX, pois é nele que são estudados os mais variados tipos de signos. O segundo ramo, chamado de lógica crítica, tomando como base os diversos tipos de signos ou modos de conclusão do pensamento, estuda os tipos de inferência, raciocínios ou argumentos: a abdução, a indução e a dedução. O terceiro e mais vivo ramo da semiótica, chamado de retórica especulativa ou metodêutica, tem por função analisar os métodos a que um dos tipos de raciocínio dá origem. (SANTAELLA, 2018, p. 16.)

Prosseguindo nessa linha de pensamento, será adotado nesta pesquisa o ramo da gramática especulativa, ao fazer uma interlocução do momento com uma variedade de tipos, de signos e seus modos de ação. Por ela estar na base da lógica e da retórica, é a partir destes conteúdos que iremos criar estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos, como a arquitetura, a literatura, a música, e imagens, etc. (SANTAELLA, 2018).

E, para isso, é preciso escolher o caminho do diálogo e o lugar que, neste trabalho, será desenhado pelas interfaces dos nossos objetos de estudo, com seus signos e linguagens. Esse lugar, previamente, se conformará de maneira gráfica em quadros de análise das imagens visuais dos objetos de estudos, que serão compostos pelos signos, códigos, sistemas de linguagens e dos elementos lúdicos.

Essa estrutura de raciocínio nos ajudará na leitura dos signos, a partir dos elementos de linguagem, do lúdico, representados nos croquis, móveis, fotos, imagens, tecidos, figurinos, e bonecos. E, ainda, todo e qualquer elemento que for necessário para caracterizar e especificar os processos criativos e os signos que transitam entre o verbal e o não-verbal.

A gramática especulativa, de acordo com Santaella (2018, p. 5), “[...] fornece as definições e classificações para a análise de todos os tipos e elementos, [...] e tudo que está neles implicado: a representação e os três aspectos que ela engloba, a significação, a objetivação e a interpretação”.

Charles Sanders Pierce (2017) definiu que o *signo* tem uma natureza triádica, podendo ser pesquisado da seguinte maneira: a primeira, conforme o signo em si, a segunda, conforme o que o signo se refere ou representa, das suas propriedades reais e concretas; e a terceira, conforme o seu interpretante consegue percebê-lo, caracterizá-lo e reagir a seus efeitos. Desta forma, entende-se que “[...] o signo é qualquer coisa de qualquer espécie, que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo” (SANTAELLA, 2018. p. 8).

A composição do signo sempre acontece em uma consciência ou mente, por três elementos: 1. O signo em si ou Representamen; 2. Objeto referente; e 3. Interpretante, que são respectivamente resultantes de: 1. de uma sensação; 2. de uma lembrança; e 3. de uma associação ou relação que acontece entre a sensação e a lembrança (ver figura 5).

Figura 5
Visão triádica do signo na definição de Pierce

Fonte:
elaborado pela autora, baseado em Braida e Nojima (2014) e Niemeyer (2013)

Esta composição gera uma relação interdependente exceto quando os signos são de natureza muito mais complexa. Como Santaella (2018, p. 8) explica:

Tanto quanto o próprio signo, o objeto do signo também pode ser qualquer coisa de qualquer espécie. Essa coisa qualquer está na posição de objeto porque é representada pelo signo. O que define signo, objeto e interpretante, portanto, é a posição lógica que cada um desses três elementos ocupa no processo representativo.

Figura 6
Interpretação da visão triádica do signo

Fonte:
elaborado pela autora

Como exemplo, o caso do projeto arquitetônico das EMEIs, criado, desenvolvido e representado pelo arquiteto Marcelo Amorim e equipe. O projeto arquitetônico é um signo que previu e foi expressado pela obra/edificação escolar – o objeto do signo e o interpretante –, o cliente (no caso o Prefeito de Belo Horizonte), ou toda a comunidade, foram impactados por algumas sensações a partir do objeto do signo. A lógica triádica do signo deve ficar clara para conseguirmos compreender melhor as relações entre os signos, seus códigos e as linguagens.

Seguindo Malard (2006, p. 36-7), sobre as intenções e os desejos dos arquitetos quando estão em suas atividades diárias: “Pode-se dizer, então, que o espaço arquitetônico é a espacialização do desejo”. Ainda segundo Malard (2006, p. 37),

Espacializações são a expressão, no espaço, das interações entre os eventos (formas sociais) e as coisas (formas físicas). Aí reside o mistério das aparências arquitetônicas: o pensamento do arquiteto reúne figuras e coisas do mundo empírico para compor as imagens de semelhança das formas sociais.

As EMEIs se transformaram em uma espacialização do desejo, de criar um modelo, construir e destinar às crianças uma nova escola de ensino infantil, pública, gratuita e com qualidade.

2.2.2. Linguagem

Nesse cenário da semiótica, de uma maneira geral, concluímos que o signo é o elemento mediador entre alguma coisa e seu intérprete. Os signos se organizam em códigos que constituem sistemas de linguagem. Estes sistemas formam a base de toda e qualquer forma de comunicação (NIEMEYER, 2013).

Este conceito foi também tratado por Ferrara, que, do campo do design, sugere abordá-lo como mediador da relação homem-objeto. Segundo Ferrara (apud BRAIDA, 2014, p. 56),

[...] a dimensão cognitiva da linguagem é mediada por signos, porém, nessa mediação, não é possível eliminar qualquer elemento da relação triádica – objeto, signo e interpretante, [...] é exatamente esta interdependência dos elementos, que são distintos, mas inseparáveis, que assinala o caráter mediador do signo na produção do conhecimento, assim como, no domínio científico, a interação sujeito-objeto.

No sentido lato da palavra “linguagem” compreende-se um amplo sentido de formas sociais de comunicação e de significados, que Santaella (2001 apud, 2013 NIEMEYER, 2013, p. 26) ressalta:

[...] quando dizemos linguagem, queremos nos referir a uma gama incrivelmente intrincada de formas sociais de comunicação e de significação que inclui a linguagem verbal articulada, mas absorve também, inclusive, a linguagem dos surdos mudos, o sistema codificado da moda, da culinária e tantos outros.

Entende-se que, a partir dessas premissas que, a linguagem está organizada em três grupos:

- A linguagem verbal formada por palavras orais ou escritas;
- A linguagem não-verbal formada por elementos de imagem, de sons, cheiros, movimentos e inúmeros outros;
- A linguagem sincrética (global), formada por códigos de natureza distinta, considerados o lugar de maior produção na área do design.

Desta forma, cultura, linguagem e comunicação representam um sistema indissociável. Sendo que, a linguagem deve ser considerada como a base de toda a comunicação, composta por diferentes tipos de signos e códigos, por trocas simbólicas e por representações e caracterizações de aspectos culturais.

2.2.3. O design como um fenômeno de linguagem

Neste item será examinada a *dimensão de estudo* que, segundo Ferrara (2002, p. 6-7) apresenta o design como um fenômeno de linguagem:

[...] sobre as várias modalidades produtivas do design que se entende como fenômeno de linguagem onde se encontram e atritam a arquitetura, a cidade, o desenho industrial de objetos, o design gráfico, a comunicação e a programação visual influenciados tanto pela complexa realidade global que atinge todos os espaços como, sobretudo, pela multiplicidade visual da imagem informatizado.

Compreender o design como fenômeno de linguagem é parte da construção desta pesquisa, pois escolhemos quatro diferentes objetos de estudo, a fim de buscar na interface de seus signos e nas conexões das suas linguagens, estabelecidas entre estes objetos e seus processos criativos, a inter-relação e a mediação pelo elemento lúdico. A intenção será de sugerir novos parâmetros para a criação e prospecção de objetos tendo o elemento lúdico como ferramenta para estabelecer novos conceitos e características de design.

Sobre as questões do design na contemporaneidade, como referência buscamos autores e pesquisadores como Ferrara, Santaella, Nojima, Braid, Costa, Bonsiepe e Bürdek, que vêm investigando questões relacionadas às temáticas citadas, e que levantam a seguinte questão: o design é linguagem? Uma corrente adotada como referência na ciência da linguagem tem como objetivo o estudo epistemológico do design. Neste sentido, Ferrara (2002, p. 7) afirma: “As linguagens que se inserem no espaço, ao mesmo tempo em que o qualificam, estão em processo de atrito e, desta interface, decorrem as dimensões atuais que caracterizam o design, suas modalidades e o conhecimento que produzem”.

Segundo Braid (apud BÜRDEK, 2006), a contribuição de Bürdek foi perceber, já no início de suas pesquisas, que as questões do design como linguagem apontavam para a comunicabilidade de seus objetos e funções. Assim, o design é considerado uma produção cultural e um fenômeno de comunicação. Pode-se, pois, afirmar que o design é fenômeno de linguagem e também um fenômeno de cultura e comunicação. Apresenta-se a seguir uma nova triangulação das relações sógnicas em relação ao design como fenômeno de linguagem, de cultura e de comunicação.

Figura 7
Visão triádica do design

Fonte:
elaborado pela autora

A definição e o conceito sobre o design como fenômeno de linguagem, cultura e comunicação se apresenta fundamental, por termos na base do estudo elementos com amplo domínio cultural, como é o caso do Giramundo e do Ronaldo Fraga, com uma valiosa composição estética e visual que simboliza a cultura brasileira, do repertório e escolha de temas para as peças, ou coleções de moda, da criação dos personagens, trilhas musicais, dos cenários e figurinos.

Nesta pesquisa, cada objeto de estudo, escolhido, teve a cultura brasileira como uma das referências conceituais. Cada um representou-a de maneira única e particular à sua interpretação, e associando a linguagem lúdica. A conexão entre o design, o signo e a linguagem, representada pelos objetos, possibilitará examinar o papel de mediador, pelo elemento lúdico e a sua comunicabilidade, e “[...] o quão útil pode ser o estudo das linguagens para o campo do design, principalmente quando se trata dos seus aspectos comunicativos e de produção de significados” (BRAIDA, 2014, p. 47).

Esta percepção nos estimula e reforça, a verificar esta mediação, como na peça *Cobra Norato*, onde os bonecos, representaram, agiram e falaram, carregando em sua imagem, signos e linguagens da cultura folclórica brasileira, da cultura indígena, da cultura ribeirinha e de outros lugares no Brasil.

De forma semelhante, na linguagem sógnica das EMEIs observam-se características com inspiração na arquitetura pós-moderna, uma corrente de

pensamento muito significativa no cenário da arquitetura mundial e mineira nas décadas de 1960, 1970 e 1980. Já o mobiliário infantil, concebido a partir de referências de brinquedos da década de 1970 e 1980, lúdicos e construtivistas, também trazem na sua imagem elementos que transmitem uma memória do passado, que resgatam na imaginação a redescoberta de sensações positivas de uma época.

A abordagem do estilista Ronaldo Fraga sobre o universo de Guimarães Rosa, em “A cobra ri: uma Estória de Guimarães Rosa”, por exemplo, resgatou os tons, as cores, desenhos próprios do ambiente natural do escritor, inúmeros signos que foram configurados nos figurinos, cabelos e maquiagem, assim como, as cores e o tapete usado no cenário.

As referências e as metáforas são fundamentais para criar as analogias entre os assuntos, temas e propostas de design. São muitos os signos que serão interpretados de forma visual e gráfica, e *em processo de atrito e interface* com os outros estudos. Quais novas dimensões lúdicas decorrerão e caracterizarão o design contemporâneo? Como os intérpretes serão impactados por estas imagens?

Na sequência, algumas imagens sobre os objetos de estudo: o Mobiliário Infantil do Projeto de Extensão Mobi, Arquitetura Escolar da EMEI Capivari em Belo Horizonte, bonecos do Giramundo da peça *Cobra Norato* e imagens do desfile *A cobra ri – uma Estória para Guimarães Rosa*.

Figura 8
Fotos de detalhe de estante – Projeto de Extensão Mobi 2016
Fonte:
acervo pessoal

Figura 9
Fotos de detalhe e entrada da EMEI Capivari
Fonte:
acervo pessoal

Figura 10
Fotos dos Bonecos do Giramundo da peça *Cobra Norato*
Fonte:
Grupo Giramundo
Disponível em:
https://www.flickr.com/photos/grupo_giramundo/albums/72157636151009676

Figura 11
Desfile da coleção de verão 2006/2007, *A cobra ri: uma Estória para Guimarães Rosa*
Fonte:
Moreno, 2012
Disponível em:
<https://modacom.biscoitos.wordpress.com/2012/09/20/a-literatura-e-a-cultura-brasileira-atraves-do-estilista-ronaldo-fraga/>

Ainda em relação à questão do design como fenômeno de linguagem, e de acordo com Ferrara e Braid (2014, p. 49), podemos reconhecer que as metáforas, as comparações e inter-relações são situações que proporcionarão uma outra maneira de produzir conhecimento e que estão inseridas dentro de uma proposta metodológica contemporânea que visa à investigação epistemológica do próprio campo com o auxílio do quadro teórico de outros. E, principalmente, percebê-las, como fenômeno de cultura e de comunicação.

2.2.4. A linguagem do design propriamente dito

A linguagem do design tem sua representação, a sua natureza, o signo de origem e o que este é capaz de representar. É a linguagem no seu sentido lato, que, de acordo com Braid e Nojima (2014), é o modo, a qual se mostra mais pertinente para a investigação do campo do design. Sugerem que este estudo, das linguagens do design, pressupõe abordá-lo como mediador da relação homem-objeto.

A investigação do elemento lúdico como mediador é sugerida nesta pesquisa, sendo parte do processo criativo de design. Desta forma, ele representará o papel de mediador nas relações homem-objetos, entre a linguagem, a cultura e o contexto. Neste sentido, Bürdek (2006 apud.Braid, 2014, p. 56-7) indica que:

Com o conceito “linguagem de produto” nos anos 80, confirmou-se que o design se encarrega principalmente das relações homem-objeto, quer dizer, as ligações entre o usuário e o objeto (produtos e sistemas de produtos, veículos, projetos de interiores, design público, produtos técnicos, etc.) estão no meio dos interesses do conhecimento.

Esta definição corresponde à nossa percepção sobre o elemento lúdico como mediador entre a linguagem, a cultura e o contexto. A linguagem irá permitir que o intérprete se identifique com ela e com o objeto. Sendo assim, o lúdico permitirá que os nossos objetos criem uma nova relação entre os indivíduos em seus ambientes.

Figura 12
Visão triádica do lúdico como mediador

Fonte:
elaborado pela autora

É preciso que nesse processo de comunicação aconteça o encontro entre o objeto e o intérprete, promovendo, conseqüentemente, uma troca de valores, de cultura e outras questões individuais que só poderão ser dimensionadas em uma situação verdadeira e real. Serão nesses encontros entre as linguagens, os signos e o lúdico que veremos a mediação sugerida e a sua contribuição no design contemporâneo.

E será na dupla articulação da linguagem do design, no somatório dos seus dois eixos o significado do produto. Segundo Braid, (2014, p. 58) “A partir dos fatores: Sintagmas - combinação, que se articula no sentido horizontal, são os aspectos formais dos produtos. A outra se articula no sentido vertical, e é reconhecida por tratar dos aspectos simbólicos – são os Paradigmas, as escolhas pelos produtos.”

Figura 13
Gráfico dos eixos de significação dos produtos

Fonte:
Braid e Nojima, 2014, p. 58

Um produto, um objeto ou uma arquitetura têm, na sua formação física, a reunião de vários elementos: materiais que os constituem e estruturam suas formas, dimensões e proporções que traduzem para o usuário/intérprete a sensação correta de usabilidade, ergonomia e bem-estar. Aliam-se ainda as texturas, as cores e acabamentos, que compõem por completo os artefatos. Todos juntos compõem o eixo de combinações dos sintagmas.

Consequentemente, haverá uma variação no eixo dos paradigmas a partir da definição e escolhas dos materiais e das outras referências no produto final. A cada escolha, dar-se-á uma mudança no produto e uma relação gráfica no eixo sintagmático/eixo dos significados dos produtos.

Esta combinação de referências, para Saussure (apud.BRAIDA; NOJIMA, 2014, p. 59) “[...] é uma condição da língua, sendo que o eixo sintagmático representa as relações de contrastes e combinação, e o eixo paradigmático representa as relações de oposição, das unidades de substituição”.

Uma sequência de combinações e decodificações das relações dos signos e das linguagens com os nossos objetos de estudo irá considerar outros dois fatores de interferência:

- a) O contexto: o momento de criação daquele artefato, seus aspectos sociais, econômicos, político, culturais e tecnológicos (BRAIDA; NOJIMA, 2014, p. 59);
- b) A intervenção (o olhar) de caráter pessoal de quem está criando, reagindo e desenvolvendo, seja a arte dos bonecos, seja o artefato de design, o figurino da coleção, o projeto e a escola infantil.

O design enquanto linguagem, neste trabalho, é abordado enquanto expressão do discurso. Não iremos estender dentro do referencial teórico da linguística, pois este não é o nosso objetivo. Porém, sobre o discurso, entendemos que a manifestação do design, de maneira geral, é sociocultural, resultante de muitas combinações e reflexões sobre a mensagem a ser transmitida e materializada em função dos princípios norteadores em cada contexto. Assim, podemos dizer que o design é linguagem e será estudado como fenômeno de linguagem.

“Se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras.”

TISUKO MORCHIDA KISHIMOTO

3. O lúdico como linguagem de design

3.1. O lúdico

Lúdico é um adjetivo masculino com origem no latim, *ludos*, que remete para jogos e atividades divertidas, de entretenimento, ligadas ao lazer das pessoas. Situações lúdicas de caráter sociais vinculam as atividades de recreação, relacionadas com jogos e o ato de brincar.

Clice Mazzilli (2003, p. 25) aponta que:

Lúdico está relacionado ao 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 vários sentidos em função da linguagem e do contexto sociocultural onde está inserido.

O filósofo Joham Huizinga (2014, p. 7), no livro *Homo Ludens*, trata o jogo como função da cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora encontramos.

Huizinga sugere que o jogo, tem “função significante” e tem “função social” (2003, p. 25). Observa a importância das características de manipulação para

alcançar o caráter de “imaginação” da realidade, e percebe o valor e o significado dessas representações da “imaginação”. Completa dizendo que é importante saber interpretar o jogo e suas ações, para compreendê-lo como fator cultural da vida. E “[...] afirma que a cultura surge no jogo e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter” (HUIZINGA apud MAZZILLI, 2003, p. 26).

A partir dessa definição, é possível compreender uma das formas arquetípicas da expressão humana, com o início do fazer teatral, nos remete, talvez, ao primeiro momento do jogo cênico, uma cena do teatro primitivo, quando da transformação numa outra pessoa, como o momento do xamã que é o porta-voz do deus, o dançarino mascarado que afasta os demônios, o ator que traz a vida à obra do poeta – todos representando uma outra realidade (BERTHOLD, 2004).

Do rito e da brincadeira na cultura primitiva, com um figurino arranjado com os utensílios da época, como chocalho na cabeça, pele de um animal, pintura no corpo, máscaras, instrumentos rudimentares, sendo iluminado pelo fogo ou pelo sol – todos elementos que compõem a origem do jogo cênico, e da cultura enquanto jogo.

Ao longo da história da civilização mundial, o teatro mostrou diferentes caminhos e formas de representação sobre o homem, seu tempo e espaço. Os temas foram retratados a partir de linguagens artísticas, que utilizaram do conceito e do jogo, na relação de troca entre os personagens e o público. Esse jogo é livre, procedente da palavra liberdade, mas, não é o retrato real da vida, e sim, de uma representação temporária, de uma brincadeira, de um *faz de conta*.

Um exemplo é a personificação da natureza pelo homem, transformando o sol, a lua, o vento e o mar em criaturas vivas, que, em cena, brigavam, lutavam, dançavam e faziam orações e rituais para Dionísio, na Grécia Antiga. Assim, a religião, a etnologia e o folclore foram os primeiros temas encenados pelo teatro.

Dessa origem decorre o surgimento das primeiras peças de figurino, de cenário, da orquestra e acessórios que, até hoje, são objetos fundamentais em muitos espetáculos nos palcos das nossas cidades.

Um desses objetos, a máscara, simbologia do rosto de incontáveis personagens na história mundial do teatro, pode ser usada numa peça com mímica, ou simplesmente cobrindo o rosto do ator, como na peça *O Pirotécnico Zacarias*, do grupo Giramundo, na qual os bonecos tradicionais em madeira, gesso e papelão, deram espaço para as máscaras lúdicas e intimidantes, modeladas sob medida do rosto do ator.

Figura 14
Atores e máscaras da peça *O pirotécnico Zacarias*, de 2019, do Giramundo, 2019

Fonte:
Giramundo, 2019

Disponível em:
[instagram.com/giramundogruppo](https://www.instagram.com/giramundogruppo)

O teatro, portanto, consegue realizar esse jogo de compensação, com a rotina da vida, trazendo esperança e magia, para divertir e entreter as pessoas, em qualquer lugar que ele aconteça, no palco, na praça e na rua.

A magia do jogo, que encanta a criança, é também encantadora ao adulto, ao deixar a imaginação ser levada a outros mundos, sem rumo determinado, permitindo criar, recriar, experimentar e fantasiar. Quando criança, a arte lúdica é expressada através do jogo e da brincadeira; quando adultos, o jogo se transforma, às vezes em arte, e, em outras situações, em entretenimento, em esporte, e até em trabalho, porém, sempre com regras estabelecidas e um tempo para acontecer.

Resgatar a cultura lúdica é fundamental para o entendimento da linguagem, e

como elemento o lúdico, desta maneira, nos permitirá visualizar as diferentes formas e representações, perceber e identificar suas intermediações através das conexões visuais entre os processos criativos pesquisados.

Quando se pensa no papel da escola na educação infantil percebe-se que, no passado, havia um distanciamento entre o jogo e a educação, em um momento em que a lógica era a da produtividade em sala de aula. Atualmente, com as novas políticas públicas, que valorizam as atividades lúdicas, essa relação vem sendo transformada e o jogo começa a ser destaque no aprendizado das crianças.

A escola é responsável pelo cuidado e proteção, na perspectiva da assistência, mas também, da instrução, no desenvolvimento da aprendizagem e racionalidade; mas é preciso perceber a criança na sua totalidade, no cuidar e no educar, no sentido da formação humana. E, nesse aspecto, é importante entender e investir no aprender brincando, a partir das atividades de lazer, das brincadeiras, dos jogos e das relações sociais dentro da escola de ensino infantil. Como confirma Kishimoto (2010, p. 1)

Todo o período da educação infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. O período anterior é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico. No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade.

O espaço da escola é significativo e deve ser efetivo, para que conteúdos e iniciativas pedagógicas aconteçam, estimulando uma aprendizagem criativa e lúdica. Fazem parte desse espaço físico os móveis, artefatos essenciais e importantes na ambientação das salas de aula, dos pátios, internos e externos, dos refeitórios, das brinquedotecas e de toda a escola.

O design do mobiliário, sendo pensado e projetado em sintonia e com o

projeto pedagógico e arquitetônico, amplia e garante uma estrutura maior para as demandas educacionais deste ensino.

É nesta relação da arquitetura escolar com o ambiente infantil, que o Projeto de Extensão Mobi vem sendo desenvolvido, buscando, através do design e da linguagem lúdica, integrar o brincar com o aprendizado.

3.2. Cultura lúdica

Já é reconhecido por muito pensadores que o brincar, simboliza o espaço da criação cultural por excelência. Segundo Gilles Brougère (2014, p. 19), deve-se a Winnicott

[...] a reativação de um pensamento segundo o qual o espaço lúdico vai permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: “Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo”. Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter uma certa distância em relação ao real, fiel, na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio de realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples com o real.

Se é no brincar que a criança desenvolve a sua criatividade, sua imaginação, e, assim, constrói uma noção do que é cultura, quando pensamos no momento da brincadeira nos espaços da escola, surge uma questão: Como oferecer uma liberdade para ações e pensamentos instantâneos do brincar nos ambientes, muitas vezes improvisados para o ensino infantil?

Uma arquitetura escolar aberta e com espaços livres é básica para apoiar aos modelos de aprendizagem nos quais a criança é o foco principal, e, assim, garantir a relação dinâmica, lúdica e social dela com o espaço e seus artefatos, inseridos no cotidiano escolar.

Outro fator importante nessa concepção do brincar e da cultura lúdica é a

dimensão social da atividade humana que o jogo e a brincadeira fazem parte. São atividades que partem do coletivo e são dotadas de significado social, fundamentos que devem ser apreendidos, por quem vai jogar e brincar, mas também, por quem está orientando e supervisionando, como o educador. E esse educador pode ser uma barreira para a liberdade e a criatividade no ato do brincar, pois requer um equilíbrio e atenção no cuidar e deixar a criança ter uma liberdade para inventar e brincando.

O brincar varia em função desse significado social mas também do cultural, pois, como Brougère (2014, p. 20), indica, o *ludus latino* não é idêntico ao brincar francês. Cada cultura possui uma referência, uma história, uma tradição. No Brasil, um país grande, com diferentes regiões e estados, com suas geografias, etnias e culturas muito particulares, temos riquezas folclóricas e de linguagens únicas, que formam a nossa base cultural.

Esta diversidade cultural é também uma característica deste trabalho, pois os processos criativos estudados criaram e projetaram dentro deste contexto diverso, sendo a cultura, desta forma, o primeiro elo de conexão entre eles. Brougère (2014, p. 22) também indica que o jogo e a brincadeira são construídos, na origem da formação social da criança, no ato de brincar entre o bebê e a mãe, e assim, o primeiro aprendizado do brincar vem das referências materna:

Há, portanto, estruturas pré-existentes que definem a atividade lúdica em geral e cada brincadeira em particular, e as crianças as apreende antes de utilizá-las em novos contextos, sozinha, em brincadeiras solitárias, ou então com outras crianças. Não se trata aqui de expor a gênese do jogo na criança, mas de considerar a presença de uma cultura preexistente que define o jogo, torna-o possível e faz dele, mesmo em suas formas solitárias, uma atividade cultural que supõe a aquisição de estruturas que a criança vai assimilar de maneira mais ou menos personalizada para cada nova atividade lúdica.

Uma outra característica do jogo é ter sua própria especificidade, seus pré-

requisitos, trazendo uma demanda para os jogadores, conhecer as regras e significados para, depois, poder jogar e brincar. Essa pode ser considerada uma cultura lúdica de jogos que funcionam a partir deste modelo. Para jogar é preciso aprender e também partilhar dessa cultura. É preciso que esta cultura faça sentido para seus jogadores para que ela aconteça. Os jogos de esporte coletivos funcionam desta forma.

Kishimoto (2013) aponta que a cultura da infância está dividida em três modalidades de cultura. A primeira, uma cultura em que adultos produzem objetos materiais e imateriais para as crianças, tendo como exemplo livros, brinquedos, roupas, objetos; a segunda, uma cultura em que adultos e crianças compartilham das mesmas ações, como brincadeiras que são compartilhadas; e a terceira uma cultura em que as crianças brincam entre si, partilhando as atividades.

Essa terceira categoria é reconhecida como sendo a *cultura lúdica*, por configurar a etapa de aprendizado sobre a cultura, com os adultos e outras crianças, na qual se pode ver como a criança construiu seu próprio repertório lúdico, reinterpretando e reinventando novas formas do brincar.

É no processo de significação de objetos, gestos, fatos e espaços que ao brincar a criança ganha a liberdade de ressignificar todos estes componentes, de acordo com o seu tempo e o seu contexto, construindo, nesse processo, aprendizado, cooperação, sociabilização e inúmeras interpretações do seu mundo.

O ato do brincar é necessário para garantir a manutenção da cultura lúdica *local e global*, por ser nesse modo da comunicação e da reconstrução ao longo do tempo que o brincante poderá recriar as experiências. Isso só acontecerá de forma relevante, com uma nova postura na formação dos profissionais que trabalham na educação infantil, para consolidar uma compreensão da relevância do lúdico e da cultura, para oferecer novas situações lúdicas, de brincar, jogar, e experimentar, nas práticas e vivências com as crianças. Kishimoto (2013, p. 1) nos mostra que:

É a memória coletiva, anônima e contínua que preserva o popular

e garante sua sobrevivência. A brincadeira tradicional resulta de práticas antigas de construção de brinquedos com materiais naturais e de uso doméstico, trechos de poemas, que acompanham brincadeiras de pular corda, movimentar pernas, pés e mãos ou jogar pedrinhas, de personagens da História que a simpatia popular divulgou, de partes de canções, que, pela memória coletiva, descaracterizam-se, recebendo elementos da cultura local, que é fundamental para sua preservação.

E nos inspira, ao traduzir a conexão entre a imaginação, a cultura e o brincar: “Como no fio da história, a cultura lúdica faz a tessitura com a imaginação, característica universal do brincar. O lúdico só existe, quando brincantes assumem significados simbólicos em situações comunicativas” (KISHIMOTO, 2013, p. 2).

3.2.1. Diversidade e produção da cultura lúdica

A cultura lúdica compreende também conteúdos mais objetivos dentro da estrutura geral do lúdico. Com base em Brougère (1998), seguem alguns itens que completam o comportamento dos conceitos, do lúdico, do brincar e da cultura lúdica:

- I. A cultura que a criança está inserida é a sua cultura lúdica;
- II. As culturas lúdicas são distintas como a cultura dos países como, por exemplo, no Japão e nos EUA;
- III. As culturas lúdicas são distintas também conforme o meio social, a cidade, o sexo e a idade da criança e meninos e meninas não farão as mesmas experiências e as interações não serão as mesmas;
- IV. A cultura lúdica contemporânea e suas especificidades ajudam a analisar a nossa época, em relação às experiências do momento, com o meio-ambiente e os suportes de que a criança dispõe;
- V. Esses suportes foram pensados para formas solitárias de jogos, em que as interações sociais acontecem através de objetos (exemplo:

tablets, celulares, notebooks, e outros) que realizam múltiplas ações, de significados cujas consequências ainda não podem ser estimadas, principalmente na infância;

- VI. Multiplicação dos brinquedos, com a diversificação do universo imaginário, dos videogames, dos jogos cibernéticos, dos jogos hiper-realísticos com estruturas lúdicas transformadoras para muitas crianças;
- VII. O objeto se torna cada vez mais importante na constituição da cultura lúdica contemporânea, não apenas o objeto tecnológico, mas também existe a valorização e o resgate dos meios e modos de brincar com referências aos objetos do passado, o que abre uma opção em buscar, e criar, formas de brincar, novas, interativas e principalmente lúdicas.

A cultura lúdica é o conjunto das experiências lúdicas acumuladas, começando pelas primeiras brincadeiras de bebê citadas anteriormente, e que vai sendo completada e enriquecida com o desenvolvimento social da criança.

3.2.2. Linguagem lúdica

No capítulo anterior, foi apresentado o conceito de linguagem, que será retomado neste momento para prosseguirmos com o desenvolvimento do tema.

É entendido que a linguagem é caracterizada por uma complexa rede de conexões, entre as formas de comunicação e de significação, reunindo a linguagem verbal articulada, a linguagem dos surdos mudos e *outras extensões de sistemas de códigos*, como da arte, da moda, da culinária, dentre muitos.

Sendo assim; a linguagem lúdica vai combinar conceitos sobre a linguagem e o lúdico, ampliando estes sentidos, com a comunicabilidade e identificação dos elementos lúdicos que compõem os jogos, as atividades do brincar, de entretenimento e de lazer das pessoas.

Situações comunicativas às quais, através do design, o elemento lúdico faz referência e também é parte da linguagem, do conceito e da cultura dos signos e códigos pesquisados.

Os significados simbólicos dos jogos, brincadeiras, contos e estórias, do imaginário lúdico, aparecem nos volumes, formas e cores da arquitetura escolar das EMEIs, na linguagem visual dos móveis do Mobi, como também nas características e simbologias culturais dos bonecos do Giramundo e da moda do Ronaldo Fraga.

3.2.3. O elemento lúdico na formação sócio cultural do homem

O comportamento e as ações lúdicas acompanham a história da humanidade. Nas pinturas retratadas pelo homem primitivo nas paredes das cavernas, demonstravam que, as ações pela sobrevivência, da caça até a pesca, das lutas aos rituais religiosos, eram vinculadas e dependentes das forças da natureza. Nos desenhos rupestres, aparecem, não apenas os utensílios, ferramentas e armas, mas também cenas e imagens do brincar, demonstrando, que este, é inerente ao homem, como também é vivenciado pelos animais.

Outra manifestação lúdica, foram nos ritos sagrados e nos sacrifícios onde esse homem primitivo se transformava, e nele o *espírito de jogo* era naturalmente vivenciado. Segundo Huizinga (2002, p. 22),

O jogo sagrado, pelo fato de ser indispensável ao bem estar da comunidade e um germe de intuição cósmica e de desenvolvimento social, não deixa de ser um jogo que, como dizia Platão, se processa fora e acima das austeras necessidades da vida quotidiana.

No Antigo Egito, uma época em que a religião era regida pela realeza, estes ritos de passagem aos mortos, foram representados por desenhos nos murais dos templos e das pirâmides.

O lúdico pode ser percebido também, na música e na dança, muito valorizada nas procissões e nos personagens folclóricos, representantes do povo do campo. As práticas esportivas, aliadas às caças e pescas, eram o divertimento de jovens ricos, como também, os jogos em equipe, de luta e natação. As brincadeiras das crianças se voltavam para a reprodução dos jogos dos adultos, como também, com as bolas e bonecas de couro.

Figura 15
Cerimônia teatral de recepção em palácio turco, com músicos e mulher com véu, no Museu do Palácio de Topkapi, em Istambul

Fonte:
Berthold, 2004, p. 24

Figura 16
Cena de teatro popular (velho corcunda de tamancos e dançando num tablado, músicos com instrumentos de sopro e percussão) no Museu do Palácio de Topkapi, em Istambul

Fonte:
Berthold, 2004, p. 24

Mais adiante, na civilização grega, aos pés da Acrópole, em Atenas, se inicia a história do teatro europeu, das concepções democráticas de governo, da busca pela razão e da valorização da realidade com a filosofia. A origem dos grandes festivais em homenagem a Dionísio, o deus do vinho, da vegetação e do crescimento, da procriação e da vida exuberante, inauguraram e desenvolveram para a tragédia e a comédia, tornando-o o deus do teatro. O maior jogo cênico mundial, o teatro, segundo Berthold (2004, p. 104), é uma obra de arte social e comunal, nunca isto foi mais verdadeiro do que na Grécia Antiga: “A multidão reunida no theatron não era meramente espectadora, mas participante, no sentido mais literal. O público participava ativamente do ritual teatral, religioso, inseria-se na esfera dos deuses e compartilhava o conhecimento das grandes conexões mitológicas”.

Figura 19
Apresentação de *Rãs*, de Aristófanes, no Teatro de Dionísio, 405 a.C. Na orquestra, Dionísio é transportado através do pântano num barco a remo, com rãs coaxando à sua volta. Reconstrução de H. Bulle e H. Wirsing, 1950

Fonte:
Berthold, 2004, p. 122

Figura 17
As máscaras de mármore de um jovem, um escravo e de Ceres, no Museu do Louvre, em Paris

Fonte:
Berthold, 2004, p. 119

Figura 18
O Flautista e o coro fantasiado, representando cavaleiro e seus cavalos, motivo que reaparece mais tarde em *Os Cavaleiros*, de Aristófanes. Vaso figurado, em negro, no Museu Staatliche, em Berlim

Fonte:
Berthold, 2004, p. 122

Outra herança importante foi a origem dos Jogos Olímpicos, praticados pelos esportistas e heróis homéricos, e perpetuados até os dias atuais.

Já os romanos, jovens e adultos, utilizavam o espaço da cidade, seus jardins, praças e parques, para realizar atividades lúdicas sociais e de aprendizado,

como: brincadeiras de esconder nos labirintos, jogos de dama, jogo de soldado, amarelinhas com as crianças, e também o jogo de bolinha de gude, porém substituídas por pedras locais, ou nozes e grãos de cereais.

Os *Ludi Romani* foram a representação máxima das festividades religiosas oficiais, nas quais os espetáculos ao sagrado e aos deuses dividiam as honras com a urbs romana (BERTHOLD, 2004). Os *Ludi Scaenici* eram jogos cênicos, que invocavam os espíritos e o sobrenatural para aplacar a morte, de uma Roma tomada pela peste em 364 a.C. Após os *Ludi Romani*, celebrados em setembro, havia os *Ludi Plebei*, em novembro, os *Ludi Cerales* e *Megalenses*, em abril, e os *Apollinares*, em julho.

Figura 20
A primavera, de Lawrence Alma-Tadema, de 1894, representando o festival *Ludi Cerales* em uma rua de Roma, exposta no J. Paul Getty Museum

Fonte:
Wikipedia, 2019

Disponível em:
<https://wikivisually.com/wiki/Cerealia>

Durante o Império Romano, do Estado militar até ao “governo do mundo”, a crença era que o espírito dos deuses era quem governava todas as coisas. A política e o teatro permeavam um ao outro, e *panem et circenses*, “pão e circo”, era o mote para os estadistas implantarem o Império.

Para implantar todos os jogos, que levavam a diversão e as sensações ao povo, era preciso impressionar. A arquitetura monumental da arena do Coliseu foi construída e finalizada em 80 d.C. Os romanos aplaudiam quem triunfasse e os quem conseguisse os entreter, valorizavam o poder dos jogos, queriam o *show na arena*, reflexo de uma sociedade que adorava a festa.

Com a queda de Roma, a Idade Média começa no século V e se estende até o século XV, marcada por um domínio da Igreja Cristã e dos senhores feudais e pelo poder das terras sobre os camponeses. A economia rural e agrícola modifica as relações sociais neste período, e as questões diárias, simples e rudes passaram a ser valorizadas.

Em função dessa mudança, a cultura e as produções artísticas refletiram um novo contexto, porém, eram coloridas, variadas e cheias de vida. Deus, o mundo e o diabo eram os temas preferidos, assim como a representação das novas relações sociais que surgiam. As brincadeiras desse período eram vinculadas às atividades ligadas, ao cultivo e à natureza, e a dança era uma das artes mais populares, apresentadas nas feiras e aldeias. Já no final do período medieval, a dança se torna parte de todos os acontecimentos festivos.

Com o Renascimento, a retomada mercantilista, com as grandes navegações, marcam o início da Idade Moderna. Período de grande desenvolvimento comercial e cultural, com o crescimento das cidades, o surgimento da burguesia e uma nobreza incentivadora e patrocinadora das artes, favorecendo o surgimento de vários artistas, compositores, pintores como Leonardo da Vinci, Michelangelo, Brunelleschi, dentre outros. Esse período histórico segue até o final do século XVIII, 1789, encerrando com a Revolução Francesa, que também define o início da contemporaneidade.

A sociedade burguesa se apresenta e oferece ao mundo o consumo, a moda, as inovações tecnológicas. É importante ressaltar a valorização da educação pelo Estado, reflexo dos ideais Iluministas defendidos pela burguesia. A sociedade de consumo estava implantada e os objetos de desejo eram oferecidos nos grandes magazines e lojas. Os artefatos, jogos e brinquedos dessa época participaram progressivamente das atividades físicas e lúdicas na escola de

países europeus a partir do século XVIII.

O capitalismo e o desenvolvimento econômico ganham o mundo, com grandes impactos no modo de produção, na rápida expansão das cidades e comprometendo as transformações sociais. A vida nas cidades é marcada pela desigualdade social e o trabalho, muitas vezes, era realizado por crianças e mulheres, com baixos salários.

Esse panorama de desigualdade acompanha também o aspecto do lúdico e a distinção do brincar entre a criança rica e a pobre. As ruas e espaços públicos eram vivenciados pelos filhos de operários e comerciantes que, neste momento, moravam nos bairros mais próximos das áreas centrais. Já às crianças consideradas mais ricas restavam os espaços mais reservados de suas casas e de outros ambientes privados, clubes e escolas.

O brincar é um direito das crianças, porém, os brinquedos sofreram também essa divisão social, na sua forma e no seu fazer. Industrializados, os brinquedos, passaram a ser pensados e produzidos pelo homem adulto que cria, segundo o seu olhar, para o mundo infantil.

Novos significados e menos conteúdo: o brinquedo passa a ter uma modelagem única e padronizada para atender o volume e a demanda dos grandes centros urbanos.

3.2.4. O lúdico no Brasil

O lúdico na cultura brasileira e a sua vasta história, que foi construída a partir das influências dos portugueses, dos negros e dos índios. As brincadeiras e os brinquedos brasileiros tiveram grande participação dos modelos trazidos e perpetuados por crianças portuguesas, negras e índias.

Da mistura de raças, a nossa cultura produziu elementos lúdicos com grande simbologia e significados, influenciados por estas três etnias culturais. Podemos distinguir suas características predominantes se olharmos para núcleos onde houve o predomínio da raça e em seus lugares de natureza histórica.

Da cultura portuguesa, o folclore foi sendo passado de geração em geração, e, desta forma, a história foi sendo transmitida, de maneira oral, e aos poucos, sendo incorporada também na cultura brasileira, como é o caso das lendas e estórias da Mula Sem Cabeça, da Cuca, do Bicho-Papão, trazidas pelos portugueses. Cada um dos personagens foi incorporado, e, com o tempo, adaptado, se transformando em temas da cultura popular brasileira, assimilados de maneira lúdica ao cotidiano das crianças. Outras brincadeiras, como a amarelinha, a bolinha de gude, jogo de botão e o pião, também vieram com os portugueses.

Segundo Teixeira (2010, p. 02), “[...] identificar a influência negra nas brincadeiras infantis brasileira é tarefa difícil, para compreender quais as brincadeiras das crianças originaram-se dos negros é preciso que se conheça e entenda sua cultura, sua procedência”.

Os negros saíram da África de diferentes procedências, muitos foram separados na sua origem ou na chegada ao território brasileiro. Vieram para serem escravos no Brasil, com suas diferentes culturas e línguas, acabaram se misturando e sofrendo adaptações culturais, como exemplo, na religião, com a incorporação de algumas imagens dos santos católicos.

A história africana foi também transmitida através da oralidade, quando a mãe-preta contava às crianças seus contos, mitos, lendas e deuses. Uma característica marcante das brincadeiras das crianças africanas foi o uso da música, da dança, com uma marcação rítmica forte e muito própria dessa cultura. Podemos dizer que elas trabalham a memória, a musicalidade, a atividade física e o contato social com os colegas. Algumas brincadeiras como: Acompanhe meus pés, Pegue a cauda, Saltando o feijão, Escravos de Jó, este muito propagado na infância brasileira, e outros, como Mamba, Pengo Pengo, Terra-mar e Obwisana, todas utilizando a movimentação corporal e ritmo como elementos lúdicos.

Um exemplo foi, a capoeira, uma mistura de dança e rito com movimentos muito característicos que também foi propagada no Brasil e incorporada como prática esportiva, pode acontecer em espaços de academias e também

em espaços públicos nas cidades, o que favorece uma nova relação de quem pratica com o ambiente urbano, garantindo a este um novo significado social.

A influência indígena também foi imensa na construção da cultura brasileira de maneira geral, fazem parte do nosso repertório os ensinamentos sobre a natureza, a culinária, o artesanato, aspectos de higiene, da prática de produzir remédios caseiros e da referência da mulher indígena, mães que produzem os brinquedos para seus filhos, em madeira e barro. Na cultura indígena, o lúdico aparece também no uso de “[...] aves domésticas como bonecos, do bodoque e do alçapão para pegar passarinhos e depois cria-los, condição que ainda permanece na infância brasileira” (TEIXEIRA, 2010, p. 03).

Uma característica geral da cultura lúdica indígena é que no jogo não existe a competição, nem a desavença, pois as brincadeiras são realizadas junto à natureza e funcionam para preparar a criança para a vida adulta. Assim, os meninos aprendem a construir seus instrumentos de caça e pesca, como o arco e a flecha, e as meninas, a realizar pequenas tarefas domésticas, como pegar a lenha e o barro para a produção das cerâmicas e utensílios da alimentação.

São exemplos de jogos portugueses: bolinha de gude, peteca, amarelinha, queimada, brincar de boneca, cara ou coroa, carrinhos de rolimã, boca de forno. De jogos africanos; o pião, cabra-cega/cobra-cega, pelada ou futebol, brinquedos contados. Os jogos de influência indígena são: pique-pegas, pega-pegas, esconde-esconde, a galinha e o gavião, capitão-de-amarra-negra, nego-fugido, agostinho, todos jogos de pegador que foram modificados para outros personagens, como polícia e ladrão.

Soltar pipa, por exemplo, foi introduzido no Maranhão pelos portugueses no século XVI, porém tudo indica que teve procedência do general chinês Haisin, em 206 a.C., que usou-a como estratégia militar.

A cama de gato, conhecida também por jogos de cordel, ou jogo de fio, tem origem em alguns lugares distantes como na Nova Zelândia, no Ártico, com os índios da América do Norte, tribos africanas e também no Brasil, com as tribos wapischana, tapirapé, tribo tupi e entre os taulipáng.

Os cinco pedaços de ossinhos que são lançados para cima na tentativa de se pegar um a um, sendo de diferentes formas e contagens, com o tempo, foram sendo substituídos por cinco pedrinhas ou saquinhos com areia. Este é um jogo, talvez, dos mais antigos no mundo, por ser referenciado na cultura grega e romana, sendo que provavelmente aprenderam com os egípcios.

Figura 21
Jogo de bolinha de gude e amarelinha

Fonte:
Faz Fácil, 2019

Disponível em:
www.fazfacil.com.br

Figura 22
Brincadeira indígena "arranca a mandioca", também conhecida por Cabo de Guerra, e, com o barbante, a Cama de Gato

Fonte:
Faz Fácil, 2019

Disponível em:
wikiwand.com

Figura 23
Imagens dos 5 saquinhos, ou "jogo das 5 marias", uma das brincadeiras mais antigas do mundo, também conhecida por "os ossinhos"

Fonte:
Pinterest, 2019

Disponível em:
<https://br.pinterest.com>

Figura 24
Imagens do jogo de futebol e do jogo de queimada

Fonte:
educação física para educadores, 2019

Disponível em:
<http://educacao.fisicaparaeducadores.blogspot.com>

Figura 25
Imagens da dinâmica do jogo de bolinha de gude e do jogo de peteca

Fonte:
O brasileiro, 2019

Disponível em:
www.obrasileirinho.com.br

Figura 26
A brincadeira de cabra-cega e ciranda de roda, ou cantiga de roda

Fonte:
Ilustration Children Friends, 2019

Disponível em:
<https://br.123rf.com>

Figura 27
Meninos e o jogo de futebol

Fonte:
Alto do moinho, 2019

Disponível em:
www.altodo.moinho.blogspot

São muitos os jogos e as brincadeiras que fizeram ou fazem parte da infância das crianças brasileiras. Através dessas vivências e experiências lúdicas, as crianças realizam associações entre o mundo imaginário e o real, criam inúmeros repertórios, que construirão a base social, cognitiva, psicológica, pedagógica e corporal, por terem naturezas que trabalham o indivíduo em suas diferentes habilidades humanas.

O brincar infantil, nesse início de século XXI, vem sendo rediscutido. É sabido que a criança constrói o seu próprio pensar, desenvolve o seu repertório lúdico através das suas experimentações, no pensar, agir e sentir.

O brinquedo artesanal, que já foi importante, volta a ser valorizado por muitos educadores, ao mesmo tempo em que as escolas estão num processo contínuo de revisão de metodologias de aprendizagem, desenhando novos espaços para o ensino do século XXI, através do qual a criança aprende fazendo, na cultura *maker* do novo milênio, o aluno passa a ser, o protagonista. Novas situações pedagógicas, que no seu processo e desenvolvimento, terão no elemento lúdico a mediação e o apoio para que isto aconteça.

3.3. Os elementos da comunicação visual e os objetos de estudo

A percepção de uma imagem pelo ser humano parte de um conjunto de informações, de linguagens, que harmonizados, compõem a comunicação visual, de um objeto, uma obra de arte, uma arquitetura, um móvel, uma roupa, ou de um simples artefato.

São muitos os recursos de que dispomos para ampliar o alcance de uma comunicação visual, e garantir uma percepção integral que será responsável pelas sensações e interpretação das pessoas.

Um dos princípios que operou no campo da teoria da forma foi o movimento da *Gestalt*², que atuou também “[...] no estudo da formação das imagens,

2 A *Gestalt* foi uma escola de psicologia experimental cujos estudos foram iniciados pelo filósofo-austriaco Christian von Ehrenfeld, tendo sido oficialmente fundada no início do século XX, por volta de 1910, por Max Wertheimer (1880/1943), Wolfgang Kohler (1887/1967) e Kurt Koffa (1886/1941), da Universidade de Frankfurt. Desenvolveram um rigoroso estudo experimental na busca de investigar os motivos pelos quais umas formas agradarem mais que outras, apoiada no fisiologismo do sistema nervoso para explicar a relação entre o sujeito e o objeto, no campo da percepção.

da percepção, da linguagem, inteligência, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica em grupos sociais” (FILHO, 2015, p. 18).

Segundo a *Gestalt*, a arte se ampara na pregnância da forma. Isto acontece quando um objeto, que de maneira simples, possui harmonia e equilíbrio entre a sua estrutura e o seu desenho, é um objeto com alta pregnância. Significa que este objeto possui clareza formal e será visualmente de fácil leitura e compreensão.

Algumas condições relativas aos elementos visuais podem intervir no modo em que acontece esta comunicação visual, de acordo com Armheim (1988 apud MAZZILLI, 2003, p. 73),

[...] em relação à arte e percepção visual: equilíbrio, configuração, forma, desenvolvimento, espaço, luz, cor, movimento, dinâmica e expressão [...], são variáveis muito específicas que mudam as características numa relação de tempo – espaço – objeto. [...] Em relação à forma da arquitetura e os elementos do espaço - cheio e vazio, dentro e fora, figura e fundo, horizontal e vertical, perspectiva, mobilidade, ordem e desordem, simbolismo, expressão e função, etc.

Estas situações volumétricas são variáveis contínuas e de intensa mudança durante um período de observação e vivência. Os movimentos gerados em função do modo em que vivemos interferem na nossa percepção visual, nos conduzem a reagirmos a todos os fatores e objetos que nos cercam. São circunstâncias e respostas naturais do indivíduo em seu ambiente sociocultural.

Sobre esta natureza fisiológica da percepção, a autora Dondis (2015, p. 27) esclarece que “Todas as respostas são naturais e atuam sem esforços: não temos que estudá-las e nem aprender a dá-las”, e sugere ainda que “O que vemos é uma parte fundamental do que sabemos, e o alfabetismo visual pode nos ajudar a ver o que vemos e a saber o que sabemos”.

3.3.1. Linguagem visual

A linguagem visual configura parte fundamental do sistema de leitura e comunicação visual, que tem na sua composição, mensagens formadas por signos, códigos e formas, significativas e simbólicas, que representadas e caracterizadas por aspectos culturais.

A semiótica nos apoiará com os elementos fundamentais da percepção da imagem e da identificação dos diferentes signos e códigos nas linguagens dos processos criativos, e a *Gestalt* nos apoiará segundo o seu princípio geral, da percepção visual pela pregnância da forma “[...], no sentido da clareza, da unidade, do equilíbrio” (FILHO, 2015, p. 24).

Compartilho com a orientação de Dondis (2015), sobre o modo visual, não oferecer sistemas estruturais definitivos e absolutos. E também sobre o questionamento: “Como adquirir o controle de nossos complexos meios visuais com alguma certeza de que, no resultado final haverá um significado compartilhado?” (DONDIS, 2015, p. 29). A autora orienta que, no contexto do alfabetismo visual, “[...] a sintaxe só pode significar a disposição ordenada de partes, deixando-nos com o problema de como abordar o processo de composição com inteligência e conhecimento de como as decisões compositivas irão afetar o resultado final” (DONDIS, 2015, p. 29).

Não existe uma regra irrestrita, o que é necessário é a compreensão real do que está sendo estudado, dos significados e ordenações das partes para uma interpretação dos meios visuais. E, para isto, o entendimento do alfabeto e do significado nas formas visuais decorrem da investigação do processo da percepção humana.

São muitos os caminhos que podemos escolher para analisar qualquer obra visual, sendo que, um dos mais reveladores é decompô-la em seus elementos constitutivos, para melhor compreendermos o todo. Esta foi a nossa opção, pela desconstrução de seus elementos com a intenção de compreendermos as partes e depois o todo de cada obra escolhida. Segundo Dondis (2015 p. 52), “Esse processo pode proporcionar uma profunda compreensão da natureza de qualquer meio visual, e também da obra individual e da pré-visualização e

criação de uma manifestação visual, sem excluir a interpretação e a resposta que a ela se dê”.

Esta avaliação coincide com a nossa proposta para utilizar os componentes visuais básicos como meio de compreensão dos códigos e significados dos objetos e temas escolhidos, a partir do potencial de suas expressões artísticas e culturais. Para tal, seguiremos a sugestão de concentrarmos nos elementos visuais individuais, para alcançar um conhecimento mais aprofundado de suas qualidades específicas.

3.3.2. Elementos básicos da comunicação visual – o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala, a dimensão e o movimento

Na etapa de interpretação dos elementos lúdicos de linguagem, dos desenhos, esboços, croquis, e imagens, escolhidos para o estudo das características e desenvolvimento do capítulo sobre os processos criativos de design, buscaremos referenciar este estudo na composição gráfica dos seguintes elementos visuais.

3.3.2.1. O ponto

No conjunto das unidades de comunicação visual o ponto é o menor e o mais simples. É quase instantâneo que os desenhos e representações gráficas iniciem a partir de um ponto, referencial de apoio ou como parte da composição de uma imagem. A forma redonda é bem reconhecida no contexto ambiental e *tem grande poder de atração visual sobre o olho*. (2015 p. 53) Desenhados juntos e de forma espaçada os pontos criam uma ilusão de um desenho, de um tom, de uma cor, dirigem o olhar e criam diversos mecanismos de percepção e reconhecimento.

3.3.2.2. A linha

A linha é iniciada a partir de um ponto, e deste, continuamente, teremos o traço, uma linha, reta ou curva. Assim, a linha pode ser definida por um ponto em movimento, um recurso muito utilizado no momento dos desenhos preliminares, dos croquis de ideias e conceitos, de onde algumas ênfases surgem para desenvolvimento. A linha é essencial na grafia técnica dos

projetos de arquitetura, design, e das áreas onde o instrumental de desenho é o modo de representação gráfica. No design de objetos, ambientes, e da moda, assume diversas formas para conseguir expressar um objetivo e intenção proposital de seu autor.

3.3.2.3. A forma

É a linha que estrutura e conduz o desenho da forma. São três formas básicas que compõem e geram diversos signos e significados na linguagem das artes visuais – o círculo traduz continuidade, proteção e concentração; o triângulo gera uma leitura de tensão, de semelhanças e diferenças; e o quadrado, percepções de equilíbrio e de imagem modelo. Sensações que as formas transmitem e que, de acordo com Dondis (2015, p. 59), “[...] nas combinações e variações infinitas dessas três formas que derivam todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana”.

3.3.2.4. A direção

Cada uma das formas básicas de expressão tem respectivamente suas direções visuais básicas, ou seja, o círculo tem a curva, o triângulo, a diagonal, e o quadrado, a horizontal e a vertical, provocando associações e mensagens visuais significativas. A referência horizontal-vertical tem na sua percepção o equilíbrio, o bem-estar e a estabilidade em relação às questões visuais. A diagonal refere-se a algo mais ousado que instiga na busca da estabilidade. As resultantes curvas buscam associações mais amplas, de abrangência e também de repetição. Estas forças são fundamentais na organização dos eixos de leitura dos desenhos, para entendermos a direção sugerida por cada autor.

3.3.2.5. O tom

O tom surge quando em um desenho, croqui ou esboço de forma, a linha se apresenta com mais intensidade, sobreposta graficamente, transmitindo sombra e luz, às vezes de maneira bastante fiel à luz solar ou também por outras situações artificiais e cênicas. Sombra e luz, tons e sobre tons, são recursos que comunicam temas mais curiosos e intrigantes, assustadores, quando exploram o claro e escuro, e o efeito de obscuridade da luz. Esse efeito gera uma escala de tons do mais claro seguindo para os tons de cinza até o efeito mais escuro. Essa foi uma estratégia com os bonecos e marionetista em

branco e o fundo negro do palco, da peça *Giz*, do Giramundo, e também um recurso na escolha tonal da coleção *Tudo é Risco de Giz*, de Ronaldo Fraga.

3.3.2.6. A cor

A cor é um elemento que por si só é capaz de influenciar o olhar, gerar sensações e emoções. É saturada de recursos especiais que interferem na geração e formato da comunicação visual. A cor possui três dimensões que são definidas em: primeiro como matiz ou croma, que é a cor em si. Existem três matizes primárias, amarelo, vermelho e azul. Cada uma dessas cores ativa uma reação, às vezes de proximidade, como o amarelo da luz solar ou do calor, em outras, o azul traduz a sensação de suavidade. A segunda dimensão da cor é a saturação, que, em acordo com Dondis (2015), significa a pureza relativa de uma cor, do matiz ao cinza. A intensidade de uma cor acontece quando está mais saturada, mais carregada, gerando assim, colorações vivas e reações de muita expressão nas pessoas. A terceira dimensão da cor é a acromática, em que o brilho relativo varia do claro ao escuro, interferindo na intensidade da luz na cor. São recursos que exploram e mudam a relação com as cores em uma filmagem para a TV ou cinema. Transformam a sua percepção e assim, a reação de quem no papel de espectador. O fato visual, objeto, arquitetura, marionetes, e roupas, são artefatos que transbordam informação, cultura, história, e somente farão sentido se acionarem as cores em algum elemento ou detalhe na sua imagem. Cor é emoção e revelação.

3.3.2.7. A textura

A textura é outro elemento que transforma não apenas o sentido da visão, mas principalmente a percepção pelo o tato. A textura vai relacionar um conjunto de pequenas variações, muitas vezes percebidas primeiro pela visão e, ao ativar a curiosidade, a vontade em reconhecer também pelo toque da mão. É um artifício poderoso quando a composição dos materiais juntamente com a sensibilidade da visão e do toque impulsionam novas experiências, como exemplo, o “livro ilegível” e “os pré-livros” de Bruno Munari, com mensagens visuais e táteis variadas. Instigaram e aproximaram à descoberta do livro e da leitura pelas crianças.

Figura 28
O livro ilegível e os pré-livros, por Bruno Munari, e duas crianças manuseando a obra

Fonte:
Medium, 2020

Disponível em:
<https://medium.com/@carolinaferreira/munari-livro-ileg>

3.3.2.8. A escala

A escala é uma referência de medida usada para indicar as diferentes tamanhos e proporções entre os diferentes componentes de uma cena visual. A medida é fato importante para definir soluções de projetos, como no caso do design de um objeto, ambiente ou de uma arquitetura, porém, o contexto é também fator significativo para uma percepção correta de todo o cenário. A escala está associada às proporções humanas, ideal, quando se tem o homem médio, valendo para dimensões de roupas, objetos, ambientes domésticos, de trabalho e determinados espaços públicos.

3.3.2.9. A dimensão

A dimensão é real na vida de todas as pessoas. É fácil percebê-la como também senti-la, com o auxílio de uma simples técnica de perspectiva. Vários efeitos são alcançados através dos desenhos e projeções em perspectivas e assim diferentes dimensões podem se cruzar em um mesmo espaço, como na peça *O Pirotécnico Zacarias*, do Giramundo. Quando o espaço cênico recebeu diferentes cenas e montagens, ao fundo, filmagens em movimento, em seguida, planos de filmagens em espaços urbanos, no proscênio, os atores com os cenários fixos, transportando a plateia para outra realidade. São efeitos que acontecem produzidos pela perspectiva aliada a outros recursos de imagens visuais, como claro-escuro, luz-sombra e velocidade-movimento.

3.3.2.10. O movimento

O movimento é um dos elementos com maior força visual dentro da nossa vivência e experiência humana. O efeito que o movimento é capaz de gerar no olho quando usado junto com todos os outros recursos e técnicas de imagem visual, criam distorções e ilusões que traduzem o contexto, mas que a nossa consciência é capaz de interpretar e reconhecer a sua realidade. Citando a mesma peça, *O Pirotécnico Zacarias*, a quarta parede desaparece, e a plateia é

conduzida pelo movimento de toda a cena visual. A dinâmica do movimento como componente visual é eficaz e instantânea.

Veremos no próximo capítulo os quatro objetos pesquisados organizados e, sobre eles, empregados os fundamentos, da semiótica e da *Gestalt*, juntamente com a sintaxe da linguagem visual, com o objetivo de identificar os elementos gerais de análise em relação ao signo, as linguagens, a cultura e o lúdico.

3.3.3. A Classificação Geral dos signos, da linguagem e da cultura e do lúdico

Apresenta-se a seguir as etapas de construção do primeiro quadro com a classificação geral dos signos, das linguagens, e da cultura, com o objetivo de perceber e identificar em cada processo criativo, a sua contribuição para o contexto geral do elemento lúdico.

(Quadro na página final desse capítulo)

A primeira parte do quadro é destinada à 1ª ênfase, que considera o design como um fenômeno de linguagem. Entendendo-o como elemento de comunicação em que os produtos assumem e produzem mensagens. São constituídos por meio de signos que acabam por gerar significados.

Sobre os signos que serão apresentados, partimos dos mais simples e objetivos de serem identificados. Seguindo a gramática especulativa, reafirmo por “[...] fornecer as definições e classificações para a análise de todos os tipos e elementos [...] e tudo que está neles implicado: a representação e os três aspectos que ela engloba, a significação, a objetivação e a interpretação” (SANTAELLA, 2018, p. 05).

E, para alcançar este propósito, adotamos uma construção por etapas – a primeira: dos signos, seguindo a natureza triádica do signo, desenhemos esquemas de análise sobre cada objeto, como também, em seguida, sobre a natureza da linguagem e da cultura. São esquemas e conceitos de linguagens visuais como o exemplo abaixo, que foi desenhado em escala maior para apoiar a leitura no Quadro 1.

Figura 29
Visão triádica do signo na definição de Pierce

Fonte:
elaborado pela autora, baseada em Braida e Nojima (2014) e Niemeyer (2013)

1ª ênfase: Os Signos

Considerando que todo objeto ou artefato tem um significado referencial, vamos compreender como este signo é percebido pela sua comunicação visual e se é interpretado na sua relação com o lúdico?

O segundo destaque no quadro 1 foi para a linguagem do design, com o objetivo de entender dos aspectos comunicativos, sobre as linguagens visuais e lúdicas. Nesta parte, procedemos com base na 2ª ênfase, que trata da linguagem do design propriamente dita, em que as questões constitutiva (características), ontológica (estudo do ser) e epistemológica (a origem, a estrutura e os métodos do saber) são avaliadas. Esta orientação possibilita que, sejam ampliados os questionamentos sobre a linguagem visual e a linguagem lúdica, apoiada na produção do design dos objetos estudados, por acreditar que os *produtos falam por meio da linguagem*.

O exemplo a seguir, também em escala maior para apoiar a leitura no quadro 1, apresenta, de maneira triádica, os conceitos referentes à linguagem visual, à linguagem visual lúdica e a sua relação de efeito no seu interpretante/intérprete. Vamos compreender como o design é percebido pela sua linguagem visual e interpretado na sua linguagem visual lúdica?

2ª ênfase: Linguagem do design, linguagem visual, linguagem visual lúdica

Figura 30
Visão triádica da linguagem

Fonte:
elaborada pela autora

A terceira parte do quadro 1 foi destinada à cultura e denominada como 3ª ênfase. Nela tratamos da cultura “propriamente dita”, da cultura lúdica e da cultura visual lúdica, que será investigada em cada objeto de estudo, a partir dos valores visuais, distintos e diferentes (MAZZILLI, 2007). Serão peças fundamentais em apoio à interpretação da linguagem visual lúdica dos processos criativos e dos objetos em estudo e na etapa de produção final. Esperamos confirmar o que Mazzilli (2007, p. 3) aponta sobre a cultura visual lúdica: “A cultura visual lúdica do designer e do cliente, em interação com aquela da criança, determinarão as novas significações visuais do objeto, do espaço e do ambiente”, ampliando sua interação não apenas sobre a criança, mas também aos jovens e adultos.

Figura 31
Visão triádica da Cultura

Fonte:
elaborada pela autora

3ª ênfase: Cultura, cultura lúdica e cultura visual lúdica

É pertinente esclarecer que mantivemos a estrutura triádica, com a proposta de manter uma leitura formal e relacional entre os conceitos, assim, o modo e o meio de expressão se comportam para uma compreensão geral sobre este processo criativo.

E, como síntese deste primeiro quadro de classificação e interpretação de todos estes elementos, a 4ª ênfase trata do lúdico. É questão principal nesta pesquisa sobre os processos criativos, responder se o lúdico é elemento mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto.

4ª ênfase: O elemento lúdico

Figura 32
Visão triádica do lúdico

Fonte:
elaborada pela autora

Concluindo o quadro 1, apresento o conceito do elemento lúdico desta pesquisa, com suas formas, palavras e características mais significativas, simbólicas e recorrentes ao longo de todo o caminho de busca, verificação e interpretação.

No decorrer do capítulo 4, compreenderemos a trajetória dos processos criativos pesquisados, as mediações do elemento lúdico e das linguagens visuais.

Este processo apoiará o fundamento científico da leitura visual, ao permitir que a identificação, a interpretação e a articulação sobre o elemento lúdico, e verificar se este atua como mediador e interlocutor em relação as demais categorias de análise – a cultura e o contexto.

QUADRO 1	MOBI	EMEIS	GIRAMUNDO	RONALDO FRAGA

SIGNO	<p>1.“o signo em si” O Projeto de Extensão Mobi/ O Projeto dos Móveis</p> <p>2. “o objeto em si mesmo” Os móveis: Cadeiras, mesas, estantes, baús, kit-quadros</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Móveis Brinquedos, Alegria, Curiosidade, Interesse, Saudade, Cadeira-urso, Mesa-árvore</p>	<p>1.“o signo em si” O Projeto arquitetônico das EMEIS</p> <p>2. “o objeto em si mesmo” As Escolas EMEIS</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Escolas Alegres e Coloridas, Convidativas, Acolhedoras, Pertencimento “ A minha Escola”</p>	<p>1.“o signo em si” O teatro, o teatro de bonecos, o projeto das peças</p> <p>2. “o objeto em si mesmo” Os bonecos, as marionetes</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Bonecos diferentes, Divertidos, Coloridos, Amedrontadores, humanizados</p>	<p>1.“o signo em si” Arte e Moda, O desenho do estilista, O desenho das coleções</p> <p>2. “o objeto em si mesmo” As roupas, vestidos, saias, sapatos, blusas, ...</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Poesia, Emoção, Surpresa, Beleza, Alegria, Provocação</p>
LINGUAGEM VISUAL LÚDICA	<p>1. Visual Desenhos, Formas diferentes, Coloridas, Texturas, Escalas</p> <p>2. Visual lúdica Formas afetivas, desenhos lúdicos, formas geométricas, Coloridas, texturas agradáveis</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Alegria, Curiosidade, Interesse, Afeição, Diversão, Cadeira-urso, Mesa-árvore</p>	<p>1. Visual Volumetria e arquitetura atrativa e colorida</p> <p>2. Visual lúdica Formas geométricas, atrativas, simbólicas e coloridas</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Alegria, Felicidade, Pertencimento</p>	<p>1. Visual Desenho, Formas, Cores, Texturas, Escalas</p> <p>2. Visual lúdica Formas geométricas, atrativas, simbólicas e coloridas, desenhos a mão livre, escalas e texturas variadas</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Interesse, Realismo, Encantamento, Magia, Emoção e Diversão</p>	<p>1. Visual Detalhes de sobreposição, Multicores, Texturas variadas</p> <p>2. Visual lúdica Desenhos a mão livre, Cadernos de Processo, Formas simbólicas, coloridas, alegres e afetivas</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Interesse, Afetividade, Proximidade, Criatividade</p>
CULTURA - VISUAL - LÚDICA	<p>1. Visual Desenhos, Formas conhecidas, Cadeira de Leitura, Mesa de Jantar</p> <p>2. Visual lúdica Formas simbólicas, Mesa para brincar, Mesa árvore, Cadeira Urso para brincar e estudar</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Alegria, Curiosidade, Interesse, Móvel-brinquedo, Afetivo</p>	<p>1. Visual Escola Infantil, contemporânea e acessível</p> <p>2. Visual lúdica Arquitetura com volumetria lúdica de cheios e vazios, colorida</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Convidativa, Alegre, alta Visibilidade, Colorida</p>	<p>1. Visual Teatro de Bonecos, marionetes em gesso, madeira, figurino em tecidos</p> <p>2. Visual lúdica Bonecos realistas, harmônicos, coloridos e alta legibilidade</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Realismo, Legibilidade, Surpresa, Emoção</p>	<p>1. Visual Roupas diferentes, criativas, Moda significativa</p> <p>2. Visual lúdica Imagens, texturas e cores simbólicas, beleza gráfica e de modelagem</p> <p>3. “os efeitos – no interpretante” Afetividade, Subjetividade, Divertimento, Alegria</p>
O ELEMENTO LÚDICO	<p>1. Linguagem Formas curiosas, diferentes, coloridas e com escalas diferentes</p> <p>2. Cultura Formas afetivas, Apropriação afetiva, para brincar, jogar e divertir</p> <p>3. Contexto Escola, creches, espaços de lazer, público e privado</p>	<p>1. Linguagem Formas geométricas, simbólicas e coloridas</p> <p>2. Cultura Jogo de volumes, coloridos, cheios x vazios, espaços livres e convidativos</p> <p>3. Contexto A escola, a comunidade do entorno, a cidade</p>	<p>1. Linguagem Desenhos simples e divertidos, Formas geométricas e coloridas, sobreposição de signos</p> <p>2. Cultura Temas significativos e simbólicos, Formas legíveis, humanizadas e coloridas, Caricatas e divertidas</p> <p>3. Contexto Teatro aberto e fechado, Espaços públicos, Escolas e comunidades das cidades</p>	<p>1. Linguagem Afeto, Simbólica, Criativa, Sobreposição de mensagens</p> <p>2. Cultura Formas lúdicas, naturais, pessoais, subjetivas e coloridas</p> <p>3. Contexto Pessoas específicas, que apreciam a moda e arte, público em geral.</p>

O ELEMENTO LÚDICO

É composto de Formas curiosas, diferentes, afetivas, divertidas, coloridas, para Brincar / Geométricas, Caricatos / Legíveis, Humanizados / Simbólicos e Significativos / Sobreposição

simples, Cheios e vazios / Espaços Livres e convidativos / Desenhos a mão livre / Simples x Exagerados / criativa / Formas lúdicas / Naturais, Subjetivas, Pessoais e Coletivas

Quadro 1 – Classificação geral dos signos, das linguagens e da cultura – a definição do elemento lúdico

“Por menor que seja o intervalo entre a intenção e a realização, é ali que a criação tem lugar.”

(SALLES, 2016, P. 19)

4. Processos criativos de design contemporâneo

Vestígios, marcas, traços, croquis, esboços, copias, rasuras, rascunhos, anotações, roteiros, ensaios, entrevistas, maquetes, projetos, cadernos de processos (SALLES, 2016), dentre outros, são registros e instrumentos compositivos do processo criativo, que comunicam suas formas visuais ao final de cada obra.

Aqui nos interessam estes fragmentos e meios de registro que simbolizam a construção a partir da ação do artista. É a mediação do elemento lúdico que estamos verificando e a sua inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto da criação. É sobre esta fresta na criação do lúdico, da sua linguagem escolhida pelo artista, que o representa e simboliza através de um risco, um traço, uma forma ou uma arquitetura. Este gesto que ganha materialidade e se mostra ao espectador.

No capítulo anterior chegamos à definição sobre o que caracteriza o elemento lúdico (ver quadro 1). De acordo com o desenvolvimento conceitual sobre os signos, as linguagens envolvidas e a cultura representada nos processos criativos, foi elaborado um conjunto de palavras sobre o significado do lúdico nesta pesquisa.

O elemento lúdico é composto de formas curiosas, diferentes, afetivas, divertidas, coloridas, para brincar, geométricas, de cheios e vazios, com espaços livres e convidativos. Seus desenhos podem ser simples, mas também exagerados, caricatos, legíveis, simbólicos, com significados e humanizados.

Podem conter também, sobreposição de formas criativas, lúdicas, vindas da natureza, subjetivas, pessoais e coletivas.

Portanto, estamos falando das formas e de seus conteúdos, signos, símbolos e códigos. Os conteúdos escolhidos foram determinantes nos resultados, comunicaram por meio de suas formas e estas simbolizaram e representaram seus temas, culturas e contextos.

Como exemplo, as formas e a volumetria das escolas infantis – EMEIs –, representam e caracterizam o projeto na sua solução arquitetônica e simbolizam a relação com o contexto pedagógico, assim como as formas e a modelagem dos bonecos da peça *Pedro e o Lobo* representam, além da estória infantil, numa concepção e solução mais simples, para apresentação do espetáculo, de maneira mais próxima das crianças, com cenário e bonecos em escala adequada para ser montado e levado para qualquer lugar, e muito por isto, este foi, segundo um dos diretores, Ulisses Tavares, o espetáculo com maior número de apresentações da trajetória do Giramundo.

O universo lúdico será apresentado dentro de cada narrativa, observando as diferentes soluções criativas e suas formas, investigados nos seus contextos, de maneira coletiva ou individual, os processos criativos foram motivadores em buscar o encontro e as conexões de linguagens e comunicação visual.

Um mergulho no mundo mágico da arte lúdica, com o design do Giramundo, do Ronaldo Fraga, do mobiliário infantil com o Mobi e da arquitetura escolar das EMEIs.

4.1. Contexto e procedimentos

O que move conhecer diferentes processos criativos? Qual é a curiosidade em ver outros cadernos de processo? A arte e a essência da criação é algo que interessa a muitos que vivenciam este universo. Como perceber o que atrai o olhar e a curiosidade do espectador? Quais formas representadas que mais interessam e simbolizam algo que contenha o lúdico como estratégia, ou melhor, como característica principal na linguagem visual do artefato criado?

É neste momento que o lúdico pode ser percebido como um fator relevante na criação, no design dos objetos, nos projetos de arquitetura, na arte do teatro de bonecos e da moda.

No Projeto Mobi, do qual faço parte, o percurso do lúdico foi identificado no seu processo criativo, mas foi necessário buscar o mesmo elemento, para uma melhor compreensão do instante, desta escolha na criação e composição visual em outros processos de estudo.

A interpretação será feita, considerando o momento da escolha do tema e do conceito, no caminho traçado pelo artista, na sua ação e no movimento criativo de construção de suas peças. Quase como o papel do crítico de arte, que segundo Salles (2016, p. 23), procura entrar na complexidade desse processo: “O poder da descoberta de cada teoria e a habilidade interpretativa de cada pesquisador oferecem a possibilidade de nos aproximarmos mais do percurso criador”. E, ainda segundo o autor, “Se o objeto de interesse é o movimento criador, este, necessariamente, inclui o produto a ser entregue ao público (SALLES, 2016, p. 23).

Procedimentos

Nesta fase, os procedimentos desenvolvidos referentes aos objetos de estudos e processos criativos foram, revisão bibliográfica e iconográfica, levantamento de campo, entrevistas e organização dos dados para a fase de análise e percepções dos signos, símbolos, códigos e linguagens visuais.

Foram registros de naturezas diversas, entrevistas, muitos croquis, esboços, maquetes, projetos de arquitetura, de design, cadernos pessoais e documentos (em versão original e digitais/vídeos da internet) dos processos criativos. Cada registro e cada vestígio dos autores envolvidos são partes que permitiram a construção dos percursos, a investigação da participação do elemento lúdico entre as camadas dos processos criativos e verificar as conexões entre as categorias de estudo.

Com este propósito de estudar quatro processos criativos vou acompanhar Salles (2016), quando aborda, em *Gesto Inacabado*, que algumas pesquisas

vêm avançando em direção a uma generalização sobre o processo de criação, levando a princípios que norteiam uma possível morfologia ou teoria da criação. É o estudo das singularidades buscando generalizações.

Creio que esta orientação de estudo, é compatível com a nossa pesquisa, por entender que – o processo criativo – é comum aos quatro objetos de estudo, e sim, teremos aproximações e também diferenciações, por serem objetos de natureza diferentes, mas que, das singularidades em direção ao global, vamos aproximar de uma interpretação desejada de cada objeto pesquisado.

A proposta final deste processo, é materializar algo que traduza a mediação e a inter-relação do lúdico na interface destes estudos. Tem um propósito, ampliar o diálogo entre as linguagens, não de uma maneira superficial, mas sim como um registro material de um processo criativo. Nosso produto final terá este objetivo, representar o registro de uma pesquisa, e ser um processo criativo em consonância com as questões contemporâneas.

Figura 33
Kit-quadro
Mobi 2016

Fonte:
arquivo pessoal

4.2. Mobiliário infantil interativo – O Processo criativo e o design centrado na criança (de 0 a 5 anos e 8 meses)

O Mobiliário Infantil Interativo teve início em 2004, momento em que era o objetivo final da disciplina Desenho do Objeto, vinculada ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Nove de Julho, em São Paulo, onde iniciei minha carreira acadêmica.

Em parceria com o curso de Assistência Social e de Pedagogia, a disciplina realizou um trabalho voluntário onde os móveis produzidos foram doados para equipar as brinquedotecas de instituições e ONGs carentes da cidade de São Paulo. Por dez anos o projeto gerou uma grande empatia junto à comunidade acadêmica, às crianças dos espaços infantis e sociedade. Em 2010, o projeto do Mobiliário Interativo passou a ser realizado no Centro Universitário Belas Artes em São Paulo, como Projeto Mov/BA³, e em 2014 teve início no Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, em Belo Horizonte, como Projeto de extensão Mobi.

Ao passar por estes dois modelos acadêmicos, um sendo disciplina e outro como projeto de extensão, o olhar para a investigação sobre o processo criativo e sobre o lúdico se inserem na minha busca, transformando em pesquisa, a percepção da complexidade dos processos em grupo.

A questão do lúdico aliado à linguagem apareceu como um elemento fascinante e curioso, não apenas pelos temas dos móveis, mas, também, pelos signos e símbolos gerados durante a sua concepção em cada etapa acadêmica.

A percepção para a linguagem visual lúdica foi fundamental para alcançar formas simples e criativas que buscavam, na interação com o objeto, a conexão com as pessoas para o produto desenvolvido.

Como disciplina – Desenho do objeto –, tivemos turmas com 40 a 50 alunos, divididos em grupos de 4 a 5 alunos, totalizando muitas vezes, 10 móveis

³ Projeto Mov/BA, foi coordenado pela professora Denise Xavier, com a participação de outros professores do curso de arquitetura e urbanismo do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

por turma. Considerando que tínhamos entre 3 a 4 turmas por semestre, totalizávamos de 30 a 40 móveis por semestre. Uma produção grande em um curto período, que, no final do semestre era doada de maneira muito gratificante e feliz. Já como Projeto de extensão – o Mobiliário Infantil Interativo –, ganhou um tempo maior de amadurecimento, e de pesquisa.

Foi nesta etapa que o processo criativo, ao absorver a dinâmica da criação da disciplina, ampliou e mudou sensivelmente o desenvolvimento, com o tempo de um ano inteiro de trabalho. Um grupo, com 15 alunos, que divididos em grupos menores por móvel, participava e criava de forma conjunta durante todo o processo criativo, um aprendizado coletivo, fruto da convivência e do próprio processo.

No desenvolvimento infantil, a manipulação de um brinquedo conduz a criança experimentar diferentes sensações e apropriações deste objeto. A relação com objeto acontece não apenas na situação do mundo real, mas também através da mediação, que surgem nas imagens, símbolos ou significados lúdicos.

O mobiliário infantil é um objeto, com uma função real representada, como exemplo, o de uma mesa. A mesa quando aliada ao elemento lúdico, se transforma em brinquedo, virando a mesa árvore. Combinada com um jogo de tabuleiro, a interação lúdica acontece e outras formas de brincar e apropriar surgem com o tempo.

Figura 34
Estudo e modelagem da mesa árvore – Mobi 2016

Fonte:
arquivo pessoal

A imagem da árvore e o jogo, ao serem transportados para o móvel, têm no lúdico a mediação com a brincadeira, o divertimento, o simbólico e a cultura. Como brinquedo, este móvel será uma fonte de apropriação de imagens e de diversas representações gráficas. Cada móvel produzido do Mobi carrega no

seu conceito, o lúdico como elemento de mediação.

Brougère (2010) aponta que é útil considerar que o brinquedo possui sua dimensão funcional, mas também, uma dimensão simbólica. Indicando que função e símbolo estão diretamente ligados e são indissociáveis no brinquedo. No mobiliário do Mobi temos o signo, que é o projeto de cada móvel, o objeto em si, que remete a função, e temos os efeitos simbólicos que serão gerados nas pessoas, as sensações e as lembranças.

Desta maneira, em todos os móveis desenvolvidos, a linguagem lúdica foi expressada de diferentes formas, traduzindo a cultura do universo infantil, a partir da composição entre o jogo e a brincadeira, como na estante “monstante”, na qual a imagem do olho do monstro, o jogo de volumes, instiga a possibilidade de escalada para pegar um livro ou brinquedo.

Figura 35
Monstante – Mobi 2014

Fonte:
arquivo pessoal

Esta interação lúdica sempre foi uma das premissas básicas para criar o movimento na sua origem formal e conceitual, como foi expressado no tabuleiro do jogo de botão da mesa giratória, ou nas formas geométricas nos baús, remetendo a uma lembrança do jogo eletrônico Tetris.

Figura 36
Baú Tetris – Mobi 2014 – Jogo Tetris

Fonte:
arquivo pessoal

Com o tempo, foi natural o amadurecimento dos processos criativos, devido a uma afinidade maior dos alunos em relação ao tema, o respeito às especificidades dos locais de estudo, ao design ergonômico, às funções e às possibilidades no brincar. E, assim, o design dos móveis produzidos na etapa anterior retroalimentavam a edição seguinte.

Figura 37
Cadeira de leitura,
baús e banquinhos
– Mobi 2016

Fonte:
arquivo pessoal

A linguagem lúdica assumiu o protagonismo no projeto, como um diferencial na comunicação visual dos móveis e nas relações sociais que aconteciam em função dos seus resultados. Um dos recursos mais estudados foi o de criar novas situações lúdicas, incorporando sempre uma opção de jogo no design dos móveis.

Entendemos que o jogo contribui para a construção das relações sociais, das situações do cotidiano, podendo ser expressado nas atividades artísticas e também nas atividades educativas, e, assim, principalmente, ao ensino infantil.

Quando aproximamos a linguagem lúdica com o ambiente educativo percebemos uma demanda por um estímulo ao desenvolvimento da aprendizagem a partir da interação entre educação e o lazer. A dimensão

cultural se apresenta nesta relação expandindo o senso comum das brincadeiras e apoiando a interatividade.

Algumas questões funcionaram como um radar para o aprofundamento da investigação lúdica:

- De que forma o universo cultural lúdico pode ser ampliado como linguagem e representado no design dos móveis infantis para os ambientes educativos?
- Como o processo criativo pode se desenvolver e responder a estes elementos por seu público destinatário?

Estes questionamentos embasaram e fundamentaram o Projeto Mobi na interdisciplinaridade do ensino, com a extensão e a pesquisa. Naquele momento, ano de 2016, efetivando uma das novas propostas do Projeto Político Pedagógico do Curso de Arquitetura e Urbanismo (implantado no 2º semestre letivo de 2007), ao estabelecer uma parceria com o curso de Pedagogia, na pesquisa intitulada *O processo lúdico criativo, construtivo e pedagógico: a nova relação de produção e uso dos Espaços no Ensino Infantil nas Umeis em Belo Horizonte* (2016/2017).

4.2.1. Metodologia. Abordagem. Processo Criativo.

Todo processo de ensino tem como função principal desenvolver um método de transferência de conhecimento. Alguns deles, como a Metodologia Ativa (aprendizado baseado em problemas), desenvolvem no aluno a capacidade de buscar o conhecimento a partir de interesses próprios e de conhecimentos preexistentes, enquanto em outros métodos o professor é detentor do saber e através da didática repassa-o aos subordinados. Vivemos tempos de ampla informação, disponível abundante e mutável, deste modo, vem perdendo força a ideia do saber individualizado, sendo mais importante ensinar os fundamentos, seus princípios e filtros.

Todo processo de decisão na vida profissional passará pelos valores individuais em relação ao mundo. Quanto mais o professor possibilitar aos estudantes perceberem-se como seres inseridos no mundo, tanto mais se sentirão instigados a responderem aos novos desafios.

Por outro lado, sistematizar o conteúdo traz os detalhes à luz e facilita a compreensão. Numa relação com a nuvem contemporânea de informação, onde se pretende armazenar tudo, existe uma questão: até que ponto conseguiremos filtrar e selecionar a informação? Como ver dentro da nuvem e separar a informação, de modo que se entenda a partícula e todo o processo? Assim, o método científico resolve parte do problema, não basta selecionar alguns conteúdos que irão abranger todos os problemas do exercício profissional. É mais importante perceber o problema, estabelecer as premissas para depois buscar no repertório individual e na pesquisa a solução. O caminho é de busca, em que o mais importante é desenvolver o olhar e saber filtrar a informação.

No primeiro momento, ainda como disciplina, o pensamento cartesiano e metodológico foi rigorosamente estabelecido no Mobi, como forma de solucionar o problema: construir o Móvel Infantil Interativo. Porém, com o amadurecimento do Projeto, este processo foi sendo questionado, o tempo de gestação de cada momento criativo foi melhor percebido e os fenômenos compreendidos. Ao observar os problemas por diferentes ângulos, entrevistar, vivenciar o tema e estudar a questão lúdica do design junto com a pedagógica, tudo isto contribuiu para este realinhamento, e uma nova abordagem surgiu para possibilitar um processo mais verdadeiro e claro.

Assim, pensar o problema numa outra abordagem foi transformador, e a partir do Design Thinking todo o mapeamento aconteceu centrado no usuário e nas etapas do processo, que buscam explorar o problema por diversos ângulos e perspectivas, numa dinâmica de ir e vir, em que não existe uma receita exata para seguir como modelo e alcançar o resultado pretendido.

Essa nova abordagem trouxe mais êxito para as discussões em grupo. Num ambiente colaborativo, o processo criativo passou acontecer de forma não linear, com alunos de diferentes períodos, com participações pontuais da equipe pedagógica, dos professores e das crianças. Desta forma, aumentamos a interação entre os participantes e as etapas de trabalho.

Figura 38
Esquema de processo do Design Thinking

O Projeto de Extensão Mobi funcionou muito bem para analisar todas essas etapas do design thinking. O modelo do Projeto de Extensão possibilitou um modo de transferência de conhecimento diverso: 1) o momento da **compreensão** do tema e das questões gerais; com uma primeira visita de reconhecimento do lugar e das crianças, insere o estudante no contexto social e espacial para o desenvolvimento de suas ideias e problematizar as questões de forma técnica e afetiva; 2) uma atividade lúdica, chamada de arq-diversão, é elaborada e desenvolvida pelos alunos da arquitetura com o objetivo de aproximar das crianças, sentir e se familiarizar com as brincadeiras, as escalas que variam de 0 a 5 anos e oito meses e estabelecer um olhar mais real para os móveis que irão desenvolver. Este seria a momento da **observação**, demarcando a etapa da **empatia, de insights e foco**, caminhando para o projeto do produto a partir da experiência do usuário.

A fase da **criatividade** se inicia com a etapa 3) **definição** do foco: por sorteio, o tipo do móvel, e verbos de ação como palavras chaves: “inverter”, “somar”, “subtrair”, “ampliar”, “encaixar”, “sobrepôr”. São cinco tipologias de móveis: baús, cadeiras, mesa, estante e kit-quadro (uma tipologia mais livre). Os alunos são organizados, momento em que as informações adquiridas e pesquisas realizadas, são questionadas e testadas. Os insights iniciais acontecem e são verificados em relação ao objetivo principal. No Mobi, esta etapa é desafiadora e se mistura rapidamente ao próximo momento: 4) **idealizar**, fase dos **brainstorms**, na qual os alunos trocam muitas informações, testam todas as alternativas, desenham muito e constroem as primeiras maquetes de estudo com o intuito de percepção, e sentir se as idéias estão afinadas e as soluções coerentes, seguindo para: 5) etapa da **prototipagem e construção** em diferentes

escalas, usando programas de computador ou manualmente, experimentando materiais, checando as proporções, o conceito e a linguagem lúdica.

Entende-se, portanto, o mobiliário infantil no contexto escolar como uma possibilidade para as crianças a partir da interação com elas. Fica evidente a transformação do desenho, quando este se distânciava do mundo frio dos softwares, e se modifica, quando se dá nome às crianças, às escolas, às professoras e quando se lembra da energia delas. Neste momento, acontece às vezes um **retorno às informações** mais importantes e um **ajuste** junto à coordenação pedagógica da escola pode ser necessário. A hora é de selecionar o modelo que equacionou melhor todas estas variáveis, o que ocorre na fase 6) **do testar**.

Ao chegarmos nessa fase, foi necessário visualizar já na escala 1/1 e, para isto, reinventamos em 2017, a atividade lúdica e convidamos as crianças para participar do processo. Recebemos uma turma de 20 crianças no laboratório de maquete e nas áreas externas, jardins e quadras do Izabela Hendrix, onde estavam montados os cinco protótipos, mesa, cadeira, estante, baú e kit-quadro, em papelão e com tintas, rolinhos e pincéis para elas pintarem e se divertirem com os modelos. Foi muito importante para os alunos do Projeto Mobi, que, neste momento, vivenciaram observaram e verificaram questões de escala, das formas e das linguagens visuais dos móveis. Visualizar a alegria das crianças representada nos protótipos foi um grande incentivo neste momento criativo e uma certeza que o processo estava fazendo sentido.

Definido o modelo, partimos para 7) fase de **implementação**, na qual os desenhos técnicos são elaborados, primeiro para um corte a laser em escala intermediária 1/5 ou 1/10 e, novamente, uma aprovação final na pelos integrantes e professores, para somente depois seguir ao corte na escala 1/1, na marcenaria parceira do Projeto Mobi. Neste momento, acontecem também os estudos cromáticos e os ajustes mais sutis, que são catalogados em uma ficha resumo sobre cada móvel compondo um caderno e manual de montagem, sobre o processo criativo. Foram elaborados também resumos, apresentações e banners para a Semana da Extensão e para o Congresso de Pesquisa e Iniciação Científica, que acontecem anualmente na Instituição.

Na abordagem do Design Thinking, o processo de desenvolvimento nunca está fechado. No Mobi, isso aconteceu em todos os processos realizados. Dentre muitas variáveis, um exemplo, foi na etapa de 2016, depois de todo o caminho percorrido e a imagem visual do móvel definida, na hora em as cores foram pensadas, escolhidas, e depois produzidas manualmente, uma tonalidade ficou diferente e a pintura foi totalmente redefinida. Uma situação natural do processo artístico da pintura. Consequentemente, os móveis ganharam outras cores e movimentos, e apesar disto, não foi interpretado de maneira errônea, ao contrário, entendemos que fez parte do processo, foi natural e o resultado refletiu o que se esperava – criar, projetar, testar, construir e doar um móvel infantil interativo.

Figura 39
Processo de pintura
da estante livro –
detalhe modificado
– Mobi 2016

Fonte:
arquivo pessoal

As questões iniciais lançadas como problema no Projeto de extensão foram constantemente retomadas: como o mobiliário infantil pode ocupar o espaço educacional de modo a contribuir com as práticas pedagógicas; qual a relação das crianças com os objetos que as cercam? E como o elemento lúdico contribui pra isso?

O grande momento de avaliar estas questões acontece com a entrega do mobiliário, quando o aluno entende que não encerrou, mas que este é um

processo em movimento. A criança não precisa de manual de usuário, ela tem a capacidade de se apropriar dos objetos e a dar usos para eles que não foram pensados a priori.

A experiência de visualizar o móvel criado sendo apropriado pelas crianças retoma novas questões de projeto. O uso, as patologias, a reflexão sobre a linguagem lúdica e mesmo a diferença do objeto imaginado no início, para aquele construído, remonta no aluno extensionista as questões fundamentais de raciocínio de projeto. Como disse um dos grupos:

“Uma surpresa, que aconteceu com todas as equipes, foi a percepção da escala, em relação ao desenho projetado no computador, a percepção e a visualização produzida em nossa mente no decorrer do projeto e no resultado final. Quão grande, ficou o mobiliário na realidade.” (Matheus Fadull, aluno no Projeto Mobi 2014)

Como processo criativo, o Projeto de extensão Mobi buscou, e conseguiu, desenvolver a capacidade projetil dos alunos, ampliar a percepção sobre as questões do design, da linguagem lúdica, e da sua função social, ao atuarem de forma coletiva num sentido propositivo para a comunidade.

Figura 40
Mobiliários da
edição do Mobi
2015 e 2016

Fonte:
arquivo pessoal

A seguir, apresento uma análise da produção dos quatro anos de experiência do Mobi. Foram analisados os móveis dos anos de 2014, 2015, 2016 e de 2017, totalizando 20 móveis. No ano de 2018 o projeto participou do IV Congresso de Pesquisa e da V Semana de Extensão, eventos acadêmicos do CEUMIH, e em 2019 acontecendo apenas de maneira projetual e sem maquete física.

O método de levantamento do processo criativo do mobiliário infantil foi através de registros históricos, observação, comparação, depoimentos e entrevistas, considerando:

- Tipo, conceito, referências e conexões culturais;
- Interação, caráter lúdico e pedagógico;
- Representação gráfica, ergonomia, linguagem visual, linguagem lúdica e design contemporâneo.
- Identificação das principais formas e modelos de design produzidos como linguagem lúdica.

Os procedimentos de investigação sobre a linguagem lúdica no processo criativo seguiram a sua construção estética, a partir dos componentes da sintaxe da linguagem visual: conceito, o ponto, a linha, a forma, a direção, a luz e a cor, a textura, a escala, a dimensão, e o movimento. Nas categorias de análise, prosseguimos a interpretação a partir dos signos, símbolos, linguagens, considerando as premissas do design, da cultura e do lúdico.

4.2.2. Percepções Preliminares

Apresento a linha do tempo do projeto Mobi, com os nomes dos móveis e por etapa, para em seguida, demonstrar os quadros individuais, com a interpretação gráfica dos signos, símbolos e linguagens visuais dos móveis, que compõem uma visão global das formas lúdicas, no Quadro síntese 2 - comunicação visual e o elemento lúdico do projeto de extensão Mobi e a sua análise individual.

Quadro 2 – Linha do tempo do Projeto de Extensão Mobi

Instituição pesquisada
COLÉGIO METODISTA IZABELA HENDRIX
ANO 2014

Figura 41
Alunos do curso de arquitetura e urbanismo – Mobi 2014
Fonte:
arquivo pessoal

Figura 42
Entrega dos móveis – Mobi 2014
Fonte:
arquivo pessoal

Instituição pesquisada
ESCOLA MUNICIPAL PADRE GERALDO DE SOUZA
ANO 2015

Figura 43
Espaço das atividades lúdicas da EM Padre Geraldo de Souza em Sabará – Alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo – Mobi 2015. Atividade da arquidiversão e pintura

Figura 44
Pintura das crianças

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 45
Diretora e vice-diretora da escola. Aluna apresentando o projeto no Congresso

Fonte:
arquivo pessoal

Instituição pesquisada
FUNDAÇÃO DOM BOSCO
ANO 2016

Figura 46
Alunos do curso de arquitetura e urbanismo – Mobi 2016

Figura 47
Arquidiversão na Fundação Dom Bosco, lançamento da exposição Mobi 2016

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 48
Apresentação no II Congresso de Pesquisa do CEUMIH, e entrega do mobiliário na instituição, pelos professores Gabriela Mafra Barreto e Mozart Joaquim Vidigal

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 49
Entrega do mobiliário na instituição, pelos professores Gabriela Mafra Barreto e Mozart Joaquim Vidigal.

Fonte:
Arquivo pessoal

Instituição pesquisada

ESCOLA MUNICIPAL ENSINO INFANTIL – EMEI CAPIVARI

ANO 2017

Figura 50
Alunas do curso
de Arquitetura
e Urbanismo
– Mobi 2017 –
arquidiversão na
EMEI Capivari,
reunião de ajustes
com a equipe
pedagógica da
escola

Fonte:
arquivo pessoal

Apresentação no

III CONGRESSO PESQUISA DO CEUMIH e

IV SEMANA DE EXTENSÃO DO CEUMIH

ANO 2018

Figura 51
Apresentação dos
alunos do curso
de Arquitetura
e Urbanismo do
Projeto

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 52
Alunos do curso
de arquitetura
e urbanismo do
Projeto Mobi 2017

Fonte:
arquivo pessoal

Instituição pesquisada

Escola Municipal Ensino Infantil - EMEI CAPIVARI –
momento de retorno e revisão dos projetos do ano 2019
ANO 2019

Figura 53
Alunos do Projeto
Mobi 2019 – Início
do processo de
reavaliação dos
projetos

Fonte:
arquivo pessoal

4.2.3. Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica do Mobi

O projeto de extensão Mobi é o signo maior na composição de todos os móveis produzidos ao longo dos seis anos do seu tempo de duração. Os objetos que surgiram deste signo, foram os baús, as cadeiras, as mesas, as estantes e os kit-quadros, que, através da linguagem visual lúdica e do design lúdico, com suas formas, desenhos, texturas, cores e escalas, representaram outros signos, símbolos e personagens da cultura infantil. Comunicaram, impactaram e causaram diferentes efeitos nos seus interpretantes, crianças, jovens e adultos, como, alegria, curiosidade, interesse, diversão, afeição e novos sentimentos que podem vir com o tempo a partir da sua apropriação por novos usuários.

A seguir apresento os quadros da comunicação visual e o lemento lúdico de cada móvel produzido no projeto Mobi.

4.2.4. Quadros síntese 2 - Comunicação visual e o elemento lúdico do projeto de extensão Mobi

Quadro 2.1 – Categoria de análises – MOBI – Bau Tetris

BAU TETRIS			
PALAVRA CHAVE = SOMAR + BAÚ			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Variado em função do uso horizontal, direita, esquerda.

		DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.	
DIREÇÃO	LUZ & COR Azul Vermelho Amarelo Laranja Verde	TEXTURA MDF pintado Visual	ESCALA Crianças de 1 a 5 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto dos baús.	1. Linguagem Visual Baús, formas, cores, diferentes, escalas.
2. O objeto Os baús.	2. Linguagem Visual Lúdica Quadrados, planos, diagonais, cubos, coloridos, para brincar de esconder.
3. Efeitos / Interpretação Os baús coloridos e divertidos.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas e para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Função baús, guarda, histórias antigas.	1. Linguagem Formas geométricas, coloridas, alegres, interativas, atrativas.
2. Cultura Visual Lúdica Quadrados, planos, diagonais, cubos, coloridos, para brincar de esconder.	2. Cultura Cubos coloridos para brincar de esconder, jogo, cores, girar, tetris, carrinho
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade, brinquedos e brincadeiras, formas e espaços lúdicos.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.2 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Giratória

MESA GIRATÓRIA			
PALAVRA CHAVE = GIRAR + MESA			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Giratório, circular

			DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.

			ESCALA Crianças de 3 a 5 anos.

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Laranja Verde Branco	MDF pintado Visual Grafismo visual e tátil

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da mesa de futebol.	1. Linguagem Visual Mesa, formas diferentes, cores.
2. O objeto A mesa de futebol.	2. Linguagem Visual Lúdica Quadro negro, planos, diagonais, mesa colorida para brincar de futebol de botão.
3. Efeitos / Interpretação Mesa colorida e divertida.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres interativas, móveis, brinquedos.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Função mesa, apoio para atividades.	1. Linguagem Formas alegres, interativas, móveis, brinquedos.
2. Cultura Visual Lúdica Mesa colorida para jogar, brincar de futebol de botão e desenhar.	2. Cultura Identificação, proximidade, integração, liberdade, alegria, brinquedos e brincadeiras, formas e espaços lúdicos.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade, alegria, brinquedos e brincadeiras, formas e espaços lúdicos.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.3 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira Lua

CADEIRA LUA			
PALAVRA CHAVE = VIRAR + CADEIRA			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Giro circular, côncavo.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
DIREÇÃO	LUZ & COR Sombra e luz Tons de azul	TEXTURA MDF pintado com texturas visuais	ESCALA Crianças de 1 a 3 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da cadeira lua.	1. Linguagem Visual Cadeira azul, forma diferente.
2. O objeto Cadeira / poltrona.	2. Linguagem Visual Lúdica Cadeira lua azul de leitura e para brincar.
3. Efeitos / Interpretação Cadeira interativa, uma nave espacial.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas, brinquedo, móvel para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Função cadeira, assentar, de leitura.	1. Linguagem Nave espacial.
2. Cultura Visual Lúdica Uma nave para brincar de ler.	2. Cultura Aconchego.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade, alegria, brinquedos e brincadeiras, formas e espaços lúdicos.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.4 – Categoria de análises – MOBI – Monstante

MONSTANTE				
PALAVRA CHAVE = ABRIR E FECHAR				
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Ritmo, contínuo, cheios e vazios.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Laranja Verde Branco	MDF pintado Texturas gráficas visuais e táteis

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da estante.	1. Linguagem Visual Estante colorida com forma diferente.
2. O objeto Uma estante.	2. Linguagem Visual Lúdica Monstante, estante colorida para brincar de esconder, de escalar, de contar histórias.
3. Efeitos / Interpretação Estante colorida e divertida.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas, estante para brincar de monstro e escalar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Função estante, guardar livros, objetos e coisas.	1. Linguagem Estante colorida, monstante para brincar.
2. Cultura Visual Lúdica Estante para brincar, quadrados, planos, diagonais, coloridos, para escalar.	2. Cultura Curiosidade, aprender brincando.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade de uso, novos móveis lúdicos, brinquedos e brincadeiras.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas, quartos infantis.

Quadro 2.5 – Categoria de análises – MOBI – Teatrinho/Quadro Negro

TEATRINHO / QUADRO NEGRO		
PALAVRA CHAVE = INVERTER + GIRAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Amarelo Preto Vermelho	Gráficas Visuais e táteis

MOVIMENTO

Cheios e vazios,
ritmo dinâmico.

DIMENSÃO

Bidimensional,
Tridimensional,
Real.

ESCALA

Crianças de
0 a 5 anos.

SIGNO

1. O signo em si

O projeto do kit quadro.

2. O objeto

Kit quadro.

3. Efeitos / Interpretação

Mini palco colorido, alegria, curiosidade.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Mini palco, quadro, formas, cores, diferente.

2. Linguagem Visual Lúdica

Mini palco para brincar de colorir, contar histórias, cantar, apresentar um mini espetáculo.

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, interativas e brinquedos para brincar.

CULTURA

1. Cultura Visual

Função desenhar.

2. Cultura Visual Lúdica

Mini palco colorida para brincar, quadrados, planos e diagonais.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, integração, liberdade de uso e funções, um brinquedo para muitas brincadeiras, formas lúdicas.

LÚDICO

1. Linguagem

Mini palco, esquadro, quadro de colorir.

2. Cultura

Móvel, divertido, para contar histórias, cantar e brincar.

3. Contexto

Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.6 – Categoria de análises – MOBI – Baús Interativos

BAÚS INTERATIVOS			
PALAVRA CHAVE = SOMAR, SUBTRAIR E DIVIDIR			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Dinâmico, giro, ritmo gráfico, diagonal.
DIREÇÃO	LUZ & COR Tons de Azul Vermelho Verde Branco	DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
TEXTURA	MDF pintado Grafismo de mosaicos	ESCALA Crianças de 3 a 5 anos.

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos baús.

2. O objeto

Baús.

3. Efeitos / Interpretação

Os baús coloridas e criativos.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Baús triangulares, formas geométricas, coloridas.

2. Linguagem Visual Lúdica

Baús coloridos para brincar de mosaico, girar e rodar.

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, interativas, móveis, brinquedos.

CULTURA

1. Cultura Visual

Função baús, guardar, objetos.

2. Cultura Visual Lúdica

Baús coloridos para brincar de esconder, de girar, de carrinho, de desenhar.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, integração, liberdade de uso e funções, formas novas para móveis antigos, brinquedos e brincadeiras.

LÚDICO

1. Linguagem

Baús de criar imagens, coloridos.

2. Cultura

Brincar de montar desenhos, girar e guardar.

3. Contexto

Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.7 – Categoria de análises – MOBI – Kit-Quadro Teatrinho

KIT-QUADRO TEATRINHO		
PALAVRA CHAVE = AMPLIAR + KIT-QUADRO		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Movimento constante.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.	ESCALA Crianças de 3 a 5 anos.
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Verde Branco	MDF pintado mosaico

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto do kit-quadrado.	1. Linguagem Visual Teatrinho, grafismo/mosaico, colorido.
2. O objeto Teatrinho.	2. Linguagem Visual Lúdica Teatrinho colorido para brincar de apresentar peças infantis, mistério.
3. Efeitos / Interpretação Teatrinho colorido e divertido.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas e brinquedos para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Teatrinho função: contar histórias	1. Linguagem Um teatrinho colorido, atrativos, misterioso.
2. Cultura Visual Lúdica Teatrinho colorido atrativo para brincar com marionetes.	2. Cultura Teatro de bonecos, histórias folclóricas e peças infantis.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, curiosidade, atração, mistério, brinquedos e brincadeiras.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.8 – Categoria de análises – MOBI – Estante

ESTANTE		
PALAVRA CHAVE = ABSTRAÇÃO + INTERAÇÃO + IMAGINAÇÃO		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Movimento constante.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
LUZ & COR Azuis Rosas Amarelos Verdes Lilás Vermelhos	TEXTURA MDF pintado MDF cru Grafismo quadriculado, diagonais, ondulações

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da estante.	1. Linguagem Visual Estante, formas circulares, diferentes, coloridas.
2. O objeto Estante.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas curvas, coloridas, uma estante, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Uma estante colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas, estante para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Estante, guardar, objetos, livros.	1. Linguagem Estante colorida, foguete espacial.
2. Cultura Visual Lúdica Estante para os livros e para brincar.	2. Cultura Estante, brinquedo, divertida.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade, brinquedos, brincadeiras, formas e espaços lúdicos.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer e brinquedotecas.

Quadro 2.9 – Categoria de análises – MOBI – Mesa

MESA PALAVRA CHAVE = GUARDAR, ESCONDER			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Movimento curvo, ondulado.

			DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
			ESCALA Crianças de 1 a 6 anos.
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Rosas Amarelos Verdes Lilás Vermelhos Laranjas Pretos	MDF pintado Pinturas Grafismo ondulado, visuais e táteis

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da mesa.

2. O objeto

Mesa.

3. Efeitos / Interpretação

Uma mesa colorida e alegre.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Mesa, formas circulares, diferentes, coloridas.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas curvas, coloridas, mesa alegre, um brinquedo.

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, instigantes, mesa para brincar.

CULTURA

1. Cultura Visual

Mesa, guardar, objetos, livros.

2. Cultura Visual Lúdica

Uma mesa colorida pra os livros e para brincar.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, brinquedo e ara novas brincadeiras.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas curvas e coloridas.

2. Cultura

Mesa divertida.

3. Contexto

Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas, quarto de criança.

Quadro 2.10 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira

CADEIRA			
PALAVRA CHAVE = MISTURAR E TROCAR			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Movimento curvo, ondulado.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.

DIREÇÃO		LUZ & COR	TEXTURA
Azul Amarelo Verde Vermelho Roxo Branco	MDF pintado

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto das cadeiras.	1. Linguagem Visual Cadeiras em formas de peças de quebra cabeça, diferentes e coloridas.
2. O objeto Cadeira.	2. Linguagem Visual Lúdica Cadeiras quebra cabeças, um móvel brincado.
3. Efeitos / Interpretação Cadeiras quebra cabeças coloridas.	3. Efeitos / Interpretação Formas interativas, coloridas e alegres.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Cadeira para assentar.	1. Linguagem Formas interativas, cadeiras coloridas e alegres.
2. Cultura Visual Lúdica Cadeiras para jogar e brincar.	2. Cultura Cadeiras divertidas para brincar
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, móvel, brincado, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.11 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira – Kit-Quadro Torres

KIT-QUADRO TORRES		
PALAVRA CHAVE = SOMAR, SUBTRAIR E COMBINAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Amarelo Verde Vermelho Laranja	MDF cru MDF pintado Textura gráfica quadriculada Visual e tátil

MOVIMENTO	Movimento constante.
DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
ESCALA	Crianças de 1 a 6 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da estante.	1. Linguagem Visual Estante, formas circulares, diferentes, coloridas.
2. O objeto Estante.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas curvas, coloridas, uma estante, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Um kit quadro colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas, estante para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Estante, guardar objeto, livros.	1. Linguagem Estante colorida foguete espacial.
2. Cultura Visual Lúdica Estante para os livros e para brincar.	2. Cultura Estante, brinquedo, divertida.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, móvel, brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.12 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Árvore

MESA ÁRVORE		
PALAVRA CHAVE = INTERAÇÃO + ASSOCIAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Rosas Amarelos Verdes Lilás Vermelhos	MDF pintado Grafismo ondulado Formas orgânicas Visual e tátil

MOVIMENTO	Movimento circular.
DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
ESCALA	Crianças de 6 a 10 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da mesa.	1. Linguagem Visual Mesa, formas circulares, orgânicas, coloridas.
2. O objeto Mesa.	2. Linguagem Visual Lúdica Uma mesa árvore, colorida, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Uma mesa colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Formas orgânicas, interativas, uma mesa para brincar e aprender.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Mesa para servir.	1. Linguagem Mesa colorida com um jogo de tabuleiro, formas orgânicas.
2. Cultura Visual Lúdica Uma mesa com forma de árvore, colorida, para aprender, para pintar, brincar.	2. Cultura Mesa para brincar, árvore para subir, orgânica, para aproximar, árvore na origem do afeto materno.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, acessibilidade, integração, liberdade de uso, móvel, brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.13 – Categoria de análises – MOBI – Estante Livro

ESTANTE LIVRO		
PALAVRA CHAVE = TROCAR, MISTURAR, COLOCAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Rosas Amarelos Verdes Lilás, Roxos Vermelhos Laranja	MDF pintado Grafismo ondulado Formas orgânicas Visual e tátil

MOVIMENTO	Circular, ritmo.
DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
ESCALA	Crianças de 1 a 10 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da estante.	1. Linguagem Visual Estante, formas circulares, diagonais, diferentes, coloridas.
2. O objeto Estante.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas coloridas, uma estante, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Uma estante colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Forma curiosa, interativa, estante para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Estante, guardar objetos, livros.	1. Linguagem Estante livro colorida.
2. Cultura Visual Lúdica Estante para os livros e para brincar.	2. Cultura Estante brinquedo, divertida, colorida.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, acessibilidade, integração, liberdade de uso, móvel, brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.14 – Categoria de análises – MOBI – Baús Elefantes

BAÚS ELEFANTES		
PALAVRA CHAVE = INVERTER, SUBIR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Tons de Azul Vermelho Verde Branco	MDF pintado Grafismo de mosaicos

MOVIMENTO

Dinâmico, giro, ritmo gráfico, diagonal.

DIMENSÃO

Bidimensional, Tridimensional, Real.

ESCALA

Crianças de 3 a 5 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto dos baús.	1. Linguagem Visual Baús triangulares, formas geométricas, coloridos.
2. O objeto Baús.	2. Linguagem Visual Lúdica Baús coloridos pra brincar de mosaico, girar e rodar.
3. Efeitos / Interpretação Os baús coloridos e criativos.	3. Efeitos / Interpretação Forma alegres, interativas, móveis, brinquedos.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Função baús, guardar objetos.	1. Linguagem Baús de criar imagens, coloridos.
2. Cultura Visual Lúdica Baús coloridos para brincar de esconder, de girar, de carrinho, de desenhar.	2. Cultura Brincar de montar, desenho, girar, guardar.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade de uso e funções, formas novas para móveis antigos, brinquedos e brincadeiras.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.15 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira de Leitura, Bichos

CADEIRA DE LEITURA, BICHOS		
PALAVRA CHAVE = TRANSFORMAR E MULTIPLICAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Amarelo Verde Vermelho Laranja Preto Branco	MDF pintado Grafismo visual e tátil

MOVIMENTO	Movimento curvo, ondulado.
DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
ESCALA	Crianças de 3 a 6 anos.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto das cadeiras.	1. Linguagem Visual Cadeiras em forma de bichos, diferentes, coloridas.
2. O objeto Cadeiras	2. Linguagem Visual Lúdica Cadeiras sapo e urso, móveis, brinquedos, formas diferentes e interativas.
3. Efeitos / Interpretação Cadeiras bichos coloridas.	3. Efeitos / Interpretação Formas interativas, coloridas e alegres.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Cadeira para assentar.	1. Linguagem Formas interativas, cadeiras, coloridas e alegres.
2. Cultura Visual Lúdica Cadeiras para ler, estudar, guardar, brincar.	2. Cultura Cadeiras bichos divertidas para brincar.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, móvel, brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.16 – Categoria de análises – MOBI – Mesa Tubarão

MESA TUBARÃO			
PALAVRA CHAVE = SOMAR E COMBINAR			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Movimento curvo, ondulado.

			DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
			ESCALA Crianças de 1 a 6 anos.
			6
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Rosas Amarelos Verdes Lilás Vermelhos Laranjas Preto	MDF pintado Pinturas Grafismo ondulados Visuais e táteis

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da mesa.	1. Linguagem Visual Mesa formas arredondadas e convidativas.
2. O objeto Mesa.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas curvas, coloridas, mesa tubarão, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Uma mesa bicho colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, instigantes, mesa para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Mesa estudar.	1. Linguagem Formas curvas e coloridas.
2. Cultura Visual Lúdica Uma mesa colorida para desenhar e brincar.	2. Cultura Mesa divertida.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, brinquedo, para novas brincadeiras.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.17 – Categoria de análises – MOBI – Baús Trenzinhos

BAÚS TRENZINHOS		
PALAVRA CHAVE = MULTIPLICAR E INTERAGIR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
<div><div>DIRETRIZES</div><div>MULTIPLICAR</div><div>INTERAGIR</div></div>		MOVIMENTO Rotativo, circular, direita, esquerda.
DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.
ESCALA Crianças de 1 a 3 anos.	
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo	MDF pintado Sobreposição Visual e tátil

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos baús.

2. O objeto

Baús.

3. Efeitos / Interpretação

Os baús coloridos.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Baús coloridas, formas geométricas.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas geométricas, coloridas, de encaixar, trenzinho para brincar de empurrar.

3. Efeitos / Interpretação

Formas interativas e para brincar.

CULTURA

1. Cultura Visual

Função baús, guardar, estórias antigas.

2. Cultura Visual Lúdica

Caixas quadradas coloridas com rodinhas para brincar de empurrar e guardar.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, baú brinquedo, para novas brincadeiras.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas coloridas, alegres, interativas, atrativas.

2. Cultura

Baús trenzinhos de brincar e conectar as crianças.

3. Contexto

Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.18 – Categoria de análises – MOBI – Kit-Quadro Foguete

KIT-QUADRO FOGUETE

PALAVRA CHAVE = ASSOCIAR, INTERAGIR

CONCEITO

PONTO & LINHA

FORMA

DIREÇÃO

LUZ & COR

Azul
Vermelho
Verde
Branco
Laranja
Preto
Branco

TEXTURA

MDF pintado

Visual e tátil

MOVIMENTO

Movimento vertical e horizontal

DIMENSÃO

Bidimensional, Tridimensional, Real.

ESCALA

Crianças de 3 a 5 anos.

166

Processo de Design Contemporâneo: O lúdico como mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o conceito.

Gabriela Mafra Barreto

SIGNO	LINGUAGEM
<div>1. O signo em si</div> <div>O projeto do kit-quadro.</div>	<div>1. Linguagem Visual</div> <div>Formas de foguete, geométrica, coloridas.</div>
<div>2. O objeto</div> <div>Kit-quadro foguete.</div>	<div>2. Linguagem Visual Lúdica</div> <div>Kit-quadro, teatrinho, colorido, para brincar de apresentar peças infantis, viajar no foguete, mistério.</div>
<div>3. Efeitos / Interpretação</div> <div>Kit-quadro foguete colorido.</div>	<div>3. Efeitos / Interpretação</div> <div>Formas alegres, interativas e brinquedo para brincar.</div>
CULTURA	LÚDICO
<div>1. Cultura Visual</div> <div>Quadro, teatrinho, função contar histórias, desenhar.</div>	<div>1. Linguagem</div> <div>Um teatrinho foguete, colorido, atrativo, misterioso.</div>
<div>2. Cultura Visual Lúdica</div> <div>Teatrinho foguete, colorido, atrativo, para brincar com marionetes e outras brincadeiras.</div>	<div>2. Cultura</div> <div>Teatro de bonecos, histórias folclóricas e peças infantis, fantasias, mundo mágico.</div>
<div>3. Efeitos / Interpretação</div> <div>Identificação, proximidade, integração, curiosidade, atração e mistério, brinquedos e brincadeiras</div>	<div>3. Contexto</div> <div>Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.</div>

167

Quadro 2.19 – Categoria de análises – MOBI – Cadeira Bicho

CADEIRA BICHO		
PALAVRA CHAVE = MISTURAR E TROCAR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

<div>MOVIMENTO</div> Movimento curvo, orgânico.	<div>DIMENSÃO</div> Bidimensional, Tridimensional, Real.
<div>ESCALA</div> Crianças de 3 anos.	
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Amarelo Verdes Vermelho Lilás, Roxo Branco Preto	MDF pintado Grafismo variados Coloridos Texturas visuais e táteis

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto das cadeiras.	1. Linguagem Visual Cadeiras em forma de bichos, diferentes, coloridas.
2. O objeto Cadeiras.	2. Linguagem Visual Lúdica Cadeiras bichos, um móvel brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Cadeiras bichos coloridas.	3. Efeitos / Interpretação Formas interativas, coloridas e alegres.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Cadeira para assentar.	1. Linguagem Formas interativas, cadeiras coloridas e alegres.
2. Cultura Visual Lúdica Cadeiras para jogar, inventar e brincar	2. Cultura Cadeiras bichos divertidas para brincar.
3. Efeitos / Interpretação Curiosidade, proximidade, integração, liberdade de uso, móvel brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.20 – Categoria de análises – MOBI – Estante Centopeia

ESTANTE CENTOPEIA		
PALAVRA CHAVE = INVERTER, UNIR		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
<div>MOVIMENTO</div> Curvo, horizontal, rítmico. <div>DIMENSÃO</div> Bidimensional, Tridimensional, Real. <div>ESCALA</div> Crianças de 3 a 4 anos.

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azuis Rosas Amarelo Verdes Lilás, Roxo Vermelhos Laranjas	MDF pintado Colorido Sobreposição de imagens, espelhos Visual e tátil

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da estante.	1. Linguagem Visual Estante horizontal, formas curvas e coloridas.
2. O objeto Estante.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas, coloridas, cheios e vazios, estante centopeia, um brinquedo.
3. Efeitos / Interpretação Uma estante colorida e alegre.	3. Efeitos / Interpretação Forma curiosa, interativa, estante para brincar.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Estante, guardar objeto e livros.	1. Linguagem Estante livro colorida.
2. Cultura Visual Lúdica Estante para os livros e para interagir e brincar.	2. Cultura Estante bicho brinquedo, divertida, colorida.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, curiosidade, proximidade, acessibilidade, interação, liberdade de uso, móvel brinquedo, formas lúdicas.	3. Contexto Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas.

Quadro 2.21 – Quadro síntese – MOBI

QUADRO SÍNTESE - COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

PROJETO DE EXTENSÃO MOBI

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Nos quadros apresentados observamos as etapas de construção e o processo criativo individual de cada móvel produzido no projeto extensão. Através das fotos, visualizamos o desenvolvimento e em cada tríade, o conteúdo abordado sobre o signo, a linguagem, a cultura e o lúdico.

Percorrer e interpretar cada um dos processos, em cada etapa, foi importante, para uma enxergar e compreender, a partir dos detalhes, as soluções que deram muito certo, e em outros, situações que sofreram alguma intercorrência.

O sentido global sobre o aprendizado do design lúdico através da prática criativa, com caráter socioeducativo foi alcançado. Os questionamentos e o interesse sobre a linguagem visual lúdica foi ampliado, ao perceber que são infinitas as situações de aplicação prática do design nos ambientes onde a criança está envolvida, como, escolas, creches, e todos os outros espaços que comportam a interação, a educação e o lúdico como elemento criativo.

Os símbolos e as formas que representam e caracterizam a linguagem lúdica dos móveis do mobi foram decodificados em:

Círculos e meio-círculos, arcos, elipses, retângulos e quadrados em várias dimensões, triângulos, trapézios, linhas retas, curvas e diagonais, hexágonos, cubos fechados ou abertos. As cores, inicialmente primárias, depois foram sendo exploradas e derivadas, surgindo tons e sobre tons, trazendo identidade, vida e alegrias aos móveis.

A seguir partimos para o processo criativo das escolas municipais de ensino infantil de Belo Horizonte, com seus elementos de projeto, formais, geométricos e compositivos.

Figura 54
Aluno da EMEI
Capivari em visita
ao Projeto Mobi
2017 no CEUMIH

Fonte:
arquivo pessoal

4.3. Arquitetura escolar – O desing das EMEIs de Belo Horizonte

O edifício escolar voltado para a educação infantil, não é um espaço qualquer na vida das crianças, ele vem repleto de significados e lembranças, que permearão a memória da vida delas. É um lugar importante onde a formação social, os cuidados individuais e a educação básica serão apreendidas. Desta forma, a solução espacial do edifício escolar é vital, por ser capaz de transmitir e desenvolver positivamente inúmeras características e percepções sobre o aprendizado da criança. Como sugere o arquiteto Marcelo Otávio de Amorim⁴, autor dos projetos das Escolas Municipais de Ensino Infantil, citando Antônio Viñao Frago, “Espaço escolar não é apenas um cenário onde se desenvolve a educação, mas sim uma forma silenciosa de ensino” (FRAGO, 2002, p.19).

A escola infantil necessita conter espaços capazes de receber as crianças, incentivar as atividades lúdicas, do brincar e do lazer, além de manter o

4 Marcelo Otávio de Amorim é mestre em arquitetura e urbanismo pela Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais (2010), trabalha em escritório próprio e na Superintendência de Desenvolvimento da Capital – BH/MG (Sudecap). Foi o autor do projeto arquitetônico e coordenou equipe multidisciplinar de profissionais, na implantação das escolas municipais de ensino infantil – EMEIs em Belo Horizonte.

cuidado na sua forma mais ampla. A arquitetura escolar é responsável por criar espaços adequados a estes movimentos e na dimensão social do educar na infância de 0 a 5 anos e oito meses.

O design lúdico é parte da construção desse cenário não apenas como elemento figurativo, mas sim, compondo à solução espacial, incorporado na sua relação com o ambiente implantado.

A arquitetura dos edifícios das EMEIs é reconhecida por ter formas, cores e soluções volumétricas que representam a criança. Uma arquitetura lúdica na paisagem urbana de Belo Horizonte, que foi inspirada pelo *tal espírito do espaço*, que levou Amorim a criar e a gerar uma arquitetura que garantisse a liberdade de circulação, com espaços livres para as crianças brincarem e aprenderem.

Na lembrança da sua infância, de quando morava na casa do pai, militar, modelo exemplar de postura e educação disciplinada e rígida, o arquiteto, resgata, [...] *esta questão com a liberdade e este espírito libertador surgiram deste período da infância*. Foi importante perceber a relação entre a trajetória do arquiteto, com a sua história de vida, impactar várias outras vidas, ao transformar um sentimento tão significativo, em solução espacial e arquitetura lúdica.

4.3.1. Processo e concepção

O processo que consumou com a decisão em ampliar a rede pública com novas escolas de Ensino Infantil em Belo Horizonte começou no início da década de 1990, com a percepção da demanda por novas vagas na rede de creches conveniadas da prefeitura municipal da capital. A partir deste momento, essa demanda foi sendo monitorada, e, segundo dados do CEDEPLAR⁵, em 1995 a demanda era de 51.000 vagas para crianças com idade abaixo de seis anos de idade.

Em 2001, o novo governo municipal, visando deixar um legado da gestão, criou uma comissão multidisciplinar para avaliação e elaboração de projeto político pedagógico para suprir esta demanda, e também, um plano para edificar uma rede de escolas do ensino infantil. Nesta equipe, estavam

5 Centro de Desenvolvimento de Planejamento Regional da UFMG, vinculado à Faculdade de Ciências Econômicas.

membros da Secretaria Municipal de Educação (SMED), membros de outras secretarias, profissionais da rede da proteção à Infância, da saúde, e os arquitetos e engenheiros da Sudecap, responsáveis pela elaboração dos projetos arquitetônicos, projeto de engenharia e acompanhamento da construção dos edifícios escolares.

Com a criação deste grupo multidisciplinar de trabalho, a coordenação pedagógica foi realizada pela SMED, que pensou o funcionamento, a organização e a rotina escolar destas crianças. Todo este planejamento e desenho da proposta foi preciso para orientar o projeto arquitetônico e dimensionar o programa de necessidades da nova rede física.

Esta interação constante entre os dois grupos foi um fator decisivo na construção de um **processo criativo coletivo**, onde **arquitetura e pedagogia** consolidaram o sentido de grupo – sintonizado com os propósitos da construção das escolas infantis. (AMORIM, 2010).

Em dois anos, foram implantadas 19 unidades na região metropolitana, iniciando uma nova realidade no ensino das crianças de 0 a 5 anos e 8 meses, com a criação de 20 mil novas vagas até o final de 2003.

4.3.2. Execução e construção

Em julho de 2002, a prefeitura anuncia a expansão das vagas necessárias para a grande Belo Horizonte, e estabelece junto com os profissionais, um prazo de pouco mais de nove meses para a construção de 30 escolas de ensino infantil.

Uma característica muito particular do poder público no Brasil, em iniciar e terminar obras significativas em um curto prazo, similar aos mandatos e cargos eleitorais. Um problema que, em função deste modelo equivocado, gerou uma falta de planejamento adequado, afetando todo o processo criativo, onde se esperava uma concepção e desenvolvimento de projeto arquitetônico com detalhamentos cuidadosos e necessários para a sua implantação e construção correta, para entregar escolas em condições seguras às comunidade e bairros por toda a capital.

Para suprir a falta de tempo, a equipe de profissionais de arquitetura foi organizada e subdividida em criação dos projetos, na qual a concepção do projeto era do Marcelo Amorim, com o apoio da arquiteta adjunta Silvana Lamas, e detalhamento de interiores, responsabilidade de outras duas arquitetas, Dulce e Renata.

O arquiteto na sua criação priorizou, inicialmente, três modelos de projeto padrão, para três tipologias de terrenos que surgiram disponíveis naquele momento no território da capital mineira. Assim, a busca pelos terrenos influenciou diretamente neste início de solução formal.

4.3.3. A escolha dos terrenos

Em apenas 30 dias de trabalho foi realizado um levantamento dos terrenos pertencentes à PBH (Prefeitura Municipal de Belo Horizonte), e na sua maioria foram escolhidos terrenos próximos às Escolas Municipais já existentes e que fossem importantes equipamentos junto às comunidades e bairros, escolhidos para receber esta primeira etapa de implantação dos novos edifícios. Um detalhe na organização da gestão foi vincular estas novas unidades das EMEIs à administração das Escolas sedes em cada bairro. Isso foi necessário em função do número de vagas das crianças, mas também, foi a solução para a criação das vagas de carreira dos educadores e novos professores.

Os terrenos deveriam ter área suficiente para conter o programa de necessidades, e, assim, foram definidas 47 áreas possíveis para começarem os projetos e suas construções. Abaixo imagens de dois terrenos, que na sua maioria apresentavam topografias bem acidentadas.

Figura 55
Terreno no bairro
Antônio Guimarães
e Levindo Lopes na
Vila Marçola

Fonte:
Marcelo Amorim

As medições foram feitas usando o recurso da proporção e escala humana, da passada, para conseguirem ganhar um tempo na concepção dos projetos arquitetônicos com discussões, levantamentos de dados, simulações e muitos desenhos preliminares.

4.3.4. O Programa de Necessidades

O Programa de Necessidades foi definido a partir das resoluções da comissão municipal de educação e das diretrizes da SMED. Os espaços deveriam ser estimulantes, com áreas externas generosas, para os jogos, brincadeiras e possibilidades de exploração pelas crianças. Deveriam também ser adequados às crianças, na sua ergonomia, com interruptores, bancadas, vasos sanitários e janelas, pensados e projetados para garantir sua autonomia de uso. As áreas de refeições deveriam ser amplas, com proteção e acolhimento, evitando quinas, e taludes desprotegidos, além das portas das salas sempre com visores.

Em relação ao conforto termo acústico, os espaços deveriam ser arejados, claros e com telha cerâmica. Sua manutenção e durabilidade deveriam ser garantidas com a escolha das cerâmicas com qualidade. O paisagismo seria realizado com a colocação de gramas e árvores. Uma demanda inclusiva foi o projeto de rampas acessíveis e a colocação de elevadores no caso das unidades em dois ou mais pavimentos.

Com o espaço convidativo e atraente, a área de recepção e chegada dos alunos e pais, deveriam receber as reuniões, encontros e exposições, sempre uma constante na vida escolar. Segundo Amorim (2010), era intenção dos autores do projeto (ele e sua equipe de arquitetos e projetistas) que o edifício da EMEI fosse referência para a comunidade, criando uma identidade visual que propagasse as ações da PBH.

Foram projetados dois elementos para criar uma comunicação visual com as pessoas e comunidade, assim em todos os edifícios existe a presença do cone vermelho com a esfera azul, arrematando o telhado embutido, e o outro, os revestimentos das escolas em cerâmicas coloridas.

Figura 56
Detalhes
volumétricos, de
revestimento e do
cone vermelho

Fonte:
arquivo pessoal

A versatilidade do espaço de recreio e refeitório foi garantida na ampla circulação através de portas e esquadrias com fácil controle. A visibilidade foi outra característica muito percebida, pois a visão exterior é sempre um convite para novas atividades e sensações espaciais. Uma clara referência ao “espírito libertador do espaço”, citado pelo arquiteto em sua entrevista.

Figura 57
Planta e perspectiva
da concepção
padrão do projeto
arquitetônico das
EMEI – 2002

Fonte:
Marcelo Amorim

4.3.5. Diretrizes. Tipologias. Linha do tempo

Apresento uma linha do tempo com o percurso de projeto das escolas municipais de ensino infantil, com suas datas e as informações básicas, sobre as etapas de construção, para um acompanhamento das tipologias e modelos.

Quadro 3 – Linha do tempo das EMEIs

O programa de necessidades padrão estabelecido para as EMEIs com a capacidade de receber 270 crianças foi chamado de “programa completo ampliado”, com os seguintes espaços:

- 1. Sete salas de aula e uma de uso múltiplo;
- 2. Sala de coordenação, de professores e secretaria;
- 3. Recreio coberto;
- 4. Refeitório;
- 5. Cozinha/despensa;
- 6. Lavanderia/área de serviço/depósito de lixo;
- 7. Sanitários masculino/feminino/acessível;
- 8. Playground.

Figura 58
EMEi Urucuia
– com 696,05m² –
Planta do Modelo
padrão – Tipologia
1: 270 crianças:
7 salas de aula/ 1
nível térreo

Fonte:
Marcelo Amorim

Para as EMEIs com capacidade completa, no caso, com 440 crianças, os espaços do recreio coberto e refeitório eram ampliados, acrescentavam em mais três salas de aula, um laboratório de informática, e a área administrativa completa, como foi o caso da EMEi Santa Maria.

Figura 59
EMEi Santa Maria
– com 742,96 m²
– Planta tipologia
2 – 440 crianças: 10
salas de aula em 1
nível térreo

Fonte:
Marcelo Amorim

Para as EMEIs com capacidade completa com 440 crianças, onde os terrenos eram menores, foi necessário criar um projeto com dois pavimentos, que atendesse a demanda, e no caso, os espaços do recreio coberto e refeitório eram ampliados, acrescentavam em mais três salas de aula, um laboratório de informática, e a área administrativa completa, como foi o caso da EMEI Sol Nascente e da EMEI Zilah Spósito com uma tipologia 3, onde a área total construída ficou ainda maior com 1115,53 m².

Figura 60
EMEI Sol Nascente
-com 836,76 m²
- Planta tipologia
2 - 440 crianças: 10
salas de aula em 2
pavimentos

Fonte:
Marcelo Amorim

Figura 61
Emei Zilah Spósito
- Tipologia 3

Fonte:
Marcelo Amorim

A tipologia 5, da EMEI Maria Salles, tem área total construída de 1409 m² aproximadamente, é uma das maiores em extensão térrea, e a tipologia 6, como da EMEI São Gabriel, com 742 m² uma escola modelo padrão. Percebe-se os detalhes de design e a linguagem visual nas fachadas e áreas externa. Os elementos construtivos, como a paredinha ondulada e colorida, que recepciona os alunos, criando uma conexão visual a partir das aberturas, e uma visibilidade com o portal, o círculo e as portas duplas das salas de aula. A modulação das salas, uma estratégia projetual, foi sempre explorada e revestida com cerâmicas ou pastilhas coloridas.

Figura 62
Emei Maria Salles
- Tipologia 5 -
1409,00 m² de área
total construída

Fonte:
Marcelo Amorim

Figura 63
Emei São Gabriel
- tipologia 6 -
742,69m² de área
total construída

Fonte:
Marcelo Amorim

Figura 64
Emei Levindo
Lopes - tipologia 6
- 742,69m² de área
total construída

Fonte:
Marcelo Amorim

Em outros lugares de terrenos íngremes, onde a solução projetual foi mais difícil, a realidade da demanda e a necessidade de construir uma escola na região foi preponderante. Para o arquiteto, não poderiam tratar de forma nenhuma com menosprezo a obra pública.

Uma situação que não aconteceu se relaciona aos espaços destinados às famílias, como um incentivo à participação e envolvimento no cotidiano da instituição, criando, desta forma, segundo Amorim, uma escola comunitária. Acredito que não foi atendido em termos espaciais, porém, verificou-se que a frequência e a participação da família são mais incentivadas quando a gestão pedagógica atua junto com os pais na educação da criança, uma realidade que está em construção e varia muito em função do bairro e da região da cidade, pois este é um fator que tem variáveis de difíceis soluções como a violência no entorno da escola ou pais que precisam trabalhar o dia todo.

Uma outra realidade, é a da EMEI Timbiras, que está localizada na regional centro-sul, onde a situação econômica da cidade e das famílias atendidas é totalmente oposta aos bairros mais periféricos da capital.

A concepção do projeto desta unidade foi muito particular, por ter uma edificação tombada junto ao programa de necessidades, uma visibilidade maior para o edifício, pois o terreno era de esquina, e estar na região central de Belo Horizonte, um cartão de visitas e um convite à população para conhecer o novo modelo de escola de ensino infantil de Belo Horizonte.

Figura 65
Estudo da Fachada
Frontal e Emei
Timbiras, na
regional centro-sul

Fonte:
Marcelo Amorim

4.3.6. O Ambiente escolar e a linguagem lúdica

O ambiente escolar tem na linguagem lúdica a sua forma de expressão e comunicação com a criança. O brincar como fenômeno cultural é premissa nas escolas infantis que tem no jogo a sua expressão maior com o espaço.

É no brincar que o indivíduo cria e aprende a criar, desenvolve um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real muito importante para a vida do indivíduo ao longo da sua infância. A arquitetura escolar com seu espaço lúdico deve permitir ao indivíduo criar e entreter uma relação positiva com a cultura.

Figura 66
Crianças brincando
em atividade lúdica
dentro da sala de
aula e em espaço
externo na EMEI
Capivari

Fonte:
cedidas pela
diretora Priscila
Lana - Emei
Capivari

4.3.6.1. Procedimentos

Os principais elementos que definem a linguagem lúdica nas EMEIs foram observados e percebidos a partir das visitas técnicas de reconhecimento e levantamentos dos registros históricos, projetos e bibliografia, das atividades lúdicas com as crianças, das entrevistas com o arquiteto autor do projeto, com a pedagoga responsável pela proposta pedagógica, com as equipes de coordenação pedagógica e professores das Escolas Capivari, Vila Estrela e Águas Claras, pesquisadas durante o projeto de extensão Mobi e da pesquisa conjunta com o curso de pedagogia do CEUMIH no biênio 2016/2017.

Nesta pesquisa realizada conjuntamente com o curso de pedagogia, havia basicamente o interesse em conhecer o processo criativo e perceber a relação entre a concepção do projeto arquitetônico com o projeto pedagógico. Foram visitadas algumas escolas em diferentes regiões da capital, mas para o desenvolvimento da pesquisa, escolhemos as EMEIs – Capivari, localizada no aglomerado do bairro da Serra⁶, e a Vila Estrela, no bairro Santo Antônio, ambas da regional centro-sul – e a EMEI Águas Claras – localizada na região do Barreiro, região oeste de Belo Horizonte. Esta escolha permitiu uma investigação mais detalhada, por terem tipologias diferentes e serem simbolicamente representativas no espaço urbano e comunitário de seus bairros e regiões.

A análise dos materiais foi feita por comparação dos espaços considerando:

- Tipo, conceito, referências e conexões culturais;
- Interação, caráter lúdico e pedagógico;
- Representação gráfica, ergonomia, Linguagem visual, Linguagem lúdica e design contemporâneo;
- Identificação das principais soluções espaciais, como linguagem lúdica de design.

Iremos apresentar os projetos das escolas, verificar as relações espaciais, comparar e refletir sobre os resultados concretos ou empíricos a partir do elemento visual lúdico como linguagem de design contemporâneo.

⁶ Aglomerado da Serra é a maior favela de Minas Gerais, localizada em Belo Horizonte, mais precisamente na zona sul da capital. É classificada com a segunda maior favela do Brasil, atrás apenas da Rocinha, no Rio de Janeiro, e Ceilândia, no DF.

4.3.6.2. Formas e outros significados lúdicos

A referência mais significativa sobre o caráter lúdico no projeto comentada pelo arquiteto foi a inspiração pelas formas geométricas, do recurso de se avançar com uma parede na circulação criando um jogo espacial, que foi melhor explorado com os prédios em dois pavimentos, do uso de muitas cores, de outras formas como o cone-brinquedo no espaço de lazer externo, ou o cone-coroando o telhado e a esfera.

Uma influência de linguagem da arquitetura pós-moderna, que, em Belo Horizonte, é representada por arquitetos, dentre outros, como Éolo Maia, Sylvio de Podestá e Jô Vasconcelos. Marcelo Amorim, em entrevista concedida a esta pesquisadora em maio de 2017, aponta que *“a caixa de escada, o círculo, o coroamento com a bola, eram uma linguagem da arquitetura pós-moderna”*. Pode-se perceber a partir da referência da Casa Vanna Venturi, projeto de Robert Venturi, na época jovem arquiteto, pode esboçar suas percepções sobre o complexo e o contraditório da arquitetura pós-moderna.

Figura 67
UMEI Urucuia, em BH, e Casa Vanna Venturi, projeto do arquiteto Robert Venturi, 1962-1964, na Filadélfia, EUA

Fonte:
À esquerda, foto de Marcelo Amorim; à direita, Arch Daily, 2019

Disponível em:
archdaily.com.br

Apesar desta influência de linguagem pós-moderna, o lúdico foi experimentado durante toda a etapa de projeto e construção das escolas. O curto período e a liberdade de escolher permitiram à equipe brincar com outras cores em que às escolas seriam pintadas, e por isto aconteceu esta variedade nas cores das suas fachadas externas e ambientes internos.

Sobre o mobiliário infantil das escolas, a equipe de arquitetura não participou do processo de escolha e compra. Porém, uma parceria com a Reggio Emilia italiana e a EMEI Águas Claras foi uma novidade que equipou diferentes ambientes nessa unidade. Influenciou, assim, outras diretoras e gestoras a

buscarem e criarem seus próprios mobiliários que atendessem às crianças e da mesma maneira, móveis com design e a qualidade no uso, com a segurança para as crianças.

A partir da consolidação do projeto EMEIs, os projetos seguintes se preocuparam em criar ambientes externos melhores e com mobiliários lúdicos, brinquedos e soluções espaciais que transformaram espaços em áreas de brincar, como as arquibancadas da EMEI Capivari.

O elemento lúdico nos ambientes internos, corredores e salas de atividades e aulas aconteceu em parte através das soluções de arquitetura, mas também, das diretrizes definidas pela coordenação pedagógica geral na pessoa da Flávia Julião, que orientou em não terem salas seriadas e quadradas com o mesmo material, o que não foi alcançado em função das licitações de compra de material e da modulação do projeto de arquitetura.

Uma das diretrizes alcançadas foi sobre a localização da cozinha, em facilitar o acesso das crianças, onde a cozinha se transformaria em um ambiente de aprendizagem. O brincar como prioridade no alfabetizar, e o cuidar educando. O cuidar na sua forma mais ampla, de apoio, educação, mas com afeto e carinho. Uma demanda das crianças que passam o dia inteiro na escola, muitas vezes, segundo a coordenadora, pediam “colo” para as cuidadoras e professoras. Na EMEI esta postura é uma diretriz pedagógica.

Sobre o mobiliário no berçário, os berços baixinhos influenciados da Reggio Emilia são funcionais para as crianças, que aos poucos ganham autonomia em acessá-los, na mobilidade do móvel é também interessante, porém, para o educador, não é prática, pois tem que abaixar várias vezes durante o dia. O berço acabou, muitas vezes, sendo encostado e deixado de lado, pois, segundo Flávia Julião, em entrevista concedida a esta pesquisadora em novembro de 2017, “*Você tem que pensar no educador. Ele pode entrar jovem e sair mais velho, então, se ergonomicamente a coisa não funciona, não vai funcionar mesmo*”.

Figura 68
Mobiliário da Emei
Águas Claras

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 69
Mobiliário e
Fraldário da Emei
Águas Claras

Fonte:
arquivo pessoal

Desta maneira, o mobiliário definido para as EMEIS foi escolhido e montado com muita almofada, tapetes fáceis de lavar, móveis simples e funcionais, nada que fosse complicado para a manutenção, pois a verba de reposição da prefeitura é inexistente.

Para a pedagoga, o mobiliário deve ser lúdico e prático, pois as crianças também não se adaptam aos artefatos mais complicados. A criança busca brincar, e, assim, uma cadeira não tem pra ela apenas a função de assentar, mas é algo mais, é também um avião, ou um quebra-cabeça, com códigos e linguagens lúdica, musical, plástica e artísticas.

4.3.6.3. Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica das – Emeis Capivari, Vila Estrela e Águas Claras

O projeto arquitetônico das EMEIs é o signo maior nesta composição das diferentes tipologias de projetos produzidos para todas as escolas municipais de ensino infantil. Os objetos que surgiram deste signo, foram as escolas com as suas diferentes tipologias. A linguagem visual lúdica e o design lúdico, representados com suas formas, desenhos, texturas, símbolos e cores, impactaram e causaram diferentes efeitos nos seus interpretantes. Sociedade,

comunidade do entorno, professores, funcionários, pais e suas crianças, foram envolvidos por sentimentos de, alegria, felicidade, pertencimento, interesse, afeição e outras sensações que são significativas e subjetivas, particulares de pessoa, e cada aluno ou aluna que estudar ou vivenciar uma EMEI.

Figura 70
Entrada Principal
da EMEI Águas
Claras e Vista
Frontal da EMEI
Capivari

Fonte:
Marcelo Amorim

No contexto geral das escolas infantis, foi observada uma linguagem visual lúdica representada por formas geométricas coloridas: círculos, quadrados, triângulos, cones vermelhos, esferas, ondulações que aparecem em pequenos muros, guarda-corpos, muros externos, bancos, paredinhas curvas de apoio escolhidas em função de cada projeto.

Em todas as escolas existe horta, teatrinho de arena, pequenos espaços de atividade física, espaços com brinquedos na área externa e também, brinquedotecas internas, que, podem ou não estarem equipadas, um item que varia de uma escola para a outra.

As aberturas – vãos livres, pés-direitos altos, caixa de escada ampla – às vezes viram espaço de brincar; portas duplas tipo camarão, quando abertas, são um convite a sair da sala e brincar ao ar livre e correr no pátio.

Figura 71
EMEI Vila Estrela –
Pátio externo

Fonte:
arquivo pessoal

Figura 72
EMEI Vila Estrela –
Espaço de recepção
– vãos amplos e pé
direito alto

Fonte:
arquivo pessoal

Os amplos espaços de recepção anexos às salas de refeição, quando integrados, se transformam em uma área de múltiplas atividades no dia-a-dia da escola, como recepção do público externo, espaço de reuniões com as famílias, com os professores, com as crianças, às vezes a comunidade imediata, que também se apropria para eventos e festas mais importantes.

O colorido da escola é uma linguagem visual muito viva nos ambientes da escola, assim como o recurso das formas geométricas para integrar os ambientes internos e externos.

Figura 73
Formas geométricas
e a visibilidade dos
ambientes internos
e externos, espaço
de apoio como
brinquedoteca e a
horta no jardim.
Equipe pedagógica
da EMEI Capivari
e da EMEI Vila
Estrela

Fonte:
arquivo pessoal

Destaco, a seguir, os quadros que referenciam os elementos e códigos visuais que representam a linguagem visual lúdica no contexto da arquitetura escolar das EMEIs Águas Claras, Vila Estrela e Capivari.

**4.3.7. Quadros síntese 3 – Comunicação visual e o elemento lúdico –
Escolas Municipais de Ensino Infantil de Belo Horizonte – EMEIS**

Quadro 3.1 – Categoria de análises – EMEIS – EMEI Capivari

EMEI CAPIVARI			Ritmos, direções, perspectivas, ondulados, quadrados, circulares, verticais e horizontais.
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
1/1 Real.
Crianças de 1 a 5 anos e 8 meses.
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Verde Branco Terracota	Concreto pintado colorido; Revestimento com pastilhas e cerâmicas coloridas; Esquadrias metálicas pintadas; Desenhos com formas geométricas específicas para portas, portões e janelas; Texturas visual tátil.

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos EMEIS.

2. O objeto

As escolas.

3. Efeitos / Interpretação

Escolas coloridas. “A minha escola”.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Geométrica, formal, modular, movimentada, aberturas e espaços livres.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas geométricas, simbólicas, variadas e coloridas.

3. Efeitos / Interpretação

Atrativas, alegres, acolhedoras, pertencimento.

CULTURA

1. Cultura Visual

Escola infantil

2. Cultura Visual Lúdica

Quadros, planos, diagonais, cubos coloridos, jogos de volumes, cheios e vazios.

3. Efeitos / Interpretação

Escolas convidativas, alegres, coloridas, boa visibilidade.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas, simbólicas e coloridas, alegres, interativas, atrativas.

2. Cultura

Jogo de volumes geométricos e coloridos, cheios e vazios

3. Contexto

Das escolas das comunidades, dos bairros e da cidade.

Quadro 3.2 – Categoria de análises – EMEI – Vila Estrela

EMEI VILA ESTRELA		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
Ritmos, direções, perspectivas, ondulados, quadrados, circulares, verticais e horizontais.
1/1 Real.
Azul Vermelho Amarelo Verde Branco Terracota	Crianças de 1 a 5 anos.
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Verde Branco Terracota	Concreto pintado colorido; Revestimento com pastilhas e cerâmicas coloridas; Esquadrias metálicas pintadas; Desenhos com formas geométricas específicas para portas, portões e janelas; Texturas visual tátil.

4

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos EMEIS.

2. O objeto

As escolas.

3. Efeitos / Interpretação

Escolas coloridas. “A minha escola”.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Geométrica, formal, modular, movimentada, aberturas e espaços livres.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas geométricas, simbólicas, variadas e coloridas.

3. Efeitos / Interpretação

Atrativas, alegres, acolhedoras, pertencimento.

CULTURA

1. Cultura Visual

Escola infantil

2. Cultura Visual Lúdica

Quadros, planos, diagonais, cubos coloridos, jogos de volumes, cheios e vazios.

3. Efeitos / Interpretação

Escolas convidativas, alegres, coloridas, boa visibilidade.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas, simbólicas e coloridas, alegres, interativas, atrativas.

2. Cultura

Jogo de volumes geométricos e coloridos, cheios e vazios

3. Contexto

Das escolas das comunidades, dos bairros e da cidade.

Quadro 3.3 – Categoria de análises – EMEI – Águas Claras

EMEI ÁGUAS CLARAS			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO Ritmos, direções, perspectivas, ondulados, quadrados, circulares, verticais e horizontais.

1/1 Real.			
DIMENSÃO
ESCALA Crianças de 1 a 5 anos.	
DIREÇÃO
LUZ & COR Azul Vermelho Amarelo Verde Branco Terracota		
TEXTURA Concreto pintado colorido; Revestimento com pastilhas e cerâmicas coloridas; Esquadrias metálicas pintadas; Desenhos com formas geométricas específicas para portas, portões e janelas; Texturas visual tátil.

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto dos EMEIS.	1. Linguagem Visual Geométrica, formal, modular, movimentada, aberturas e espaços livres.
2. O objeto As escolas.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas geométricas, simbólicas, variadas e coloridas.
3. Efeitos / Interpretação Escolas coloridas. “A minha escola”.	3. Efeitos / Interpretação Atrativas, alegres, acolhedoras, pertencimento.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Escola infantil	1. Linguagem Formas geométricas, simbólicas e coloridas, alegres, interativas, atrativas.
2. Cultura Visual Lúdica Quadros, planos, diagonais, cubos coloridos, jogos de volumes, cheios e vazios.	2. Cultura Jogo de volumes geométricos e coloridos, cheios e vazios
3. Efeitos / Interpretação Escolas convidativas, alegres, coloridas, boa visibilidade.	3. Contexto Das escolas das comunidades, dos bairros e da cidade.

Quadro 3.4 – Categoria de análises – EMEI – Detalhes e símbolos

DETALHES E SÍMBOLOS		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Verde Branco Terracota	Concreto pintado colorido; Revestimento com pastilhas e cerâmicas coloridas; Esquadrias metálicas pintadas; Desenhos com formas geométricas específicas para portas, portões e janelas; Texturas visual tátil.

MOVIMENTO
Ritmos,
direções,
perspectivas,
ondulados,
quadrados,
circulares,
verticais e
horizontais,

DIMENSÃO
1/1 Real.

ESCALA
Crianças de
1 a 5 anos.

SIGNO

1. O signo em si
O projeto dos EMEIS.

2. O objeto
As escolas.

3. Efeitos / Interpretação
Escolas coloridas. “A minha escola”.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual
Geométrica, formal, modular, movimentada, aberturas e espaços livres.

2. Linguagem Visual Lúdica
Formas geométricas, simbólicas, variadas e coloridas.

3. Efeitos / Interpretação
Atrativas, alegres, acolhedoras, pertencimento.

CULTURA

1. Cultura Visual
Escola infantil

2. Cultura Visual Lúdica
Quadros, planos, diagonais, cubos coloridos, jogos de volumes, cheios e vazios.

3. Efeitos / Interpretação
Escolas convidativas, alegres, coloridas, boa visibilidade.

LÚDICO

1. Linguagem
Formas geométricas, simbólicas e coloridas, alegres, interativas, atrativas.

2. Cultura
Jogo de volumes geométricos e coloridos, cheios e vazios

3. Contexto
Das escolas das comunidades, dos bairros e da cidade.

Quadro 3.5 – Quadro síntese – EMEIS

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

ESCOLAS MUNICIPAIS DE ENSINO INFANTIL DE BELO HORIZONTE – EMEIS

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Quadro 3.5 – Quadro síntese – EMEIS

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

ESCOLAS MUNICIPAIS DE ENSINO INFANTIL DE BELO HORIZONTE – EMEIS

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Nos quadros apresentados observamos os elementos de linguagem visual lúdica nos prédios das EMEIs. Através das fotos, visualizamos sua localização nos diferentes espaços das escolas, como detalhes construtivos e decorativos. Nas tríades, representadas junto aos quadros, compreendemos o conteúdo, e o sentido abordado sobre o signo, a linguagem, a cultura e o lúdico.

Percorrer e interpretar o processo de composição e escolha dos recursos de linguagem neste caso das escolas infantis, foi importante, para uma enxergar e compreender, a partir dos detalhes, as primeiras conexões e aproximações com a linguagem dos móveis do mobí, as soluções mais expressivas, onde as formas e códigos foram recorrentes e de maneira positiva se transformaram em elementos lúdicos representativos do caráter e linguagem visual lúdica das EMEIs.

Os símbolos e as formas que representam e caracterizam a linguagem lúdica das escolas municipais de ensino infantil foram decodificados em: esferas, bolas e círculos, retângulos e quadrados em várias dimensões, triângulos, trapézios, linhas retas, curvas e diagonais, hexágonos, cubos fechados ou abertos. As cores, inicialmente primárias, depois foram sendo exploradas e derivadas, surgindo tons e sobre tons, trazendo identidade, vida e alegrias às escolas e seus espaços internos, externos, mobiliários e fachadas.

Em relação ao processo criativo de explorar o uso das cores, como um instrumento de linguagem, o resultado foi muito próximo ao desenvolvimento dos móveis do Mobí, assim como o recurso de usar a linguagem das formas geométricas, ora nos vãos de passagem ganhando maior visibilidade o entorno e a cidade, ou em outros momentos, como elemento decorativo e de representação e linguagem visual lúdica.

Prosseguimos no percurso dos próximos processos criativos pesquisados, na busca da compreensão do elemento lúdico com elemento de mediação e inter-relação entre a linguagem, a cultura e o contexto, no caminho da arte cênica com o teatro de bonecos do Grupo Giramundo e da arte gráfica com os desenhos do estilista Ronaldo Fraga.

Figura 74
Desenho do Álvaro Apocalipse com detalhes do corpo e do braço do personagem Cobra Norato

Fonte:
acervo do Grupo Giramundo

4.4. O Giramundo e a cultura brasileira

De onde vêm as ideias? Como surgem os conceitos? E os processos criativos e de artistas como Álvaro Apocalipse e de grupos de teatros de boneco como o Giramundo?

Podemos dizer que uma brincadeira de irmãos, na década de 1940, com desenhos de bonecos, recortados e depois colocados em movimento, simboliza a origem e a essência em dar vida às marionetes e depois poder expressar a beleza das artes plásticas em teatro de bonecos. Em 1953 Álvaro Apocalipse foi a morar em Belo Horizonte, e quando jovem em 1955, durante

uma participação em concurso de desenho, teve contato com vários artistas, alunos da escola Guignard, como Yara Tupynambá, Chanina, Wilde Lacerda e Gavino Filho. Incentivado por eles frequentou um curso de desenho, onde ganhou conhecimento geral sobre arte, maior expressividade e oportunidade em conhecer artistas mineiros e cariocas que passaram por ali.

Como um exímio desenhista, muito rápido e expressivo, trabalhou bastante tempo com a publicidade, onde teve contato com o áudio visual, e em 1959 ao tornar-se professor da Faculdade de Belas Artes da UFMG, desenvolve vários modelos e métodos de ensino. Em 1969, já casado com Terezinha Veloso, ambos professores, passaram um ano na França, com uma bolsa de estudo – premiação máxima no Salão da Aliança Francesa de Belo Horizonte e no Salão Universitário da UFMG (SAMPALHO, 2011, p.172). Nesta época, Álvaro e Tereza frequentaram na Europa vários festivais de teatro de bonecos, aprenderam técnicas, formas, novas maneiras e possibilidades de exercício de experimentação, e quando voltaram com todas estas referências, convidam Madu (Maria do Carmo Vivacqua Martins) que, junto com os dois, constroem os primeiros bonecos, e estreiam a primeira peça “A Bela Adormecida”, em 1970, ano de início do Giramundo.

Uma característica que nasce junto com o grupo é o interesse por fazer e experimentar diferentes formas de bonecos. O segundo espetáculo, com texto autoral, “Aventuras no Rio Negro”, apresenta as primeiras preocupações com o tema sobre a ecologia e o meio ambiente.

Em 1972, a partir de um encontro com o marionetista alemão Albrecht Roser, que veio se apresentar em Belo Horizonte, surgiu um convite para o grupo participar de uma oficina coletiva de produção das marionetes, e se apresentar no famoso festival mundial de Teatro de Bonecos, da Union Internationale de la Marionette (Unima) que acontece bienalmente na cidade francesa de Charleville-Mézières. Pode-se dizer que ali, o grupo aprendeu novas situações de concepção, experimentação e mecânica no controle e manipulação dos bonecos, que transformaram o processo de criação e construção das futuras montagens.

Os temas referentes ao folclore e a cultura brasileira passam a frequentar as

escolhas do grupo e na sequência criam “Saci- Pererê”, em 1973, e “Um baú de Fundo Fundo”, em 1975. Este último com um texto original, uma mistura técnica de bonecos de vara, bonecos de fio, truques de aparecer e desaparecer e truques de luz. Foi um grande sucesso.

Outra característica do Giramundo é sobre o processo investigativo de uma experiência, sempre estimular a próxima montagem, os questionamentos em porque não fazer isto..., e como fazer, uma realidade que permanece até hoje em seus criadores.

Outro fato relevante, para esta transformação, foi a mudança da oficina e do grupo para a UFMG, num espaço próximo à Faculdade de Bela Artes. Seus fundadores além de professores, eram artistas plásticos, e passam a fazer parte, junto com o Giramundo das oficinas do festival de inverno da universidade. As oficinas nos festivais de inverno eram quase uma residência artística, uma grande ousadia, neste momento aproximaram, Álvaro e o grupo de outros artistas, e outras áreas, com o objetivo de preparar uma peça que não tinha a temática infantil.

E seguindo uma tradição europeia de fazer óperas, o Giramundo apresenta “El Retablo de Maese Pedro”, inovando com a mistura de técnicas, mas principalmente com a música ao vivo, junto da orquestra de câmara da Escola de Música da UFMG. Um novo tempo teatral todo ele executado ao vivo.

Muitos personagens foram construídos, e para se alcançar toda esta montagem e encenar tudo aquilo, vários alunos, e ex-alunos entraram para o grupo neste momento, trazendo a novidade e a energia da juventude, como a de Sandra Biachi e Júlio Espíndola, foram muito importante nesta fase, e de outros participantes como o Maestro Magnani, regente destas apresentações marcantes, no entanto, a peça não teve uma vida longa.

A crítica de arte, na época, mais acessível e generosa, elogiou, com uma ressalva, e sugeriu: “*uma pena de não se tratar de um tema nacional*”. Comentário que impactou o grupo, e assim, o grupo buscou no poema “Cobra Norato”, de Raul Bopp, a possibilidade de uma nova fase sobre a cultura Brasileira.

4.4.1. Temas & Peças – Conceito. Representação. Material.
Movimento. Escala. Cor. Textura e Bonecos

Cobra Norato

Na peça “Cobra Norato”, de 1979, o experimentalismo, a percepção mais apurada e uma certa maturidade artística, como artistas plásticos que eram, os três fundadores e o grupo, conseguiram fazer um trabalho coeso e impactante. Traduzir o teatro de bonecos para a artes plásticas brasileiras, uma novidade, que ainda não existia. Valorizar e homenagear a identidade e a cultura nacional. Álvaro buscou nas esculturas brasileiras, nas suas imagens e signos visuais, a referência plástica para a identidade de cada boneco da peça “Cobra Norato”. Ele tinha o desenho plástico, muito bem definido, com seus apontamento e intenções, mas não o desenho técnico. Como artista, sabia o que queria plasticamente, mas a representação técnica para a construção e execução de forma mais dinâmica, ainda não havia.

Figura 75
Fotos dos bonecos/
cerâmicas do Vale
do Jequitinhonha
mineiro e desenhos
do Álvaro
Apocalipse para
os personagens na
peça “Cobra Norato”

Fonte:
acervo do Grupo
Giramundo

Figura 76
À esquerda,
acervo do Grupo
Giramundo e à
direita imagem
retirada de banco de
dados da internet

Fonte:
acervo do Grupo
Giramundo e
www.flickr.com

O Cobra Norato foi um sucesso estrondo, o estandarte do Giramundo, a referência histórica do grupo. Recebeu os maiores prêmios do teatro brasileiro, alcançando reconhecimento nacional e internacional.

A UFMG foi um apoio que não tem preço para o Giramundo, tinham todo o aporte, uma estrutura física, verba de montagem, estar perto da Escola de Belas Artes e das pesquisas realizadas entre os professores. Mesmo assim, o Giramundo, nesta época, ainda não era o carro chefe de ninguém, apesar do amor e da parceria, eles eram professores da EBA, situação que durou até aproximadamente 1984.

A próxima peça, em 1983, “As Relações Naturais” do escritor gaúcho Qorpo Santo (José Joaquim Campos de Leão), foi a tradução do teatro do absurdo. Os bonecos, conseguiram se apropriar das características do texto, uma peça para o público adulto que foi muito aceita no meio teatral.

Assim como o texto era a base para interpretar e criar os bonecos, a música

e trilha sonora se tornaram fundamentais na construção e movimentação da peça. A associação do Álvaro com o maestro baiano Lindembergue Cardoso foi bastante experimental e produtiva. O maestro criava as trilhas, ali junto do grupo, se inspirava durante o processo de criação dos bonecos e das peças. Virou um parceiro e um amigo do Álvaro.

Ao longo dos anos, a pesquisa foi sempre o caminho para as escolhas em como se utilizar novos materiais de figurino, de cenografia, para as montagens em si. Períodos quando muitos profissionais eram convidados especificamente para aquele episódio, impregnavam no Giramundo um reservatório de experimentos, que foram sendo replicados, criando um leque de repertórios com linguagens bem diferentes.

O grupo traz na sua identidade, a experimentação, estão sempre interessados em fazer coisas que nunca fizeram.

Quadro 4 – Linha do tempo do Giramundo

4.4.2. O Universo Lúdico – Tipologias. Linguagens e Transformações Pedro e o Lobo

Um momento importante foi na construção de “Pedro e o Lobo”, sobre vários pontos de vistas, mas, o mais importante foi o Giramundo ocupar lugares não convencionais de teatro, ganhando um desprendimento total da caixa preta, e, com isto, a peça “Pedro e o Lobo” foi encenada em todos os lugares do Brasil e do mundo.

Esta foi uma montagem de grande aproximação com o público, com o meio ambiente, a percepção do espaço, com o tamanho das coisas, no transporte

dos equipamentos e cenários, e principalmente com o fazer teatral. Segundo Ulisses Tavares, foi a primeira experiência de fato, em que os marionetistas se transformaram em atores.

Figura 77
Ulisses Tavares e Giramundo encenando “Pedro e o Lobo”, em Rio Acima – MG, e na Praça da Liberdade, em BH

Fonte:
Hugo Honorato –
www.flickr.com

Nesta época os fundadores já com outras demandas da vida adulta, investiram na juventude que por sua vez investiram no grupo toda a sua força e energia para se tornarem de fato um integrante do Giramundo. Eram os jovens da equipe que encenavam, ganhavam repertório de palco e experiência de montagem. Uma situação real e necessária, viabilizar a montagem de “Pedro e o Lobo” e a permanência e manutenção dos jovens na equipe. Foi uma montagem com bonecos de fio que, se aproximam quase de um instrumento, no seu controle em cena, junto com a música ao vivo. O design dos bonecos retoma a linguagem do teatro infantil, e no caso específico desta montagem, de 1993, a música para as crianças ganhou um caráter importante. Uma peça que aproximou o Giramundo das crianças, tinha um cenário e um grupo de elenco pequenos, uma música de altíssima qualidade, se torna o maior sucesso de público e de número de apresentações do grupo.

Em relação a produção e o processo de criação de “Pedro e o Lobo”, esta equipe, recebeu uma orientação muito próxima do Álvaro, que criou e desenhou, e depois instruiu-os para que todos construíssem os bonecos e cenários.

Já na segunda parte da década de 1980, a base de marionetista, que antes era familiar, muda, e uma nova sequência de integrantes e construtores ingressam no grupo. Seus fundadores já estavam aposentados, Madu e Sandra não participavam mais, Tereza ainda dava aulas e quando estava na sede, se dedicava mais à oficina, e o Álvaro, na época, dedicava-se diariamente

ao grupo, na busca de aprimorar e conseguir desenvolver uma linguagem de representação técnica, com o intuito de criar o acervo dos desenhos técnicos de todos os bonecos, e pela primeira vez isto foi alcançado.

Com os desenhos técnicos boa parte dos bonecos do Giramundo podem ser replicados, o grupo ganhou uma certa imortalidade com os originais do Álvaro, e mantém com cuidado um acervo histórico, significativo e único.

Um outro momento importante foi quando perceberam que *o boneco* poderia ocupar outras mídias, como no vídeo, no cinema, na tv, e nos livros, e assim, surgiram projetos como “*o Miniteatro Ecológico*”, de 2002, que nasceu vídeo-livro e espetáculo.

Pinóquio

“*Pinóquio*”, de *Serguei Prokofiev*, foi a primeira montagem após a morte de Tereza e Álvaro, ambos no ano de 2003. Um marco para seus integrantes, e uma metamorfose, especialmente, para Beatriz Apocalypse, Marcos Malafaia e Ulisses Tavares, que a partir daí, assumem o comando do grupo.

Para montar “*Pinóquio*”, fizeram um apanhado do que o Giramundo já havia produzido, replicaram em um único espetáculo e somaram às pesquisas e alguns interesses de seus integrantes. Consolidaram um aprendizado e trouxeram novas experiências para o palco e para a vida do Giramundo.

Figura 78
Beatriz Apocalypse,
Marcos Malafaia
e Ulisses Tavares
– Diretores do
Giramundo

Fonte:
itaucultural.org.br

Em Pinóquio, uma das técnicas experimentadas, foi trazer o mobiliário para a cena do palco, o móvel virou boneco, feito com partes de móveis coletados em toda parte, novos artistas foram convidados e novas mídias foram testadas, como o vídeo animação, projetados na tela *sharq tufe* (tecido para vídeos). Esta mídia ampliou o campo de experimentação para novos parâmetros, por exemplo, o da escala.

O grupo passou a buscar e a estar em lugares não confortáveis e explorar outras técnicas, como foi para Malafaia levar os Bonecos e participar da quadrienal de Praga.

“Pinóquio”, foi uma peça muito emblemática para o grupo, foi um salto na história do Giramundo, pela falta do Álvaro, um momento emocionante e de transposição, tendo a oportunidade com o boneco mais famoso do mundo, partir para um novo campo de experimentação.

Figura 79
Cenário da peça e o
boneco “Pinóquio”

Fonte:
Imagem retirada de
banco de dados da
internet –
www.flickr.com

4.4.3. O processo criativo do Giramundo

Um processo investigativo e experimental é uma das marcas criativas do Giramundo, um grupo que seguiu adiante, após a passagem de seus fundadores, se restabeleceu com novos parâmetros de trabalho, de criação e espetáculos.

Os três diretores pensam juntos, discutem e distribuem suas atuações a partir dos objetivos de criação em determinados momentos, e em outros, tem a liberdade criativa das buscas pessoais por novas investigações para o grupo, e assim, cada um deles vem construindo o Giramundo do século XXI. As montagens acontecem a partir de um texto, que podem ser expressados por desenhos, principalmente por Beatriz Apocalypse, que a partir da minha observação representa e mantém a tradição desta forma de expressão e construção do pensamento criativo. Marcos Malafaia, mais conceitual, organiza, discute, elabora as ideias das montagens, extremamente experimental, cuidadoso no fazer e em realizar a produção da cena. Ulisses Tavares, atua principalmente no áudio visual das cenas e na encenação, assim como Beatriz e os demais integrantes do grupo.

As linguagens visuais criativas

Na primeira fase do Giramundo, com o Álvaro, Tereza e Madu, o universo de trabalho era o teatro, que tem um tipo de linguagem. Existia a busca do argumento, com um texto, que servia de apoio para uma escolha plástica, sempre comandada e realizada pelo Álvaro, não só dos bonecos mas da escolha de toda a parte técnica da cena do espetáculo. Um método que ele foi experimentando e aprimorando com o tempo de trabalho do grupo. Não existia uma regra, ou uma cartilha, cada montagem acontecia sobre um tema, um texto, que direcionava o estudo e a busca de referências visuais e gráficas.

Em “As Relações Naturais” de Qorpo Santo (escritor gaúcho José Joaquim de Campos Leão), por exemplo, os aspectos de deformações, grotescos do texto, geraram Bonecos pálidos e exagerados nas formas. Esta característica vinha da interpretação dedicada do Álvaro ao texto, criava o desenho a partir deste momento. Ele foi entregando algumas características monstruosas. Em cena a movimentação dos bonecos foi realizada com uma técnica “à tringle” (com uma vara na cabeça), que permitiu, movimentos ágeis e brutos.

Figura 80
Giramundo em “As Relações Naturais”

Fonte:
Imagem retirada de banco de dados da internet –
www.flickr.com

Giz

Em “Giz”, uma peça para o XX festival de inverno da UFMG que aconteceu em Poços de Caldas, em 1988, o Álvaro inverteu seu processo criativo, partiu de um desenho a concepção do roteiro e de todos os outros personagens. As cenas contavam pequenas histórias, sem diálogos, mas com uma linguagem expressiva e gestual dos bonecos, que foi integrada a música do compositor Eduardo Alvarez. Com temas que abordavam e misturavam o fantástico e o absurdo das relações sociais, como - o amor entre os feios, representado por dois abutres, a relação de educação do pai com o filho, em cena foram transformados em “diabão e diabinho”. Uma peça de muito sucesso que se baseou no desenho e não na palavra.

Os bonecos que antes eram esculpidos em madeira, neste processo construtivo, a estrutura foi em madeira, mas o corpo em espuma e tecido. A pintura valorizou a cor nos olhos e chifres, os dentes amarelados, e a boca vermelha imensa no boneco do político. A espuma, um material mais perecível, foi uma preocupação para o seu criador, pois, *os Bonecos*, para o Álvaro deveriam ser eternos.

Figura 81
Os desenhos de criação do Álvaro e boneco da peça “Giz”

Fonte:
acervo Giramundo

Figura 82
Os Bonecos: A família e os Abutres na peça “Giz”, do Giramundo

Fonte:
Imagem retirada de banco de dados da internet – www.flickr.com

Figura 83
Os Bonecos: Diabinho, Diabão e os marionetistas, na peça “Giz”

Fonte:
Imagem retirada de banco de dados da internet – www.flickr.com

Figura 84
Os bonecos da peça “Pedro e o Lobo”, do Giramundo

Fonte:
Imagem retirada de banco de dados da internet – www.flickr.com

Uma outra linguagem em cena, foi o uso da luz como recurso de colorir os bonecos. A cenografia não se fez necessária. No palco os bonecos já comunicavam pelo aspecto, volume, gestos e movimentação que caracterizavam o caráter dos personagens e o espaço cênico era totalmente preenchido.

Em “Pedro e o Lobo” a escolha da linguagem visual das marionetes partiu de algumas variáveis como, o texto, a leveza e a agilidade dos bonecos, a escala do cenário, foram elementos que influenciaram no desenho de criação. Com o objetivo de treinar seus jovens marionetistas e incrementar as vendas teatrais, era preciso tirar o grupo do teatro, e por isto a montagem deveria ser facilitada.

A opção por marionetes clássicas de fio, e a música de alta qualidade, aproximou a cena do seu público maior – as crianças. Porém, um recurso para alcançar esta linguagem visual, foi o desenho lúdico dos bonecos, com traços menos angulosos, mais redondos e afáveis. Com o boneco Pedro, ícone da peça, a conquista acontecia no primeiro contato, por ser extremamente agradável e lúdico. O lobo, que deveria ser “o monstro”, não era visualmente agressivo, foi criado de maneira caricata, já o passarinho e o pato eram mais realistas. Os animais, com a exceção do Lobo, tiveram todos uma linguagem mais natural e real. Os humanos, como o caçador e o avô, foram mais caricatos, um desenho mais livre.

Torres Andantes

Em 2004 o Sesi Bonecos do Mundo, surgiu com uma proposta de realizar um festival de grande porte com a intenção de preservar o mamulengo, o teatro de bonecos do Brasil, encenar na rua, e isto seria traduzido em estruturas de grande porte, que inicialmente para o Giramundo seria uma situação de difícil execução. Porém, com o acervo de peças e a experiência de seus integrantes, permitiu que ao longo dos 15 anos de festival, o grupo participasse com oficinas e vários modelos de espetáculos, até que em 2011, durante este período, foram convidados a fazer o desfile de abertura do festival.

A abertura do festival com desfile tinha sido inspirado no festival de Canela, um festival que antecede o do Sesi, no Brasil, e que por sua vez se inspirou no festival francês de Charleville-Mézières e nos festivais mundiais de teatro de bonecos.

Uma arquitetura móvel andante, inspirado nos castelos andantes do Studio Ghibli, foi a intenção de Marcos Malafaia. A primeira versão foi um completo fracasso, segundo o diretor, em função da falta de tecnologia para a mudança da escala, uma chuva muito forte esvaeceu o público e aumentou o peso dos carros que não suportaram e foram quebrando um a um durante a cena. Foi um aprendizado ao avesso.

Por outro lado, mesmo com esta catástrofe, o formato serviu para visualizarem outras percepções quanto aos Bonecos, a curiosidade do público com a mudança de escala do Giramundo, e a possibilidade de transformação deles em cenário, indo para exposições.

Os problemas nunca cessaram, mas a cada montagem os carros foram evoluindo com a participação de profissionais de mecânica, com experiência em chassis, volantes e outros elementos para conseguir um deslocamento com mais seguro e constante.

O espaço da rua tinha que ser conquistado, de forma móvel, rápida, alegre e com caráter popular, sendo que seus elementos tinham que se aglutinar durante o percurso.

A música ao vivo aproximou curiosamente, Mário e Miguel, netos do Álvaro (filhos da Beatriz), do Giramundo, por um trabalho de hip-hop foram convidados a compor a trilha do desfile de abertura. Em sintonia com o popular o ritmo da batida da rua, foi o elemento de conexão da plateia com as Torres Andantes durante a evolução do espetáculo.

Com a evolução do festival e das revisões experimentais, as torres de tecido, se transformaram em carros alegóricos, com peças automotivas e estruturas bem mais complexas. Um processo criativo, onde o grupo se permitiu realizar uma cena totalmente diferente das anteriores, um campo de provas da ideia, um processo de cura, de se expor, ficar doente e se curar novamente.

Figura 85
Festival Sesi de Bonecos do Mundo – Giramundo em “Torres Andantes”

Fonte:
imagem retirada de banco de dados da internet – www.flickr.com

Nesta participação percebe-se uma alteração de parâmetros conceituais, de escala com os carros/torres andantes, na música contemporânea do hip-hop, e da rua como palco. Um movimento novo que reafirma o Giramundo ser um grupo sem regra, como Ulisses Tavares apontou em entrevista cedida a esta pesquisadora em junho de 2018.

Um processo experimental, totalmente livre, mutante e sem roteiro fixo, um grande espaço de performance, com uma grande equipe, o show foi impactante. Uma desordem interativa, lúdica e saudável junto com o público no espaço da cidade.

Pirotécnico Zacarias

Uma nova história a cada montagem, em “Pirotécnico Zacarias”, outra peça de alta complexidade, trazendo uma nova identidade ao grupo, e apontando para os próximos caminhos na cena teatral brasileira.

Uma homenagem ao jornalista e escritor brasileiro Murilo Rubião, com um texto extremamente denso, exigiu uma pesquisa e uma escolha por trabalhar com um roteiro montado a partir de algumas histórias do autor. Em cena, o tempo delas se cruzavam e consequentemente os planos cenográficos foram criados e montados com esta expectativa.

Uma peça para adultos, onde não existia o tradicional boneco – característico do Giramundo. O grupo agora apresenta uma montagem onde as máscaras vestiram os rostos dos atores que, cumpriram o papel dos bonecos em cena, com uma expressão corporal e movimentos que lembravam a linguagem das marionetes.

Para esta montagem, as máscaras foram modeladas em argila, uma outra linguagem que foi adotada pelo grupo em função do modo de produção da artista responsável pela caracterização neste trabalho. O não compromisso em repetir a forma, as vezes existe na vontade em aprender uma técnica de um artista, e em outras, são os profissionais que trazem as técnicas e eles absorvem.

Pirotécnico estreou em março de 2019 no CCBB de Belo Horizonte, em condições muito difíceis. Segundo os diretores, o que foi apresentado, não foi o almejado. Novamente a opção em mudar e buscar novas linguagens, com cenários pouco convencionais, poucos marionetistas, pois foram as máscaras o recurso escolhido para ter na experiência corporal do ator, o apoio de não ter o boneco. Uma nova forma de performance, de espetáculo, que foi bastante estruturado no instrumento do áudio visual e uma cena que trouxe um movimento e um ritmo alucinante para a caixa cênica.

Figura 86
Processo de concepção das máscaras

Fonte:
acervo Giramundo

As aventuras de Pauleco e Sandreca no Planeta Água

Uma das últimas montagens do grupo, “*As aventuras de Pauleco e Sandreca no Planeta Água*”, estreou em agosto de 2019, uma parceria com o grupo Palavra Cantada de São Paulo. Dois meses antes, conversei com Beatriz Apocalypse na sede do grupo, sobre o processo criativo daquele momento e um pouco sobre o Giramundo. Durante um dia de trabalho junto da figurinista e assistente de produção, Beatriz prefere o espaço da oficina de criação das peças e dos bonecos. Usa o caderno de processo como o lugar de registro, esboço e croquis das primeiras ideias, anotações das reuniões de pré-produção, da construção dos *story-boards* das cenas da peça, com estudos de proporção e aos poucos os bonecos vão tomando forma e o espetáculo vai surgindo em desenho.

Reafirma que o conceito das peças é norteado a partir de um texto, que direciona a identidade e linguagem visual de cada espetáculo. Após esta definição inicia-se o desenvolvimento gráfico de concepção dos personagens e pequenos ensaios de figurinos e cenários. Uma construção coletiva e simultânea. Como foi para esta montagem, com a definição do tema da água e toda a questão ambiental que preocupa o planeta nos dias atuais.

A pesquisa deste tema passou pelo interesse pessoal e depois na busca pelos materiais reciclados. Foram atrás de ONGs que atuam com reciclagem, para definir quais materiais seriam os melhores para este espetáculo. Neste momento, foram os materiais que definiram e nortearam a concepção dos

bonecos, dos desenhos e das soluções de figurino. Em uma pequena maquete, simulavam um figurino para divulgação do espetáculo.

Para cada espetáculo a definição da escala e a construção dos bonecos nesta medida e proporção em cena é um dos desafios que demandam muito tempo de ensaio, trabalho e revisão do trabalho, quando percebem que algum boneco não ficou exatamente como esperavam. Rapidamente é necessário ajustar e rever isto na cena, principalmente quando acontece junto com as projeções e vídeo animações. O caderno de processo ajuda a estudar o roteiro, mas situações de ajuste sempre acontecem.

Figura 87
Beatriz Apocalypse, os Peixes e o Encarte da peça “As Aventuras de Pauleco e Sandreca no Planeta Água”, parceria do Giramundo com o Palavra Cantada

Fonte:
instagram
Giramundogrupo e
site oficial do Grupo

Disponível em:
www.giramundo.org

Como afirma Marcos Malafaia, em depoimento no Instagram do Grupo: “O Giramundo não é um grupo de bonecos. É um grupo de gente. As pessoas são mais importantes que os bonecos, que são construídos a sua semelhança e imagem. Então

*é muito bom perceber o Giramundo mudando de forma, com a chegada de novos integrantes. Aconteceu conosco, acontecerá com elas”*⁷.

4.4.4. Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica do Giramundo

Apartir do quadro 1 – dos signos, linguagens, cultura e do lúdico, interpretamos que o signo maior, no caso do Giramundo é o teatro original, que tem na sua essência o recurso da máscara como elemento de expressão. Assim, temos nos bonecos e nas marionetes o objeto do signo, que gera diferentes efeitos em seus interpretantes, como, alegria, emoção, surpresa, medo, admiração, dentre outros tantos, que variam a cada montagem.

A linguagem visual e lúdica é representada por formas inusitadas, desenhos, croquis, e maquetes, diferentes texturas, cores e escalas, que traduzem realismo, encantamento e magia em seu público.

O teatro de bonecos representa a cultura, na escolha nos textos, repertórios e conceitos para os espetáculos, se expressa nas formas de seus bonecos, realistas, amigáveis, divertidas, caricatas, afáveis e grotescos, com expressões que traduzem a emoção e a surpresa.

Percebeu-se o lúdico como elemento de mediação sendo usado na representação gráfica, nos desenhos, nas formas simples e legíveis, as vezes no recurso da sobreposição, principalmente quando se conecta com outras linguagens como a música, o figurino, o cenário e a imagem dos vídeos em movimento.

Teatros com a caixa cênica tradicional, arenas, praças, ruas e parques, em quase todos os contextos e espaços o Giramundo consegue atuar e levar a sua arte do teatro de bonecos.

4.4.5. Quadro Síntese 4 – Comunicação visual e o elemento lúdico – Grupo Giramundo

⁷ Disponível em: www.instagram.com/giramundo

Quadro 4.1 – Categoria de análises – Giramundo – Cobra Norato

COBRA NORATO		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Azul Vermelho Amarelo Laranja Verde Marrom Dourado	Madeira e gesso pintados, lixados Tecidos Textura visual e tátil

MOVIMENTO

Variado em função do uso horizontal, direita, esquerda.

DIMENSÃO

Bidimensional, Tridimensional, Real.

ESCALA

1/5

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos bonecos da peça Cobra Norato.

2. O objeto

Bonecos da peça Cobra Norato.

3. Efeitos / Interpretação

Curiosidade, criatividade, admiração.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Bonecos e figurinos, formas e desenhos diferentes, coloridos.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas contrastantes, instigantes, coloridos, contam uma estória, bonecos engraçados.

3. Efeitos / Interpretação

Formas caricatas inusitadas, alegres e engraçadas.

CULTURA

1. Cultura Visual

Bonecos com formas dos bichos e símbolos da cultura indígena e brasileira.

2. Cultura Visual Lúdica

Quadrados, trapézios, triângulos, retas e diagonais, esferas e círculos/olhos grandes, desenhos simples.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, interação, bonecos e personagens da cultura brasileira.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas, interativas, diferentes, atrativas, coloridas, alegres.

2. Cultura

Bonecos e objetos cênicos, desenhos com formas geométricas contrastantes, simples e detalhadas.

3. Contexto

Teatros fechados e espaços públicos que permitam o controle da iluminação.

Quadro 4.2 – Categoria de análises – Giramundo – Giz

GIZ			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Branco Bege (efeito da luz) Vermelho Laranja Preto	Madeira e gesso pintados, espuma, plumas, tecidos, botões Estrutura em ferro pintado de branco Textura visual e tátil	

MOVIMENTO Variado em função do uso em cena horizontal, direita, esquerda.

DIMENSÃO Bidimensional, Tridimensional, Real.

ESCALA 1/5

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto dos bonecos da peça Giz.	1. Linguagem Visual Bonecos e figurinos, formas e desenhos diferentes, coloridos, caricatos, escala humana.
2. O objeto Bonecos da peça Giz.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas contrastantes, anjos x demônios, instigantes, uso predominante da cor branca, bonecos engraçados.
3. Efeitos / Interpretação Os bonecos pouco coloridos, divertidos, expressivos.	3. Efeitos / Interpretação Formas alegres, interativas e realistas.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Bonecos com expressões e formas cotidianas, símbolos e caricatos.	1. Linguagem Formas geométricas, diferentes, contrastantes, engraçadas, uso da cor branca.
2. Cultura Visual Lúdica Desenhos e formas simbólicas, esferas e círculos/olhos e bocas grandes, escala humana, real 1/1.	2. Cultura Bonecos caricatos, personagens do cotidiano, anjos x demônios, escala 1/1, realismo.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, interação, bonecos e personagens da cultura brasileira.	3. Contexto Teatros fechados e espaços públicos que permitam o controle da iluminação.

Quadro 4.3 – Categoria de análises – Giramundo – Pedro e o Lobo

PEDRO E O LOBO		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Vermelho Verde Marrom Bege Preto Branco Amarelo	Madeira e gesso pintados Tecidos Textura visual e tátil

MOVIMENTO

Variado em função do uso em cena.

DIMENSÃO

Bidimensional, Tridimensional.

ESCALA

1/10
1/5

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos bonecos da peça Pedro e o Lobo.

2. O objeto

Bonecos da peça Pedro e o Lobo.

3. Efeitos / Interpretação

Bonecos amigáveis e desenho delicados.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Bonecos, figurinos e cenários coloridos em escala próxima da criança.

2. Linguagem Visual Lúdica

Bonecos lúdicos, coloridos, com formas mais simples e arredondadas.

3. Efeitos / Interpretação

Bonecos simpáticos, engraçados e interativos.

CULTURA

1. Cultura Visual

Bonecos, animais, figurino e cenários, símbolos da cultura brasileira.

2. Cultura Visual Lúdica

Quadros, trapézios, triângulos, retas e diagonais, esferas e círculos/olhos grandes, desenhos e formas simples.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, integração, liberdade, brinquedos e brincadeiras, formas e espaços lúdicos.

LÚDICO

1. Linguagem

Bonecos lúdicos, coloridos, com formas mais simples e arredondadas.

2. Cultura

Bonecos e cenário com desenhos e formas geométricas mais simples, próximas do universo da criança.

3. Contexto

Escolas infantis, creches, espaços de lazer, brinquedotecas e teatros.

Quadro 4.4 – Categoria de análises – Giramundo – Pinóquio

PINÓQUIO			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR		TEXTURA
Verde Vermelho Branco Preto Cinza Bege Marrom		Madeira e gesso pintados Objetos e móveis Tecidos Textura visual e tátil

SIGNO

1. O signo em si

O projeto dos bonecos da peça Pinóquio.

2. O objeto

Bonecos da peça Pinóquio.

3. Efeitos / Interpretação

Os bonecos poucos coloridos, sombrios, expressivos.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Bonecos e cenário com formas e desenhos diferentes, pouco coloridos, caricatos, escala humana e em outras proporções.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas contrastantes, humanizadas, instigantes, uso predominante da cor marrom da madeira, bonecos mais sérios.

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, interativas e realistas.

CULTURA

1. Cultura Visual

Bonecos com expressões e formas mais secas, sérias, estáticas, símbolo ao tema da peça.

2. Cultura Visual Lúdica

Desenhos e formas simbólicas fáceis de visualizar e identificar realismo.

3. Efeitos / Interpretação

Peça e bonecos com identificação divergente, pouco amigáveis, um pouco intimidadores.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas na imagem visual, pouco figurino.

2. Cultura

Bonecos realistas mais naturais, ênfase barroca, curvas e sinuosidade nos bonecos e mobiliários.

3. Contexto

Teatros fechados.

Quadro 4.5 – Categoria de análises – Giramundo – Torres Andantes

TORRES ANDANTES		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
<div>MOVIMENTO</div> <p>Variado em função da cena na cidade.</p> <div>DIMENSÃO</div> <p>Bidimensional, Tridimensional, Real.</p> <div>ESCALA</div> <p>Carros alegóricos na escala da cidade.</p>
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
<p>Amarelo Branco Vermelho Azul Cinza Cobre Metálicos Multi cores</p>	<p>Madeira pintada e natural, tecidos, rodas, borrachas, telas, carcaças Estrutura metálica Textura visual e tátil</p>

SIGNO	LINGUAGEM
<p>1. O signo em si O projeto das Torres Andantes.</p> <p>2. O objeto As Torres Andantes.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Carros alegóricos surpreendentes, coloridos e medievais.</p>	<p>1. Linguagem Visual Torres gigantes, bonecos gigantes, formas, figurinos, coloridos, diferentes, em escala gigante.</p> <p>2. Linguagem Visual Lúdica Formas e bonecos caricatos, coloridos, “malucos”.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Formas inusitadas, ousadas e criativas.</p>
CULTURA	LÚDICO
<p>1. Cultura Visual Bonecos, animais, figurinos e cenários/torres medievais para abertura de festival de teatro.</p> <p>2. Cultura Visual Lúdica Quadros, trapézios, triângulos, retas e diagonais, esferas e círculos/olhos grandes, desenhos e formas simples e exageradas.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, integração, liberdade, carros, bonecos, torres, outras formas lúdicas</p>	<p>1. Linguagem Formas interativas, atrativas, curiosas, lúdicas, com mobilidade, carros alegóricos.</p> <p>2. Cultura Torres andantes, bonecos e cenários com formas variadas em escala gigante.</p> <p>3. Contexto Espaços públicos da cidade, ruas, praças, parques.</p>

Quadro 4.6 – Categoria de análises – Giramundo – O Pirotécnico Zacarias

O PIROTÉCNICO ZACARIAS		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Amarelo Azul Verde Laranja Roxo Marrom Branco Cinza Preto	Argila, gesso, papel Marché Giz de cera colorida, canetinhas coloridas Textura visual e tátil

MOVIMENTO

Variado em função da cena e atores.

DIMENSÃO

Tridimensional, Real.

ESCALA

1/1

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da peça “O Pirotécnico Zacarias”.

2. O objeto

Cenários, figurinos e máscaras.

3. Efeitos / Interpretação

Surrealista, hiperealista, máscaras irônicas.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Máscaras com formas diferentes, desenhos de animais e rosto humano, cuidadosos e coloridos

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas reais, mistura de cores ousadas.

3. Efeitos / Interpretação

Formas expressivas irônicas, enigmáticas.

CULTURA

1. Cultura Visual

Objetos e cenários dos anos 60, 70, a máscara teatral , elemento original do teatro de bonecos.

2. Cultura Visual Lúdica

Sobreposição de planos cênicos, máscaras instigantes, outros recurso – filme, vídeos, música, figurino e cenário.

3. Efeitos / Interpretação

Surpresa, curiosidade, formas lúdicas e da memória afetiva

LÚDICO

1. Linguagem

Formas instigantes, coloridas, atrativas, irônicas.

2. Cultura

Imagens e símbolos da memória afetiva, máscaras irônicas e grafismo colorido.

3. Contexto

Teatros – caixa cênica.

Quadro 4.7 – Quadro síntese – Giramundo

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

TEATRO DE BONECOS GIRAMUNDO

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Quadro 4.7 – Quadro síntese – Giramundo

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

TEATRO DE BONECOS GIRAMUNDO

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Para esta etapa de elaboração e análise da comunicação visual e do lúdico sobre o Giramundo, foi escolhido algumas peças e repertórios que traduzissem as etapas de formação, construção, transformação e mudança na trajetória do grupo.

Foi observado e compreendido os processos criativos, seus recursos, escolhas, expressões e representações, as linguagens visuais e os bonecos, das peças: “Cobra Norato”, “Giz”, “Pedro e o Lobo”, “Pinóquio”, “Torres Andantes” e “Pirotecnico Zacarias”. Para cada peça, foi montado um quadro interpretativo da comunicação visual, e por último, um quadro final com um resultado síntese das formas e símbolos. Foi usado um recurso gráfico bastante formal, e de certa maneira rígido nas possibilidades de representação. O que não impediu de verificarmos inicialmente formas recorrentes dos outros dois objetos de estudo, como, os círculos, os trapézios, triângulos, retângulos e quadrados, elipses, cubos, esferas e provavelmente se aprofundarmos em outros desenhos e peças do grupo mergulharemos em um universo infinito das artes plásticas, gráficas, cenográficas e teatrais.

Figura 88
Croqui do estilista
Ronaldo Fraga

Fonte:
processo do estilista
Ronaldo Fraga
pinterest

4.5. O processo criativo do estilista Ronaldo Fraga

Em todo trabalho criativo existem os fios condutores que atuam como instrumentos que unem e conectam todo o contexto de uma obra.

Passamos por princípios que abordaram temáticas do design de móveis infantis, da arquitetura escolar e da arte do teatro de bonecos.

A poesia gráfica do estilista Ronaldo Fraga se juntará nesta construção final de uma narrativa que identificou o elemento lúdico como mediador entre as linguagens visuais, a cultura e os contextos aqui sugeridos.

Salles (2014, p.44) nos mostra que “[...] entrando no contexto mais amplo de nossa busca por uma caracterização mais geral do ato criador, as tendências do processo podem ser observadas sob dois pontos de vista” - o da poética e o da comunicação.

Estes são princípios que simbolizam o lado individual de cada artista, se tratam dos gostos e crenças, dos objetivos e das ações subjetivas nos respectivos projetos.

Em todo projeto artístico, um fator relevante é o espaço e o tempo em que o artista está inserido, não tem como negar que o ambiente em que convivemos atua e nutre todo o processo criativo e os seus registros.

O que se busca com o processo criativo do estilista Ronaldo Fraga é trazer luz para as conexões entre a cultura suas linguagens de design, as relações temáticas entre as escolhas dos artistas, principalmente entre a do estilista e do Giramundo, e os diferentes conceitos e formas de representação, considerando a ética e a estética criativa.

Ronaldo Fraga, mineiro natural de Belo Horizonte, cresceu fascinado pelo desenho e a representação das coisas, objetos, letras e detalhes de peças eram os instrumentos focais da sua atenção, que acabaram o levando para o curso de moda. Formou-se em estilismo pela UFMG, especializou-se na Parson's School of Design de Nova York e na Saint Martin's School de Londres, fez cursos livres de artes.

A quem diga que o estilista *é um contador de histórias*, um apaixonado pela arte e pela cultura brasileira. Através da sua arte – seus desenhos –, ele estreou em 1996 no Phytoervas Fashion com a coleção “Eu amo coração de galinha”, e depois, em 2001, na São Paulo Fashion Week.

A busca pelo tema para suas coleções acontece por diferentes vetores, podendo surgir inspirado no universo literário ou na música brasileira; outras vezes, vem do interesse pela cultura popular, seus personagens e suas simbologias, e muitas, vem das viagens, dos lugares por onde anda e das cidades que visitou.

Seus traços, riscos, desenhos e croquis expressam um mundo de sonhos, signos, significados, ludicidade, dramaticidade e surpreendem nas imagens visuais de seus personagens, com suas perucas, sapatos, roupas, acessórios e cenários. Todos os elementos traduzem alguma intenção na informação, e desta maneira comunicam uma ideia, uma mensagem de algo que é percebido e vivenciado pelo estilista.

A linguagem lúdica de Fraga que o conecta com o público e o faz único dentro

do mundo da moda brasileira, por seu processo criativo e a expressividade dos desenhos, foi escolhida como elemento desta pesquisa, por representar o elo visual com outras linguagens, e que nos permitirão avançar nesta pesquisa.

Procedimentos e métodos de levantamento

O método de análise para a interpretação dos signos e linguagens identificados nos desenhos de Ronaldo Fraga foi resultado de

- Entrevista com o estilista Ronaldo Fraga e com sua equipe de arquitetura e cenografia: Clarissa Neves e Paulo Waisberg;
- Pesquisa, investigação e identificação de material bibliográfico, iconográfico em todas as mídias – TV, vídeos, internet, Instagram);
- Pesquisa em monografias, dissertações de mestrado e outras reportagens sobre o estilista;
- Visitas ao Grande Hotel Ronaldo Fraga para reconhecimento, levantamento e observação de objetos e figurinos complementares para o desenvolvimento da pesquisa;
- Definição para estudar os processos criativos e os desenhos das coleções: “O Rio São” (verão 2008/09); “Tudo é risco de Giz” (inverno 2009); e “Athos do início ao Fim” (inverno 2011);
- Análise os elementos visuais a partir dos signos e símbolos, das linguagens, conceitos e do design, na criação da imagem lúdica nos desenhos e peças da coleção, assimilando-os como linguagem lúdica de design;
- Aproximação com os pontos de conexão com o objeto principal (Mobi) e os demais estudos, em relação à linguagem lúdica como elemento de design e as reflexões sobre o processo criativo contemporâneo do estilista.

O processo criativo

Temas

Todas as coleções do Ronaldo partem de uma história. O diferencial dele é este, nunca parte de um modismo, é sempre uma história. As coleções que surgem de viagens – foram denominadas de *o turista aprendiz*, ligadas aos lugares que ele visitou e das pesquisas sobre cada cultura, como foi com a China, Pernambuco, Pará, o Vale do Jequitinhonha, o rio São Francisco no Brasil, dentre outros.

Uma outra característica que define suas coleções é o recurso da metalinguagem, de quando, ele cria e constrói a estória a partir das suas memórias, de uma imersão nas lembranças e nos sentimentos, que transbordam para as camadas de códigos e linguagens visuais, dos traços e nos desenhos. Das coleções representadas com este conceito, como exemplo, foi em “Festa no céu” (após a perda de um irmão), em “Loja de Tecidos” (sobre o primeiro emprego) ou “Descosturando Nilza” (sobre as costureiras de sua equipe). Em outra categoria de coleção, vem das homenagens aos mais simbólicos, como Guimarães Rosa, Nara Leão, Carlos Drummond de Andrade, personagens ilustres da nossa cultura.

Imersão e conceito

Em todo início de processo, acontece uma imersão na cultura do lugar, deste momento até o final da coleção, ele se envolve por todo e qualquer elemento significativo ou representativo, como a música, a arte, a gastronomia, por imagens, ou informações mais importantes ao tema. Durante esta imersão, cataloga tudo em um caderno de croquis, construindo o processo, de onde vai alinhavando, colando, sobrepondo as imagens, pedaços de tecidos, de fotos, as referências visuais da coleção vigente.

Ele cria um universo, mergulha nele, se envolve com todas aquelas linguagens, e depois cria a sua estória. Seus cadernos de processo, são únicos, e por isto, fazem muito sentido como um instrumento visual de um método criativo e pessoal. Um sucesso de referência para os admiradores do tema e da moda.

Figura 89
Ronaldo Fraga
no atelier e item
da exposição
caderno de roupas,
memórias e croquis

Fonte:
www.gazetadopovo.
com.br, consulta em
17.02.2020

Um contador de estória, que busca nos temas a inspiração, para a representação e a construção de uma moda atemporal, onde o lúdico se mistura com um universo autoral, múltiplo, abstrato, sensível, sentimental, transitório e extremamente poético quanto à arte e à cultura do Brasil.

Desenvolvimento. Execução. Materialização.

Concebido o conceito e tendo desenhado, criado todas as peças de roupas, sapatos, acessórios e itens que compõem uma coleção, em seguida começa a fase de desenvolvimento de imagens, impressões, dimensionamentos, modelagens, cortes e costura. Esta é a fase da materialização das peças, do suor construtivo, do stress, da ansiedade com a produção de uma coleção e a preparação de apresentar seu resultado em um único desfile. A moda é o lugar onde se vive o instante e o risco de territórios e estórias possíveis.

Novos indícios criativos

É uma longa história, segundo Ronaldo, onde os personagens são os mesmos, o que ele muda são as cores da tinta, o tom, o cenário, o traço, acho que é isto que se configura identidade, estilo e processo de criação. Não gosta de nomear e classificar “a identidade” de uma pessoa como um bloco de concreto gigante... uma lápide... se todos estão vivos... entende que a identidade é um processo em construção, passível de reforma, ajustes e mudanças.

O comando é do traço que sai da mão do desenhista/estilista, acredita que durante um projeto é importante deixar o acaso e o instinto trabalhar, fazer coisas que não se sabe bem o porquê de estar fazendo, e diz que “isto é bom para o processo criativo, ao invés de você ser o dono do destino, você passa a ser guiado por ele” (em entrevista cedida após oficina de desenho no Grande Hotel RF em Belo Horizonte, em julho 2019).

A última coisa que determina em uma coleção, é também o primeiro item da próxima. A cor – é com isto definido que se encomenda todos os insumos de um novo trabalho.

Se não for para ser divertido ele não vai. Acredita que ao contar estórias, ele lança luz em terreno árido. Atualmente, faz daquilo que o alimenta, alimentar

a outros também, com trabalhos criativos, coletivos, se inspirando em novas parcerias, com a mesma letra gráfica, traços e registros, porém em novas nas águas e circuitos culturais.

A linguagem lúdica e a comunicação visual

Neste território Ronaldo Fraga, com muitos enredos, imagens, marcas e signos, foram estudadas algumas coleções⁸ que indicam e mostram características gráficas e visuais importantes para a interface deste trabalho, sendo que três delas serão analisadas por uma lente mais próxima – “O Rio São”, sobre o rio São Francisco e sua cultura ribeirinha da água, “Tudo é Risco de Giz”, em uma interface direta com a arte de Álvaro Apocalypse na peça “Giz”, e, em “Athos do início ao fim”, o estilista fez uma homenagem a Athos Bulcão, onde seus traços, pontos, linhas, diagonais, curvas e todas as cores, trazem os elementos mais geométricos nas formas, sugerindo outros parâmetros de conexão com a arquitetura das escolas e o design dos móveis, ambos com linguagens formais.

Para completar esta análise foi construída uma linha do tempo com as coleções estudadas, foi também construído um quadro de análise, onde as referências dos signos, linguagens visuais, códigos da cultura e do lúdico, sobre estas coleções foram interpretados a partir da sintaxe da linguagem visual.

Quadro 5 – Linha do tempo do Ronaldo Fraga

8 Coleções estudadas e apresentadas nos quadros de Comunicação Visual e o Elemento Lúdico: “Eu amo Coração de Galinha”, de 1996, no Phytoervas Fashion, “Costela de Adão”, de 2003, sobre O Vale do Jequitinhonha, “Todo mundo e ninguém”, de 2005, sobre Carlos Drummond de Andrade, “O Rio São”, sobre o Rio São Francisco, de 2008/09, “Tudo é Risco de Giz”, de 2009, sobre o Grupo Giramundo, e “Athos do início ao fim”, de 2011, sobre Athos Bulcão.

Figura 90
O estilista Ronaldo Fraga durante seu processo criativo

Fonte:
foto no Atelier,
Catálogo da
exposição *Rio São Francisco* – navegado por Ronaldo Fraga

4.5.1. Temas & Coleções – Conceito. Identidade Cultural.

Representação. Material. Movimento. Cor. Textura e Roupas

“O Rio São”

A coleção sobre o Rio São Francisco para o verão de 2008/2009, partiu das memórias do estilista, sobre o pai que sempre viaja e vivia pescando às margens do rio. Sobre as lembranças, surgiram, as lendas e casos/conversas do seu povo ribeirinho, que permearam sua infância, e foi partindo desses momentos que Ronaldo viajou e percorreu todo o trajeto do Rio São Francisco. Construiu seu próprio mapa de signos, símbolos e repertórios visuais, que se transformaram em outras linguagens, gráficas, com novas formas na coleção *O Rio São*. As cores, já citadas anteriormente, e as texturas, foram duas das principais referências cênicas para compor os tons e o movimento das roupas e do desfile.

Figura 91
O estilista em seu ateliê, em processo da coleção, e o mapa de referências da coleção “O Rio São”, verão de 2008/2009

Fonte:
imagem do livro
Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis

Foi uma imersão nas águas, nas estórias, e na cultura do rio e das cidades que o margeiam. Passou por Pirapora, São Romão, São Francisco, Bom Jesus da Lapa, Barra, Xique-Xique, Juazeiro e Petrolina, Piranhas, Penedo e Piaçabuçu na foz do “velho Chico”.

Das referências, em suas pesquisas e depois observando o resultado em seus figurinos, objetos cenográficos e acessórios da coleção, percebe-se a riqueza dos detalhes e o cuidado no criar e no fazer. Um exemplo, a reprodução dos tons e cor do céu da cidade de Barra - BA, junto com o movimento curvo dos peixes, surgem as linhas sinuosas em tons de azuis no vestido da coleção.

Figura 92
Caderno de processos e referências da coleção “O Rio São”, verão de 2008/2009

Fonte:
imagem do livro
Ronaldo Fraga:
Caderno de Roupas, Memórias e Croquis

As casinhas, com seu gabarito baixo e fachadas coloridas, elementos decorativos no coroamentos, simetrias e ritmo, foram traduzidas, e incorporadas na coleção, como novos elementos de composição, de sobreposição, de referência, proximidade e afeto com seus moradores. Tecidos costurados do mesmo modo das costureiras ribeirinhas, buscando o movimento e a textura, das margens e da água do rio.

Outros elementos cenográficos, dos metais, às bacias das lavadeiras, o sal grosso do tempero, as fitas e a iluminação reproduzem aliadas à música, a imagem e o som das águas.

A cultura profundamente viva, encontrada em cada um dos elementos, da natureza com os peixes, e toda a fauna e flora da região, dos objetos encontrados nos mercadinhos e comércios nas ruas, dos gestos e práticas do dia a dia, das formas e símbolos da arquitetura de suas cidades, nos tons e

cores do céu e da água. Signos e símbolos que se transformaram em formas e linguagens visuais pelo traço lúdico do estilista.

Figura 93
Croquis e desfile da coleção “O Rio São”, verão de 2008/09, na SPFW

Fonte:
acervo da arquiteta
cenógrafa Clarissa
Neves e livro
Ronaldo Fraga:
Caderno de Roupas, Memórias e Croquis

Tudo é Risco de Giz – inspirado na obra de Álvaro Apocalypse

Figura 94
Convite da coleção e abertura do desfile “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW

Fonte:
acervo da arquiteta
e cenógrafa Clarissa
Neves

A Coleção “Tudo é Risco de Giz” para o inverno de 2009, sobre o Grupo Giramundo, é a tradução da interface e da mediação do lúdico. Primeiro representado nos desenhos de Álvaro Apocalypse e de seus bonecos na peça Giz, que em 2008 ganhou uma remontagem, de onde surgiu o interesse de Fraga, em abordar a temática sobre a passagem do tempo, o envelhecer, o contraponto com o início da vida, de quando se é criança. E segundo, nesta representação da coleção “Tudo é risco de Giz”, em 2009. E pode-se dizer que em terceiro, é a nossa percepção nesta relação, na comunicação das suas linguagens e na expectativa de traduzir esta interface em outros códigos visuais nos mobiliários infantis interativos.

A temática do envelhecer é uma questão da vida, é atemporal, em Giz de Apocalypse, o novo e o velho se unem no traço para dar vida aos bonecos, que simbolizam os homens comuns esquecidos nos cantos da cidade e no cabide dentro de cada armário. São pequenas montagens de estórias, memórias e fantasmas, que os bonecos deram vida, encantaram com a ironia e gestual da linguagem do teatro e da caricatura, um lúdico recurso na composição de um personagem.

Na coleção de moda, o estilista traduziu a linguagem caricata, as memórias e a passagem do tempo, por roupas que foram desenhadas em volumes, muita sobreposição de tecidos e acessórios, no jogo de sombras, na escolha dos tons de preto, branco e cinza, e nos pasteis das cores, representando os tecidos antigos, amarelados, já gastos ou guardados. Uma simbologia que resgata o passado, mas que no traço e na composição das roupas sugerem uma nova tradução para os velhos, novos personagens no século XXI.

Figura 95
Croquis do Ronaldo Fraga no encarte da coleção e o desfile de “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW

Fonte:
encarte do desfile e do acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves

Figura 96
Croquis do Ronaldo Fraga e o desfile de “Tudo é Risco de Giz”, inverno de 2009, na SPFW

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e livro Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis

Athos do Início ao Fim

Em “Athos do início ao fim”, a minha escolha partiu por enxergar na simplicidade das formas geométricas, nas cores e na integração entre arte e arquitetura, o espaço de conexão com o design do mobiliário e das escolas infantis.

A arte modernista de Athos Bulcão, desenhista e ceramista/azulejista de Oscar Niemeyer, representada em sua linguagem formal, por símbolos e códigos mínimos visuais, como uma brincadeira, um jogo, um quebra-cabeça de azulejos, que justos, compõem painéis, elegantes, coloridos e lúdicos.

O recurso do desenho, do ponto inicial, seguido pelo traço, continuo ou interrompido, movimentado, curvo, reto, com formas circulares e quadradas, e a cores, azuis, laranjas, brancos, verdes, foram códigos de linguagens, elementos de desenho que traduziram o lúdico nas arquiteturas modernistas e frias de Brasília.

Figura 97
Capa do livro do Athos Bulcão, imagem de referência do site da docomomo Brasília

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves

Ronaldo, explora a geometria, os ângulos e o movimento do jogo de formas, das cores e da sobreposição gráfica. Amplia o desenho e a escala geométrica em alguns figurinos, em outros desconstrói, mistura as formas retas e combina, através da textura dos tecidos uma composição mais leve e menos volumosa.

Figura 98
Quadros dos croquis e cenário do desfile "Athos do início ao fim", verão de 2011

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e de Ronaldo Fraga

Figura 99
Sobreposição de croquis de "Athos do início ao fim"

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e de Ronaldo Fraga

4.5.2. Quadro Síntese 5 – Comunicação visual e o elemento lúdico – Ronaldo Fraga

Quadro 5.1 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Eu Amo coração de Galinha

EU AMO ♥ DE GALINHA		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Amarelo Azul Vermelho Laranja Verde Marrom	Tecidos, telas, buchas vegetais, palha metálica Textura visual e tátil

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da coleção “Eu amo coração de galinha”.

2. O objeto

As roupas da coleção “Eu amo coração de galinha”.

3. Efeitos / Interpretação

Roupas coloridas e divertidas, inusitadas, novidade.

CULTURA

1. Cultura Visual

Tema e formas simbólicos de abordagem da cultura popular.

2. Cultura Visual Lúdica

Formas, tecidos, cores, sobreposição, texturas e acessórios com elementos simples, balão amarelo, bucha vegetal, cobertor reciclado.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, liberdade de expressão, formas lúdicas, roupas lúdicas.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Roupas com tecido e acessórios simbólicos e significativos, sobreposição, coloridas.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas simbólicas, caricatas, figurativas, coloridas.

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, interativas, comunicativas e lúdicas.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas simbólicas caricatas, figurativas, coloridas, alegres, atrativas.

2. Cultura

Formas, tecidos, cores, sobreposição, texturas e acessórios com elementos simples.

3. Contexto

Universo da moda, da arte e da cultura.

Quadro 5.2 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Costela de Adão

COSTELA DE ADÃO			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
<div>MOVIMENTO</div> <p>Variado em função do desfile horizontal.</p> <div>DIMENSÃO</div> <p>Bidimensional, Tridimensional, Real.</p> <div>ESCALA</div> <p>1/1</p>

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
<p>Azul Amarelo Verde Vermelho Preto - Branco Laranja Bege Terra cota Rosa</p>	<p>Tecidos, acessórios, cenário, terra/cerâmica</p> <p>Textura visual e tátil</p>

SIGNO	LINGUAGEM
<p>1. O signo em si O projeto da coleção “Costela de Adão”.</p> <p>2. O objeto As roupas da coleção “Costela de Adão”.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Roupas artesanais, suaves e simples.</p>	<p>1. Linguagem Visual Tecido em algodão cru, sem acessórios, desenhos e cores simbólicos, sobreposição de referências da cerâmica mineira.</p> <p>2. Linguagem Visual Lúdica Cores e formas simples, simbólicas, figurativas, coloridas, tons de terra.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Formas comunicativas e lúdicas.</p>
CULTURA	LÚDICO
<p>1. Cultura Visual Tema e formas simbólicos de abordagem da cultura popular mineira – do Vale do Jequitinhonha.</p> <p>2. Cultura Visual Lúdica Flores, laços, saias, blusas, vestidos, bermudas, chinelos, sapatilhas com formas, tecidos, cores, sobreposição e texturas lúdicas.</p> <p>3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, formas, desenhos e roupas lúdicas.</p>	<p>1. Linguagem Cores e formas simples, simbólica, figurativas, coloridas, tons de terra.</p> <p>2. Cultura Formas, tecidos, cores, sobreposição, texturas e acessórios com elementos simples e lúdicos.</p> <p>3. Contexto Universo da moda, da arte e da cultura.</p>

Quadro 5.3 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Todo Mundo e Ninguém

TODO MUNDO E NINGUÉM				
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
MOVIMENTO	Variado em função do desfile horizontal.
DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
			ESCALA	1/1
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
Rosas Beges Verde Branco Preto Marrom Vinho	Tecidos, fitas, linhas, bordados, acessórios, texturas Textura visual e tátil

SIGNO	LINGUAGEM
1. O signo em si O projeto da coleção “Todo Mundo e Ninguém”.	1. Linguagem Visual Roupas com tecidos naturais e acessórios simbólicos e significativos, sobreposição de bordados e mensagens, cores suaves.
2. O objeto As roupas da coleção “Todo Mundo e Ninguém”.	2. Linguagem Visual Lúdica Formas simbólicas orgânicas, fluidas, desenhos, bordados e coloridos.
3. Efeitos / Interpretação Roupas bordadas, “antigas”.	3. Efeitos / Interpretação Roupas bordadas ricas em memórias afetivas.
CULTURA	LÚDICO
1. Cultura Visual Tema a poesia de Carlos Drummond de Andrade, a poesia foi impressa e bordadas nas roupas.	1. Linguagem Formas simbólicas, orgânicas, fluídas, desenhos bordados e coloridos.
2. Cultura Visual Lúdica Formas, tecidos, cores, sobreposição de texturas, desenhos e imagens afetivas bordadas nas roupas	2. Cultura Desenhos, formas, tecidos, cores, sobreposição de texturas.
3. Efeitos / Interpretação Identificação, proximidade, afetividade, subjetividade, roupas lúdicas.	3. Contexto Universo da moda, da arte e da cultura.

Quadro 5.4 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – O Rio São

O RIO SÃO			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
<p>Azul Amarelo Verde Vermelho Preto - Branco Laranja Bege Terra cota Rosa</p>	<p>Tecidos, acessórios, cenário, terra/ cerâmica</p> <p>Textura visual e tátil</p>	
		MOVIMENTO	Variado em função do desfile horizontal.
		DIMENSÃO	Bidimensional, Tridimensional, Real.
		ESCALA	1/1

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da coleção “O Rio São”.

2. O objeto

As roupas da coleção “O Rio São”.

3. Efeitos / Interpretação

Roupas coloridas, artesanais.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Roupas com tecidos e acessórios simbólicos e significativos, sobreposição colorida.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas simbólicas naturais, figurativas, coloridas.

3. Efeitos / Interpretação

Formas comunicativas, alegres e lúdicas

CULTURA

1. Cultura Visual

Temas e formas simbólicas da cultural popular brasileira, “O Rio São Francisco”.

2. Cultura Visual Lúdica

Formas, tecidos, cores, sobreposição de texturas, cores e movimentos que simbolizam a água e elementos da região do Vale do São Francisco

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, afetividade, subjetividade, roupas lúdicas.

LÚDICO

1. Linguagem

Formas simbólicas, caricatas, figurativas, coloridas, alegres, atrativas.

2. Cultura

Formas, tecidos, cores, sobreposição, texturas e acessórios.

3. Contexto

Universo da moda, da arte e da cultura.

Quadro 5.5 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Tudo é Risco de Giz

TUDO É RISCO DE GIZ		
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA
<div>MOVIMENTO</div> <p>Variado em função do desfile horizontal.</p>
		<div>DIMENSÃO</div> <p>Bidimensional, Tridimensional, Real.</p>
		<div>ESCALA</div> <p>1/1</p>
DIREÇÃO	LUZ & COR	TEXTURA
<p>Bege Preto Vermelho Cinza</p>	<p>Tecidos, fitas, linhas, imagens, acessórios, cenários com bonecos da peça Giz</p> <p>Textura visual e tátil</p>

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da coleção “Tudo é Risco de Giz”.

2. O objeto

As roupas da coleção “Tudo é Risco de Giz”.

3. Efeitos / Interpretação

Roupas coloridas e jovens, divertidas e inusitadas.

CULTURA

1. Cultura Visual

Temas simbólico, formas lúdicas, roupas representativas, inspirado na obra de Álvaro Apocalipse.

2. Cultura Visual Lúdica

Formas, tecidos, e cores, com imagens e texturas da memória afetiva individual e coletiva. (Os bonecos da peça Giz)

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, afetividade, saudade, subjetividade, roupas lúdicas.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Roupas com tecidos, imagens e acessórios simbólicos (os bonecos da peça Giz) e significativos, sobreposição colorida.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas e roupas amplas, figurativas, coloridas, com desenhos simbólicos caricatos (os bonecos da peça Giz)

3. Efeitos / Interpretação

Formas alegres, interativas, comunicativas e lúdicas

LÚDICO

1. Linguagem

Formas e roupas amplas, figurativas, coloridas, com desenhos simbólicos, caricatos (os bonecos da peça Giz)

2. Cultura

Formas, tecidos e cores, com imagens e texturas da memória afetivas individual e coletiva

3. Contexto

Universo da moda, da arte e da cultura.

Quadro 5.6 – Categoria de análises – Ronaldo Fraga – Athos do Início ao Fim

ATHOS DO INÍCIO AO FIM			
CONCEITO	PONTO & LINHA	FORMA

MOVIMENTO			
Variado em função do desfile horizontal.			
DIMENSÃO			
Bidimensional, Tridimensional, Real.			
ESCALA			
1/1			
DIREÇÃO	LUZ & COR		TEXTURA
Azuis Cinzas Branco Preto Laranjas		Tecidos Acessório de borracha Textura visual e tátil

SIGNO

1. O signo em si

O projeto da coleção “Athos do Início ao Fim”.

2. O objeto

As roupas da coleção “Athos do Início ao Fim”.

3. Efeitos / Interpretação

Roupas geométricas e coloridas

CULTURA

1. Cultura Visual

Temas e formas simbólico de abordagem da cultura e da arte de Athos Bulcão.

2. Cultura Visual Lúdica

Grafismo, formas, tecidos, cores e acessórios com elementos visuais simbólicos.

3. Efeitos / Interpretação

Identificação, proximidade, afetividade, subjetividade, roupas lúdicas, obras de arte.

LINGUAGEM

1. Linguagem Visual

Desenhos dos tecidos e roupas com formas e cores simbólicas e significativas referenciando o artista plástico, desenhista Athos Bulcão.

2. Linguagem Visual Lúdica

Formas geométricas, simbólicas, figurativas, coloridas.

3. Efeitos / Interpretação

Roupas com formas geométricas comunicativas e lúdicas

LÚDICO

1. Linguagem

Formas geométricas, simbólicas, figurativas, coloridas.

2. Cultura

Formas, tecidos, cores, sobreposição, texturas e acessórios com elementos simples.

3. Contexto

Universo da moda, da arte e da cultura.

Quadro 5.7 – Quadro síntese – Ronaldo Fraga

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

BASEADAS NA MODA DO RONALDO FRAGA

FORMAS – CORES E TEXTURAS

Quadro 5.7 – Quadro síntese – Ronaldo Fraga

QUADRO SÍNTESE – COMUNICAÇÃO VISUAL E O ELEMENTO LÚDICO

BASEADAS NA MODA DO RONALDO FRAGA / FORMAS – CORES E TEXTURAS

4.5.3. Signos. Símbolos & Linguagem visual lúdica da moda do estilista Ronaldo Fraga

A interpretação do quadro 1 - dos signos, linguagens, cultura e do lúdico, referente ao estilista Ronaldo Fraga, tem nas coleções de moda e cadernos de processo os seus signos maiores, sendo representados, em objetos, nas suas roupas, sapatos e acessórios, que vem a gerar diversos efeitos em seus intérpretes, como a percepção de ser uma moda alegre, divertida, poética, emotiva, bela e criativa.

A linguagem visual e lúdica é representada por detalhes, recursos e técnicas de sobreposição, um infinito de cores, tons e sobre tons, texturas inusitadas e complexas, simbolizados nos desenhos a mão livre, por traços delicados, divertidos, expressivos, coloridos e alegres. Geram sensações e resgatam a memória afetiva, que nos aproximam do estilista quando isto acontece.

A cultura é uma referência na construção dos conceitos, na tradução das linguagens, na expressão dos desenhos e croquis em uma roupa criativa, diferente, colorida, com formas legíveis, simbólicas e harmoniosas, e por isto, subjetiva e única.

O lúdico foi percebido nesta etapa, na sua mediação com a cultura, com o simbólico, e com o afeto, através dos temas, das histórias e memórias traduzidas por desenhos, formas e cores, elementos gráficos de composição e comunicação visual.

4.5.4. Quadro Síntese 5 – Comunicação visual e o elemento lúdico na moda do estilista Ronaldo Fraga

Sobre o resultado apresentado no quadro síntese, percebeu-se primeiro que as formas e códigos que surgiram, foram resultantes das escolhas das coleções e das imagens que aparecem em seus quadros individuais. Traduziram o sentido e a forma de alguns desenhos, como os triângulos, na leitura feita do corpo da galinha, em “ Eu amo coração de galinha”. A simplicidade e a suavidade da coleção “Costela de adão”, nas escolha dos tons de terra, e dos neutros na opção do branco com o tecido em algodão.

Em “Todo Mundo e Ninguém”, sobre Carlos Drummond de Andrade, a sobreposição foi o elemento e recurso de linguagem visual, o azul da caneta bic, das cartas antigas do poeta, o amarelado do papel e do tecido, os bordados e detalhes que traduzem o volume, cheio e repleto de amor, contrapondo com a transparência, os galhos secos e o vazio, símbolos que traduzem a tristeza, a amargura e a solidão, temas corriqueiros nas poesias de Drummond.

Nos últimos três quadros, abordamos as coleções, “O Rio São”, “Tudo é Risco de Giz” e “Athos do início ao fim” que já foram anteriormente apresentadas, e detalhadas.

Desta maneira, observamos que em relação às formas, foi possível verificar, a presença de elementos geométricos como, os círculos, elipses, os trapézios, triângulos, retângulos e quadrados. Porém, sobre as variações e os movimentos, dos signos e símbolos visuais, que representam as texturas, as sobreposições, as camadas de histórias, e a delicadeza do desenho de Fraga, com o instrumento gráfico utilizado, não foi possível aprofundarmos e visualizarmos na sua totalidade todos os elementos e códigos visuais.

Assim, para gerar uma conclusão sobre os resultados gráficos dos elementos de comunicação visual e do lúdico, da sua identificação com mais proximidade, como em determinadas imagens, onde não foi alcançado o resultado gráfico esperado de análise visual, completaremos com outros desenhos livres, gerados por croquis e textos interpretativos que completarão, a seguir, com o Quadro Geral dos elementos de Comunicação Visual.

4.6. Análises e considerações da comunicação visual

Percorremos os quatro processos criativos que comunicaram visualmente e traduziram suas linguagens através de diferentes signos, códigos e símbolos, que representaram e foram representados, graficamente, nos desenhos e croquis de cada um dos autores pesquisados, nas maquetes em escalas diferentes, e nos materiais de testes, preparo e construção. Em cada processo a cultura foi destaque como elemento de conceito e linguagem para as formas e desenhos lúdicos.

Na concepção original o elemento lúdico foi traduzido em formas curiosas, diferentes, afetivas, divertidas, geométricas, coloridas e para brincar. O simbólico e o subjetivo foram características que transformaram o caráter do objeto criado, positivamente, e naturalmente humanizado.

Apresento a seguir o resultado da análise das referências que simbolizaram de maneira mais evidentes, suas formas, todas as cores e coloridos, de todos os recursos de sobreposição de linguagem e do lúdico como mediador da comunicação visual.

Sobre o Mobiliário Infantil, o que se destaca como elemento marcante, além das formas geométrica e da linguagem lúdica, são os detalhes que surgiram durante o processo, na fase da pintura. Nesses três móveis, mesa, painel da estante livro e acabamento das patas e orelhas do baú elefante, o resultado final foi o que demonstra a foto e os croquis, uma sobreposição de cores na mesa e na estante, uma variação de escalas gráficas, e o detalhe do encaixe e travamento como recurso de movimento. Em todos os três móveis um erro, ocasionou numa mudança de rota e em novas escolhas. Na etapa final da pintura, respingos em desenhos já prontos, necessitaram de ajustes nas cores, e assim novos tons surgiram, e na solução do encaixe no baú, as patinhas foram criadas como recurso complementar e volumétrico na composição visual do objeto.

Figura 100
Móveis do Mobi e
croquis de estudo
da autora

Fonte:
arcevo pessoal

A conclusão sobre os elementos de comunicação das EMEIs, percebeu-se que a modulação das salas, definida pelo arquiteto no projeto arquitetônico, foi mantida no ritmo das fachadas sendo uma estratégia para o uso da cor, do jogo de aberturas, com as amplas esquadrias em formas geométricas, círculos e quadrados. Outros elementos, como as paredes onduladas e sobrepostas à frente da fachada principal, criando uma brincadeira cênica e lúdica. O coroamento com o cone vermelho e a esfera e o uso das cores para traduzir o lúdico no espaço urbano da cidade.

Figura 101
EMEIs Capivari
e Vila Estrela e
croquis de estudo
da autora

Fonte:
arcevo pessoal

Do Giramundo demonstro através dos croquis do Álvaro Apocalypse, para a peça *Cobra Norato*, os detalhes da construção do desenho do Saci, e do personagem Cobra. Percebe-se os estudos em pequenos croquis, a escolha e definição da forma do índio, sua proporção e volume. As referências da arte e da cultura amazônica e brasileira. Os grafismos e as texturas rítmicas das cerâmicas e também da cultura indígena.

Na imagem seguinte, foi realizado um estudo para entender a concepção da forma do índio, seus eixos de simetria, as formas de suas peças, por partes foram desconstruída, com o intuito de observar e verificar quais seriam as suas resultantes, como, se vê, são formas geométricas, retângulos, $\frac{1}{4}$ de círculos, elipses, círculos, triângulos, na sua maior partes, o autor, escolheu

desenhos mais geométricos, buscou trabalhar a textura através dos desenhos e da arte, e o movimento fica definido com o boneco em cena.

Figura 102
Croquis de Álvaro Apolypse e croquis de estudo da autora

Fonte:
acervo pessoal e Sampaio, 2011

Figura 103
Croquis de Álvaro Apolypse e croquis de estudo da autora

Fonte:
acervo pessoal e Sampaio, 2011

Outra demonstração de construção dos desenhos técnicos para as peças da primeira fase formação do Grupo, como o Saci, os sapos que também foram de *Cobra Norato*, e os desenhos do boneco Pedro, de *Pedro e o Lobo*.

Em o Giz, como já apresentado, o recurso da deformação e do gigantismo, dos rostos, uma clara intenção de chocar e amedrontar, porém de maneira cômica e lúdica.

A imagem e croqui demonstram o desenho livre, as formas soltas e em escala ampliada. O que os torna de certa forma mais agradáveis é a escolha da cor branca, predominante nos bonecos e marionetista, e o material usado, espumas e tecido.

Figura 104
Bonecos do Giz e croquis de estudo da autora.

Fonte:
acervo pessoal e Sampaio, 2011

No processo criativo do Ronaldo Fraga, percebemos variações de recursos gráficos e linguagens, como estratégia de composição dos figurinos, uma variedade imensa dentro de um universo de croquis e coleções, foram escolhidos a partir dos conceitos do Lúdico com o objetivo de indicar os pontos mais significativos para este momento de estudo.

No croqui da coleção *Eu amo coração de galinha* percebe-se o recurso da sobreposição de conceitos, na simbologia com os palhaços de circo, nas meias listradas, sapatos compridos e vestido de bolinha amarela, e na cabeça a textura com o desenho das buchas vegetais remetem à natureza da espiga de milho e do campo. As cores predominantes foram o amarelo, vermelho, preto, verde limão e rosa. Uma linguagem lúdica e divertida.

Figura 105
Croquis de Ronaldo Fraga para a coleção "Eu amo coração de Galinha" e croquis de estudo da autora

Fonte:
acervo pessoal e livro *Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*

Na coleção *Costela de Adão*, sobre o Vale do Jequitinhonha, o tom de barro chama a atenção, juntamente com a simplicidade dos desenhos, inspirados nas cerâmicas e a delicadeza das formas gráficas e movimento dos tecidos. Em seguida, na coleção *Tudo mundo e ninguém*, sobre a poesia de Carlos Drummond de Andrade, verificou-se que a sobreposição foi um dos recursos que o estilista Ronaldo Fraga, adotou para expressar todas as camadas de estória, poesias, conteúdos, sentimentos, e identidades que o poeta traduziu em sua obra. Consequentemente o perfil e a caricatura colorida, falam de duas maneiras sobre o mesmo personagem. Uma interpretação gráfica do estilista muito expressiva e cuidadosa. Outro recurso foram os textos das poesias serem materializados, em bordados e impressão nas roupas e nos tecidos usados como cenário.

Figura 106
Croquis de Ronaldo Fraga e croquis de estudo da autora

Fonte:
Acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e livro *Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*

Figura 108
Detalhe da roupa em "Tudo Mundo e Ninguém" e Croquis do Ronaldo Fraga

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e livro *Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*

Em *O Rio São*, foi destacado, a arquitetura das casinhas ribeirinhas, retratadas nas cerâmicas, suas cores suaves em tons de cerâmica do telhado e os tons pasteis das fachadas, sendo as cores mais fortes, para os detalhes e arremates. Outro elemento de linguagem, muito expressivo e dos mais simbólico, são as ondas da água, que falam sobre o Rio São Francisco. É por isto, que esta é uma das linguagens definidas como uma das interfaces com o projeto do móvel síntese deste trabalho.

Figura 107
Croquis e referências do Ronaldo Fraga para a coleção O Rio São e croquis de estudo da autora

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e livro *Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*

Nestas últimas coleções estudadas, percebeu-se a linguagem visual lúdica sendo representada em “Tudo é Risco de Giz”, a primeira sobreposição, é apresentada com os Bonecos da peça juntos com os modelos da coleção, e a segunda, no caso da imagem escolhida, os relógios bordados no vestido de lã, a sobreposição das texturas, lã, bordados e meia calça. Já em “Athos do início ao Fim”, a brincadeira gráfica, a geometria e os traços simples, outro elemento simbólico, o corte/ o formato da touca azul, compondo com o rosto da modelo, geraram outra forma, um coração. Um momento sutil da delicadeza do olhar e do gesto do estilista.

Figura 109
Croquis e referências do Ronaldo Fraga para a coleção *Tudo é Risco de Giz* e *Athos do início ao Fim*, e croquis de estudo da autora

Fonte:
acervo da arquiteta e cenógrafa Clarissa Neves e livro Ronaldo Fraga: Caderno de Roupas, Memórias e Croquis

“É preciso aprender a navegar em um oceano de incertezas em meio a arquipélagos de certeza.”
(EDGAR MORIN)

5. Diálogos, interfaces e interpretação dos resultados

5.1. Abordagem do design na contemporaneidade

A composição desta pesquisa partiu da definição e caracterização dos conceitos gerais sobre a semiótica, a linguagem e o design, observando o alcance, as possibilidades e a abrangência do elemento lúdico e da sua inter-relação com a cultura.

Porém, é também necessário situar os percursos dos processos criativos, do design e do lúdico, na contemporaneidade, considerando o contexto, para assim, estabelecer as categorias de mediação entre as linguagens visuais, a cultura com os parâmetros de análise da tese.

Para tal, seguimos o entendimento de Carlos Zibel Costa, em *Além das Formas*, como também de Rafael Cardoso, com *Design para um mundo complexo*, e Vilém Flusser, *Por uma Filosofia do Design e da Comunicação*, Michael Peters com *pós-estruturalismo e filosofia da diferença* e Caio Adorno Vassão com *Metadesign Ferramentas, estratégias e ética para a Complexidade*, dentre outros autores em artigos complementares.

O design surgiu entre meados do século XVIII e final do século XIX, período de grande consumo, no qual a máxima oferta gerava produtos com pouca qualidade plástica. Com a finalidade de apurar a estética e o gosto dos consumidores, a indústria de produtos, inovou e passou a convidar artistas, arquitetos, profissionais do comércio e do ensino, para criar novos modelos de mercadorias que seriam oferecidas à população.

Vilém Flusser indica que as palavras design, máquina, técnica ars e Kunst, estão fortemente inter-relacionadas, e segundo o autor: *cada um dos conceitos é impensável sem os demais, e todos eles derivam de uma mesma perspectiva diante do mundo*. Por muitos anos, esta conexão foi negada (*“desde a renascença pelo menos”*), e depois na modernidade, a burguesia separou-a em dois mundos, o da arte e o da técnica/máquina. Consequentemente a cultura foi conduzida a se expressar entre a esfera mais científica e racional e no plano da estética, de um modo mais moderado. Foi nesta divisão de mundos que a palavra **design** se encaixou, numa brecha, para ser a ponte entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas.

De acordo com Flusser (2017, p. 182),

[...] isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

Por três décadas de gerações, o design foi sendo apurado, com a tarefa e o objetivo de aprimorar e reconfigurar o mundo, trazendo bem-estar e conforto para as pessoas, até que, em 1930, o lema máximo *da forma segue a função*, pensamento que compartilhado com o movimento moderno da arquitetura, definiu por muitos anos a tendência e o ritmo da criatividade & produtividade dos profissionais destes segmentos artísticos.

A partir dos anos 1960, este ponto de vista de *“forma”* e *“função”* passa a ser questionado internacionalmente. Um momento de ruptura de estruturas de pensamento, do aparecimento da contracultura, da crise modernista com o seu contraponto, o movimento pós-modernista, que apontou para a contemporaneidade, o caminho da *diversidade, da diferença e da figura do Outro* (COSTA, 2010).

[...] é somente a partir de 1970-80 e definitivamente após 1990, que a produção cultural, em consequência de uma série de crises

espontâneas dentro do movimento moderno, consagradas na polêmica porém historicamente necessária expressão *pós-moderno*, vem a ser efetivamente denominada contemporânea por um número expressivo de divulgadores culturais. (COSTA, 2010, p. 21)

Sob este prisma temporal, é possível dizer que os códigos e signos culturais deste período, em algum momento, aproximaram a investigação sobre as linguagens visuais e artísticas dos objetos de estudo, convergindo os interesses comuns com a corrente do pós-modernismo nos anos 1970, em direção ao período contemporâneo.

Eduardo F. Coutinho nos indica que *foi apenas nos anos 1970 que ele [o termo pós-moderno] ganhou um curso mais geral, passando a ser utilizado, em primeiro lugar, na arquitetura e, em seguida, na dança, no teatro, na pintura, no cinema e na música*. (COUTINHO, 2005, p. 161)

Michael Archer (2001, p. X.) já apontava para a riqueza e a *diversidade da prática contemporânea*, ao acordar e sugerir:

[...] Uma apreciação renovada da relação entra arte e vida cotidiana, põe em conexão as obras aparentemente muito diversas associadas ao Pop e ao Minimalismo. A investigação dos interesses comuns por trás destas duas tendências, promove uma compreensão mais abrangente das correntes artísticas, como o Conceitualismo, a Land Art, a Performance, a Body Art e o começo da Instalação.

Figura 110
Arte Conceitual - Artista-Joseph-Kosu, “One and Three Chairs, e “Vidro palavras corporal descrito”, 1965, MoMa, Nova York
Fonte:
Sp-Arte
Disponível em:
www.sp-arte.com/

Figura 111
Land Art – Artista Robert Smithson, Spiral Jetty, em 2004, Rozel Point, Great Salt Lake, Utah. & Broken Circle, Emmen, na Holanda, 1971, feito com água verde, areia branca e amarela, uma terraplenagem para lembrar da Era do Gelo, um momento de ruptura

Fonte:
Wikipedia e Hub

Disponível em:
https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Smithson e <https://hubpages.com/art/Nancy-Holts-Earthworks>

Figura 112
Performance e Body Art – Yves Klein realizando a arte da Antropometria em seu atelier em Paris, 1960

Fonte:
Focus Vif

Disponível em:
<https://focus.leviv.be/culture/arts-scenes/>

Figura 113
Instalação – Reichstag Embrulhado, Christo e Jeanne-Claude, 1995, Berlim: uma obra para chamar atenção no ambiente, pelo ocultamento, justamente quando escondido, se dá o valor e a presença é percebida

Fonte:
História das Artes

Disponível em:
www.historiadasartes.com/

E que, a partir destas associações e conexões inovadoras, *o reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não estava necessariamente contido nela, mas às vezes emergia do contexto em que ela existia*. O contexto foi apresentado, sendo tanto social e político, quanto formal, *e as questões sobre política e identidade, tanto culturais quanto pessoais, viriam a se tornar básicas para boa parte da arte dos anos 70*. (ARCHE, 2001)

Uma nova configuração mais ampliada de perceber a obra de arte, sugere incorporar o olhar e a crítica do *Outro*, como Costa (2010) aponta, a partir de diferentes inflexões, sendo através de *pessoa, objeto, cultura e contexto*.

A criação do artista, suas inspirações e enredo, passam a valorizar o contexto na produção e inserção da arte, seja no espaço público, seja na galeria, inovam, e a arte convida o público a interagir com os espaços da cidade, propagando outra forma de relação das pessoas com o lugar.

Em uma aproximação com os nossos objetos estudados, esta valorização foi uma constante nas etapas dos diferentes processos criativos, e, esta crítica do *Outro*, decisiva para a escolha de repertórios e dos elementos de linguagem.

Como, após a primeira montagem do Giramundo, *A Bela Adormecida*, seu fundador Álvaro Apocalipse partiu para uma nova experimentação, trazer as referências da cultura brasileira para uma peça de teatro de bonecos. O poema de Raul Bopp, *Cobra Norato*, lenda amazônica, emblemática, do movimento modernista brasileiro, foi traduzido para o espetáculo do grupo em 1979.

Outro momento em que o contexto foi decisivo foi quando o estilista Ronaldo Fraga aborda o rio São Francisco e toda a sua comunidade ribeirinha como tema de uma coleção, desfile e exposição. Referência, assim, toda uma história das águas do rio, do meio ambiente e da cultura local, que significam e representam o interior do Brasil, por onde o Rio São Francisco passa.

O valor das formas e das cores, das soluções espaciais e arquitetônicas das EMEIs, pelos bairros da capital mineira são também de grande impacto no entorno e na vida das crianças, que passaram a ter nas escolas, o seu espaço

representado. Um novo contexto, social e político, para as escolas de ensino infantil, que foram implantadas com sua proposta pedagógica mais inclusiva e visualmente mais representativa, com uma linguagem lúdica clara e comunicativa.

Da mesma maneira, o mobiliário infantil interativo do Mobi comunica com as suas crianças, dialoga com seus espaços e objetos de estudos, ao trabalhar novas associações lúdicas, transformando o significado do móvel em um novo brinquedo ou uma nova brincadeira.

Entende-se que da diversidade de linguagens visuais apresentadas, da mistura das forma e cores, da expressão da cultura e dos contextos abordados – sobre o lúdico, aproximamos da corrente pós-moderna, quando observamos que fazem parte deste universo, semelhanças, diferenças, e características que concentrarão os aspectos da fragmentação e da segmentação, da complexidade e da identidade cultural, para demonstrar o caminho do lúdico como elemento de mediação e inter-relação, dos processos criativos demonstrados.

Serão consideradas nesta análise as referências temáticas, culturais e técnicas (de cada um dos objetos estudados) definidas para, demonstrar os diálogos e as conexões de linguagens visuais, e obtermos uma síntese preliminar sobre como o elemento lúdico se comporta como mediador nesta inter-relação contextual.

Figura 114
Quadro esquemático sobre o pensamento pós-moderno refletido nos processos das conexões de design dos objetos de estudo
Fonte: elaborado pela autora

Destas conexões, foi gerado e produzido um modelo de design para o Mobiliário Infantil, considerando as escolhas para esta proposta, sobre o elemento lúdico, bem como das linguagens visuais, da cultura e dos contextos. Neste sentido, serão uma continuidade, um desdobramento, de todas as linguagens lúdicas pesquisadas ao sugerir o diálogo entre os quatro processos criativos envolvidos neste tema.

5.2. Identidade Cultural. Fragmentação. Complexidade. Segmentação

Neste contexto da continuidade e do diálogo entre o pós-moderno e o contemporâneo, uma transição temporal, que, como analisado por Leite (2006, p. 100), tem na sua característica *uma sequência de eventos conectados, e onde o novo não é produto da redefinição, mas da reorganização* (apud COSTA, 2010, p. 29).

A pós-modernidade questionou as *noções clássicas de razão e verdade, os sistemas únicos, as grandes narrativas e, sobretudo, a identidade unificada e estável que difundiam as normas do Iluminismo.* (FERREIRA, 2011). Este sujeito em crise,

questionado na sua individualidade e identidade, **se fragmenta em inúmeras identidades**, em um mundo que passou a valorizar outros e novos, no caso, diferentes sentidos e significados culturais e artísticos.

O sociólogo e teórico cultural Stuart Hall, nos mostra uma ideia de identidade cultural baseada na coletividade, na partilha cultural, formada por diferentes experiências e códigos culturais individuais. São marcas e registros que já estão estabelecidos, e por isto, são contínuos, representam as pessoas e remetem à memória passada. A mudança ocorre a partir desta *Fragmentação*, influenciada por diferentes heranças culturais, e os novos códigos vindos das transformações da sociedade pós-moderna, que especialmente depois da segunda guerra, sofre com a falência das *metanarrativas*⁹.

A complexidade na sociedade pós-moderna, segundo Costa (2010, p.38) é representada pela *mobilidade, liquidificação, esgarçamento, fragmentações e diversidades que colocam as fronteiras em xeque e valorizam as interfacialidades disciplinares e conceituais*.

A interfacialidade que é sugerida neste trabalho e creditada na segmentação dos conceitos e da complexidade das conexões entre os processos criativos, objetos da pesquisa, suas artes e linguagens.

Serão uteis para garantir a abordagem interdisciplinar, onde os conceitos teóricos e artísticos, do design, da arquitetura, do teatro e da moda, descreverão os fenômenos da cultura de cada segmento.

5.3. Parâmetros do metadesign para a mediação e inter-relação dos objetos de estudo

Ao escolher os elementos lúdicos de conexão, estes foram articulados, considerando a complexidade do sistema que variou em função da quantidade de elementos e entidades na sua organização.

9 As grandes narrativas, são, pois, histórias que as culturas contam sobre suas próprias práticas e crenças, com a finalidade de legitimá-las. Elas funcionam como uma história unificada e singular, cujo propósito é legitimar ou fundar uma série de práticas, uma autoimagem cultural, um discurso ou uma instituição (PETERS, 1995, p.18).

Fomos buscar na lógica instrumental do Metadesign, um caminho para esta confirmação. Uma possibilidade em apontar as conexões e as características do design lúdico na contemporaneidade.

Utilizando as ferramentas e técnicas de criação, foi desenhado o diagrama que indica cada elemento escolhido, para o qual foi considerado o processo da sobreposição de camadas das linguagens visuais e dos códigos de expressão da cultura e a relação com o contexto da pesquisa.

Figura 115
Quadro esquemático sobre os processos de design contemporâneos

Fonte:
elaborado pela autora

5.4. O processo criativo – as linguagens visuais e os códigos do design lúdico

As mediações do lúdico, com as linguagens visuais e os códigos, partiram da cultura lúdica brasileira com o Grupo Giramundo em Cobra Norato, da relação das formas da natureza amazônica e das texturas do artesanato brasileiro. Veio em conexão com uma realidade sobre o meio ambiente, a floresta e a sua importância no contexto nacional e mundial. E assim, o tema ficou definido, a **fauna e a flora brasileira**. Consequentemente, a geometria e os eixos de simetria que, são referências do Giramundo, e também nos desenhos dos móveis do Mobi, nos croquis do Ronaldo Fraga e no projeto do arquiteto Marcelo Amorim, representaram com a modulação e o ritmo, a concepção das primeiras formas sínteses do elemento lúdico. A simbologia da água e das formas orgânicas – da natureza e dos animais, inspiraram, o desenho curvo, e o movimento de sobreposição, com a variação das alturas das mesas, das cadeirinhas e dos encaixes com os travamentos laterais. O design lúdico foi identificado na brincadeira dos cheios e vazios, na possibilidade de grafismo e texturas, e com as cores e tons, de terra, azul e verde. Poesia e delicadeza vieram com o conjunto das peças, imaginadas para um espaço lúdico, que se transformasse numa grande brincadeira de criança.

Os desenhos e croquis, mostram a evolução da ideia, a partir do primeiro traço, o estudo das formas, do movimento sinuoso das ondas e suas cores, dos volumes, dos encaixes dos painéis, os travamentos e os banquinhos surgindo. Ideias de folhagens e as maquetes de estudo, uma maneira simples e prática para verificar o conjunto, as medidas e proporções, as cores e as texturas.

Figura 116
Croquis e maquetes de estudo

Fonte:
acervo pessoal

5.5. A forma lúdica – desenhos técnicos e maquetes finais

O segundo passo foi trabalhar na construção do desenho técnico, com suas medidas e detalhes de corte e encaixe. Nesta fase de verificação dos modelos, utilizamos o MDF de 3mm como material de teste e as impressoras CNC de corte a laser. O dimensionamento para o corte é feito, considerando o tamanho da placa e da máquina de corte, para não acontecer nenhum erro ou perder o material.

Figura 117
Desenhos técnicos dos móveis e na tela do computador para o corte em MDF

Fonte:
acervo pessoal

Apresento a seguir o resultado em maquete volumétrica dos móveis criados como síntese da mediação e inter-relação do lúdico com a linguagem, a cultura e o contexto. Destinado para o público infantil de 0 a 5 anos e 8 meses, foram criadas duas mesas, uma com altura de 50 cm para crianças menores, e outra com altura de 60 cm, para crianças maiores, dois tampos que serão encaixados e travados, um com de diâmetro de 90 cm e o outro de 100 cm. As cadeirinhas/banquinhos têm todas a mesma medida de acento com 35cm. As laterais de apoio e travamento das mesas e cadeirinhas, receberam aberturas com círculos maiores e menores que, juntamente com as cores, criam uma simbologia lúdica e toda a comunicação visual.

Figura 118
Mesas

Fonte:
acervo pessoal

Figura 119
Banquinhos

Fonte:
acervo pessoal

Figura 120
Conjunto de mesas e banquinhos

Fonte:
acervo pessoal

6. Considerações Finais

6.1. O Design da Interface

A investigação dos quatro processos criativos contemporâneos e de como são desenvolvidos os elementos lúdicos na composição da linguagem dos produtos de design, chega ao final com a percepção e compreensão que a criação a partir das formas visuais lúdicas é uma ação comunicativa e gera reações como afeto, proximidade, alegria e emoção.

Ingressamos na *complexidade criativa* de cada processo, compreendemos suas diferentes práticas de design, suas formas singulares e como o lúdico foi usado na mediação com a linguagem visual, e com a cultura, ao buscar o tema e o contexto nas referências mais simbólicas e estabelecer a sua comunicação imediata.

O contexto, nos remete ao momento do criador, ao tempo e ao espaço em que está inserido, e como esta realidade influência nas escolhas e nos processos criativos.

Com o grupo de teatro Giramundo, que neste ano de 2020 completa 50 anos de trajetória, o tempo e o espaço foram fundamentais em diversas situações da prática teatral e nas decisões do grupo quanto às escolhas artísticas, de conceito, do design, do material, das formas e bonecos de cada peça estudada.

A mesma questão, foi abordada pelo estilista Ronaldo Fraga, quanto ao rito da concepção gráfica dos desenhos, e da construção cenográfica dos desfiles.

Durante a pesquisa de concepção da coleção sobre Noel Rosa¹⁰, as cores daquela época (1926), eram os tons elétricos de rosa e verde, e assim, ele criou e concebeu às peças da coleção.

Há dez dias do desfile, uma sensação, de que, “*não era bem isto que ele havia pensado e desejado*”, um insight, as cores das fotos pesquisadas possuíam tons de cinza. Assim, o processo sofreu uma mudança, e todas as peças foram refeitas com novos tecidos em tons de preto, branco e cinza. O desfile, ganhou cor com a música, com os confetes e a cenografia – um baile de carnaval de época. Aos olhos da plateia, o desfile foi colorido.

Neste registro do estilista, percebe-se a mobilidade criativa em função de uma redefinição da rota e isto nos confirma o que Salles (2014, p.33) afirmou com,

“A criação é, assim, observada no estado de contínua metamorfose [...]”,

Coloca-se pois, em questão, o conceito de obra acabada, pois estamos em constante mobilidade criativa. Quando se expõem os desenhos e esboços criativos, os croquis e as anotações, sobre uma obra, segundo Salles (2014) *assume-se uma nova perspectiva*, e aos olhos do espectador, são abalados.

Vivenciamos situações semelhantes em cada um dos processos pesquisados, e foi percebido que o transitório é um elemento presente, sendo assim, o olhar do artista, estilista, dos arquitetos e designers, devem ser flexíveis quanto a estes movimentos, aos imprevistos, aos erros e acertos, às revisões de traço, escolha de cores, ajuste de proporção e escala, com as maquetes, dentre as mais diferentes situações de mudança.

A obra é aberta, sujeita a mudanças, alterações, reformas e revisões, e o movimento criativo é a convivência de mundos possíveis. (2014, p.34)

10 Noel de Medeiros Rosa foi um sambista, cantor, compositor, bandolinista, violonista brasileiro e um dos maiores e mais importantes artistas da música no Brasil.

6.2. Apontamentos lúdicos para o design na contemporaneidade

Na interface dos processos criativos e na inter-relação dos elementos de linguagem visual, representados nesta pesquisa por, formas simbólicas, geométricas, com texturas, sobreposições, convidativas, movimentadas, em diferentes escalas e proporções, coloridas e atrativas, verificou-se novos caminhos para o design lúdico na contemporaneidade.

Fundamentos com significados simbólicos, da memória afetiva, da natureza, dos signos da cultura, e da cultura visual lúdica, permanecem como elementos de referência na criação de obras do design gráfico, do design de objetos, de arquitetura e de bonecos de teatro.

São princípios que fazem parte, compõem a história cultural e visual do passado, de nossos tempos e comporão do futuro, são contínuos e ainda atraente aos olhos da nossa comunidade social. Portanto, a cultura, as temáticas e as formas nos inspiram, geram movimento, e nos remetem a continuidade e a desdobramentos.

As inspirações são infinitas e variáveis, as aproximações quanto aos diálogos de linguagem e interações cognitivas na esfera empírica, são inúmeras, e decorrem de fatores, por afinidade, por curiosidade, por demanda, por evolução técnica, inovação e sustentabilidade.

O design lúdico foi criado a partir de um processo criativo inspirado e em conexão com as linguagens visuais lúdicas, a cultura da natureza, e teve no contexto a referência do espaço da criança, da escola e do lazer. Pensado para crianças de 0 a 5 anos e 8 meses, o mobiliário infantil sugere uma nova relação lúdica e pedagógica para o objeto através da interatividade.

Verificou-se que o lúdico como linguagem visual corresponde a um elemento de design, e estabelece o vínculo entre o indivíduo e o objeto, criando, desta forma, uma comunicação imediata e afetiva. Durante a trajetória do projeto de extensão Mobi isto foi amplamente relatado e avaliado.

Percebeu-se a participação do lúdico apresentado e referenciado nos outros campos deste estudo, na construção do processo criativo e na definição do conceito sobre a fauna e flora brasileira, da linguagem visual das formas, das cores e do design. Confirma-se assim, a opção do lúdico como linguagem de comunicação e mediação, bem como, de percepção visual e apropriação do espaço.

Esta interface alcançada, nos sugere que o caminho do lúdico é de seguimento, de comunicação e de novos desdobramentos, na mediação e interação com outros campos de pesquisa aplicada, como o da inovação tecnológica, do desenvolvimento de patentes, da pesquisa sobre os materiais reciclados e certificados, das novas formas de impressões e cortes, onde o aproveitamento é máximo do material, importante para a questão ambiental, das novas técnicas de revestimentos ecológicos com elementos do PET e do PVC, e com tintas atóxicas, a base de água.

Acredita-se, pois, ser possível ultrapassar a barreira da pesquisa acadêmica para alcançar a aplicação prática do estudo e realizar uma nova etapa (no estudo e na aplicação) do lúdico no contexto da contemporaneidade.

Figura 121
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020

Fonte:
acervo pessoal

Figura 122
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020

Fonte:
acervo pessoal

Figura 123
Protótipo do conjunto de mesas e banquinhos na escala 1/1 – junho 2020

Fonte:
acervo pessoal

Referências bibliográficas

AMORIM, O. Marcelo. **As Unidades Municipais de Educação Infantil em Belo Horizonte**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura), Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARIAS, Rhaisa Naia Pael; MULLER, Fernanda. A cidade como espaço da infância. **Educação e Realidade**, v. 42, p. 261-282, jan-mar, 2017.

ARGAN, G. C. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das letras, 1992.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira, 1989.

ASSIS, Mônica Rodrigues de Assis. O lúdico no processo de desenvolvimento da imaginação e criatividade na criança. **Revista Acadêmica Educação e Cultura em Debate**. v. 3, n. 2, p.113-130, ago-dez, 2017.

BARRETO, M. Gabriela. **A Cidade como cena para os grupos teatrais**: o caso do Grupo Galpão, do Grupo Armatrux e do Teatro da Vertigem. Dissertação (Mestrado em Arquitetura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

BELTRÁN, Paola Andréa Castilho. Critérios transdisciplinares para el diseno de objetos lúdico-didácticos. **Cuadernos 38. Centro de Estudios en Diseno y Comunicación**, p. 33-164, 2011.

BEMVENUTI, Alice. **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: Insaberes, 2013. (Série Pedagógica Contemporânea).

BENCOSTA, L. Marcus. (Org.) **Culturas escolares, saberes e práticas educativas**: itinerários históricos. São Paulo: Cortez Editora, 2007.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004, 578p. ISBN85-273-0228-4.

BISSOLI, Michele de Freitas. **O Espaço lúdico na educação Infantil**. FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL, COLEÇÃO CEFORT, v.4, p.1-14.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. K. **Qualitative research for education**: an introduction for to theory and methods. Boston: Allyn and Bacon, 1982.

BOMTEMPO, Edda. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

BORDIN, Francine Borges. Semiótica e desenhos infantis: uma possibilidade de interpretação. **Poiésis**, v.7, n.11, p. 125-136, jan-jun, 2013.

BOURDIEU, Pierre. **A produção da crença**: contribuição para uma economia dos bens simbólicos: São Paulo: Zouk, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BRAIDA, Frederico. **A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas**. Tese (Doutorado em Design), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Triades do Design**: um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Porque design é linguagem?**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

BRITO, Luiz Carlos Cerquinho e Kawada, Valerie Tavares. **A Cultura Visual escolar e a formação da Criança**.p.1-17, (ver em abalf.org.br)

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**: 20 questões da nossa época. São Paulo: 8ª Edição, Cortez Editora, 2010. ISBN978-85-249-1648-9.

BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, jul-dez, 1988.

BITTONI, Cassia Schroeder. **Mayumi Watanabe Souza Lima**: a construção do espaço para a educação. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

BURDEK, Bernhard. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2010.

CAMPOS, Ana Paula. **Processos de design na divulgação científica para crianças: estudo de caso de livro informativo**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

CARDOSO, Adriana Marques. **Espaços interativos infantis**: aproximações entre o lúdico e a inovação. Dissertação (Mestrado Arquitetura e Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CARGNIN, Karina Alves. A mediação cultural em artes visuais, visuais, música e dança como possibilidade de aprendizagem na infância. In: **Anais do UNIVILLE. XII EDUCERE, XII Congresso Nacional de Educação**, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, outubro, 2015.

CARVALHO, Telma Cristina Pichioli de. **Arquitetura escolar inclusiva**: construindo espaços para educação infantil. Tese (Doutorado em Engenharia), Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2008.

COSTA, Carlos Zibel. **Além das formas**: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.

DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS da EDUCAÇÃO BÁSICA. Ministério da Educação. Org. Moll Jaqueline. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

DONDIS, A. Donis. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

EDWARD, Carolyn; GANDINI, Leila; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança**: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. v. 1 Porto Alegre: Artmed, 1999.

EDWARD, Carolyn; GANDINI, Leila; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança**: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância. Vol. 2. Porto Alegre: Artmed, 2012.

FARIAS, Rhaisa Naia Pael e MULLER, Fernanda. **A Cidade como Espaço da Infância. Educação & Realidade**. Porto Alegre, v.42, n.1, p.261-282, jan./mar.2017.

FARINHA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 6. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

FERRARA, Lucrecia D´Aléssio. **Design em espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.

FERRARA, Lucrecia D´Aléssio. **Olhar periférico**: informação, linguagem, percepção ambiental. São Paulo: Edusp, 1993.

FERRARA, Lucrecia D´Aléssio. **A estratégia dos signos**. São Paulo: Secretaria de Estado de Cultura, Perspectiva, 1981.

FERREIRA, Jaques de Lima (Org.). **Formação de Professores**: teoria e prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FLICK, Uwe. **Rio São Francisco navegado por Ronaldo Fraga**. Belo Horizonte: 2011.

FLICK, Uwe. **Rio São Francisco**: um rio brasileiro. 2012.

FLICK, Uwe. **Introdução à Pesquisa Qualitativa**. 3.ed. Porto Alegre: Armed.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2009.

FREITAS, Wesley R. S.; JABOUR, Charbel J. C. O Estudo de caso(s) como estratégia de pesquisa qualitativa - fundamentos, roteiro de aplicação e pressupostos de excelência. In: **Anais do XXX Encontro Nacional de Engenharia de Produção**, São Carlos, 2010.

GOMBRICH, Ernest. H. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GONZALEZ-MENA, Janet. **Fundamentos da educação infantil**: ensinando crianças em uma sociedade diversificada. 6. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.

GUINSBURG, J.; BARBOSA, A.M.(Org.). **O Pós-modernismo**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.

ITTEN, Johannes. **The elements of color**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1975.

JOHAN, Huizinga. **Homo Ludens. Digital Source**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, Steven. **O poder inovador da diversão**: como o prazer e o entretenimento mudaram o mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

JORDAN, W. Patrick. Design de produto, usabilidade e agradabilidade. Anotações do Curso de curta duração ministrado durante o P&D Design. In: **Anais do 5º Congresso de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Brasília, DF, 2002.

KISHIMOTO, M. Tisuko (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, M. Tisuko. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2014.

KISHIMOTO, M. Tisuko. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. In: **Anais do I Seminário Nacional Currículo em Movimento-Perspectivas Atuais**, Belo Horizonte, novembro, 2010.

KISHIMOTO, M. Tisuko. Brinquedos: construindo e organizando espaços para brincadeiras de faz de conta. **Revista do Professor**, v. 12, n. 48, p. 9-14, 1996.

KISHIMOTO, M. Tisuko. **Construir brinquedos e organizar espaços de brincadeiras como parte integrante do Projeto Pedagógico**. São Paulo, LABRIMP/FEUSP/FUND.ORSA, 1997.

KISHIMOTO, M. Tisuko. **Cultura lúdica como parte da cultura da infância**. 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/305605197_Cultura_ludica_como_parte_da_cultura_da_infancia> Acesso em: 10 fev. 2020.

KISHIMOTO, Tizuto; FREYBERGER, Adriana. **Brinquedos e brincadeiras de creches**: manual de orientação pedagógica. Ministério da Educação. Brasília, 2012.

KLIMENT, Stephen A. **Writing for design professionals**: a guide to writing successful proposals, letters, brochures, portfolios, reports, presentations, and job applications. 2. ed. New York : W.W. Norton, 2006.

KOLLING, Ester. A importância do brincar no desenvolvimento da criança: vivências, lembranças e contribuições teóricas. **Paidéia**, ano 8, n.10, p.135-158, jan-jun, 2011.

KOLKO, Jon. **Do design thinking ao design doing**: como usar a empatia para criar produtos que as pessoas amam. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2018.

LABRIMP. **Brincadeira e a cultura infantil** p1-2, site.www.labrimp.fe.usp.br

LABRIMP. **Reflexões sobre o Brinquedo e a brincadeira na Educação Infantil através de diálogos com Gilles Brougère**. 2011. Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/index.php?action=artigo&id=4>> Acesso em: 10 fev. 2020.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto, relatório, publicações e trabalhos científicos. São Paulo: Atlas, 2001.

LIEBSCHER, P. Quantity with quality? Teaching quantitative and qualitative methods in a LIS Master's program. **Library Trends**, v. 46, n. 4, p. 668-680, 1998.

LOPES, Edward. **A identidade e a diferença**. São Paulo: Edusp, 1997.

LOWDERMILK, Travis. **Design centrado no usuário**: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec Editora, 2013.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.

MALARD, Maria Lúcia. **As aparências em Arquitetura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MARINHO, Hermínia; JUNIOR, Moacir; FILHO, Nei; FINCK, Silvia. Pedagogia do Movimento: universo lúdico e psicomotricidade. **InterSaberes**, 2012.

MATOS, Luana Marinho et al. Semiótica peirciana aplicada à leitura da representação arquitetônica. **USJT-Arq.Urb.** n. 4, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **La galaxie de Gutenberg**. Paris: Mano, 1967.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MAZZILLI, S. T. Clíce. **Arquitetura lúdica**: criança, projeto e linguagem. Tese (Doutorado em Arquitetura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

MAZZILI, Clíce de Toledo Sanjar. Design de espaços lúdicos. In: **Anais do 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design**, 2007. Disponível em: <www.academia.edu/44335/4> Acesso em: 10 fev. 2020.

MEGGS, Philip B. e PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac& Naif, 2009.

MELO, Amanda; SOARES, Sílvia Cristina de. Design com crianças: da Prática a um Modelo de Processo. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 6, n. 1, 2008.

MELO, Ana Cláudia F.B.S. **Proposições Curriculares para a Educação Infantil**: fundamentos. Belo Horizonte: SMED, 2014.

MENA, Janet Gonzalez. **Fundamentos da educação infantil**: ensinado crianças em uma sociedade diversificada. 6. ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 5, n.1, p.1-16. 2014.

MÔNACO, Roseli Aparecida et al. A cultura lúdica e a formação do brincante: uma experiência entre o laboratório de brinquedos e materiais pedagógicos – Labrimp e Pontão de cultura. In: **Anais do Congresso Estadual Paulista sobre Formação de Educadores**, Águas de Lindóia, São Paulo, 2009.

MOREIRA, Jacqueline C. Castilho, e SCHWARTZ, Gisele Maria. Conteúdos lúdicos, expressivos e artísticos na Educação formal. **Educar**, n.33, p. 205-220, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NASCIMENTO, Andrea Zemp Santana. **A criança e o arquiteto**: quem aprende com quem? Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

NASCIMENTO, Luis Cláudio Portugal do. **Material didático da disciplina Introdução à Metodologia em Design**, 2015.

NESBITT, Kate (Org.). **Uma nova agenda para a arquitetura**: antologia teórica (1965-1995). São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

NEVES, Heloisa. **Maker Innovatiom. Do Open Design e FAB Labs... às estratégias inspiradas no movimento Maker**. Tese (Doutorado em Arquitetura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Teresópolis: 2013.

NIEMEYER, Lucy. Semiótica do produto: o objeto como signo. In: **Anais do Congresso Pesquisa e Desenvolvimento do Design - P&D Design 96**, Belo Horizonte, 1996.

NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos. Os estudos das linguagens como apoio aos processos metodológicos de design. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.) **Design método**. Rio de Janeiro: Ed.PUC-Rio, Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

OLIVEIRA, Carla Mendes de; DIAS, Adiclecio Ferreira. A criança e a Importância do lúdico na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 02, v.13, p. 113-128, jan 2017.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

PAPANÉK, Victor. **Arquitetura e Design. Ecologia e Ética**. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2014.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da arte e da arquitetura**. São Paulo: Cultrix, 1981.

PIERCE S. Charles. **Semiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva Ltda., 2019.

PIERCE, Sanders, C. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.

PIERCE, Sanders, C. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PIVETTI, Michaela. **A fantasia, o design e a literatura para a infância. Fundamentos para uma gramática contemporânea da fantasia nos livros ilustrados**. Tese (Doutorado), 2018.

PONTY, M. Merleau. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

PONTY, M. Merleau. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

RESENDE, Clara Duarte; COSTA, Célia Regina Bernardes. O lúdico na educação infantil e suas interfaces com a psicomotricidade. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 02, v.01, p. 145-157, 2017.

SALLES, Cecília Almeida. **Processos de Criação em Grupos. Diálogos**. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2017.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado. Processo de criação artística**. São Paulo: Editora Intermeios, 2013.

SAMPAIO, Márcio. **Álvaro Apocalypse**. Belo Horizonte: Artes Gráficas Formato, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2.ed. São Paulo: Experimento, 1998.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos: semiose e autogeração**. São Paulo: Ática, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2018. 240p.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012 (Coleção Primeiros Passos); 131p. ISBN978-8511-011103-6.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. **Comunicação e semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SILVA, Gerson Pindaíba da. A Educação Infantil na Contemporaneidade. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v. 01, 2002.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **jogo e a educação da infância**. Curitiba: CRV, 2011.

SOVIK, Liv. A trajetória intelectual de Stual Hall: as liberdades complexas do pensar. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, nov., 2015.

SYKES, Krista A. (Org.). **O campo ampliado da arquitetura**: antologia teórica.1993-2009. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.

VIGOTSKI, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo. Martins Fontes Editora.2008.

WANDERLEY, Ingrid Moura. **O design dos outros**: interações criativas na produção contemporânea de artefatos. (Doutorado em Arquitetura), Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

WINNICOT, Donald W. **O brincar e a realidade**. Trad. José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 2005.