A Criança e a Invenção de seu Espaço

Elvira de Almeida

Resumo

Desde 1977, tenho projetado brinquedos para espaços públicos. Crio espaços lúdicos que são um misto de cenário de parques de diversões, circo e festas populares.

Como escultora e designer procuro transformar o brinquedo tradicional, de formas estereotipadas e função dirigida, em escultura lúdica, que convide a brincar, estimulando a criatividade e a imaginação infantil. Melhor dizendo, um escorregador só serve para escorregar. Entretanto, se crio um elemento de formas inusitadas, que leve a sonhar e a explorar livremente o espaço, tenho um outro contexto, que transcende o monólogo do objeto utilitário, falando muito mais a linguagem da obra de arte.

Abstract

Since 1977, I have been woorking on the design of play-equipments for public spaces. The resulting space usually develops into a mix of stage settings, fun faires, circuses and popular feasts.

As a sculptress and designer, I attempt to transform the traditional toy into a ludic – sculpture, which invites to play, stimulating children's criativity and imagination.

Another context, closer to the language of works of art, is created through the production of unusual forms, which transcends the monologue of utilitarian objets.

This article is the result of the refletion on four profects relating context design, production and use of public spaces.

Artigo elaborado com base na Dissertação de Mestrado "A criança e a invenção de seu espaço – a expressão lúdica como elo entre o designer e o usário", apresentada em 1985.
Orientadora: Profª Drª Lucrécia D'Alessio Ferrara.

O Conceito de Espaço Lúdico

O espaço lúdico desempenha um papel muito importante na vida infantil, pois é nele que a criança se expressa.

Ao se pensar em espaço lúdico, é necessário compatibilizar a visão de lazer com o ambiente em que ele vai ser posto em prática.

Tateando, descobrindo, fazendo e desfazendo, enfim, criando novas relações, é nesse espaço que a criança experimenta a vida em grupo. Assim, esse espaço coletivo, ao evidenciar suas características, traz desafios à criança e dá vazão a sua fantasia.

A criança, em seu período sensório-motor, entre os três e doze anos de idade, deve encontrar elementos para subir, escorregar, expandir-se, deve ter à disposição brinquedos que estimulem a descoberta e a criatividade, em sua expressão corporal.

Através da ação no espaço, a criança irá descobrir-se a si própria e a tudo que está a sua volta, ganhando uma autonomia com relação ao adulto.

Desde 1977, projeto brinquedos para praças, parques e clubes. Em todos eles busco a identidade cultural e o estímulo à fantasia infantil, criando "cenários" lúdicos coletivos que são um misto de circo, parque de diversões e festas populares.

Falta hoje em dia, nos espaços públicos, o sentido do espetáculo, da festa e da poesia. São espaços híbridos, sem vitalidade. Esta é a razão porque a praça me interessa tanto.

Acredito ser possível trazer de volta essa noção: *praça-parque, espaço coletivo aberto ao encontro, à luz do sol, à luz da lua;* um convite à brincadeira coletiva, aos folguedos populares, à fantasia, à quermese, ao circo-teatro. Deve ser aberto a toda vizinhaça, sem cercas, sem restrições e autogerido por representantes da comunidade local. Os usuários devem discutir o projeto e acompanhar a sua construção para garantir a aproximação democrática entre o *design* e a execução da obra.

Tenho procurado, em minhas atividades projetuais, estar o mais próxima possível desses objetivos.

Procuro criar o espaço lúdico infantil, como uma criança para outras crianças, apreendendo o prazer de comunicar através da alegria, do movimento e da liberdade.

Parti da imagética e de um rol de técnicas de nossa cultura popular de domínio público. Pesquisando os brinquedos populares e as máquinas primitivas, criei uma linguagem visual e tecnológica para expressar o design através de uma produção que utilizasse os recursos mais simples de um canteiro de obras.

A roda de oleiro forneceu um elemento para a construção do *carrossel.* Fugi da organização espacial estritamente cartesiana, buscando o espaço dinâmico da escultura, ao criar as *"árvores-pássaros".* Os *mastros-tótens* criam um ambiente de fantasia, e ainda têm a função de suporte para iluminação festiva ou para cenário de teatro ao ar livre. São esses três elementos, ou seja, o carrossel, a árvore-pássaro e o tótem que compõem o vocabulário base dos brinquedos que venho criando desde então.

Penso que o espaço lúdico deve tornar a criança ativa, através de brincadeira livre e criativa; deve também criar situações-estímulo à expressão lúdica, como possível alternativa ao comportamento consumista e passivo da criança urbana.

Como escultora e designer, ao criar o espaço de brincar, procuro transformar o brinquedo tradicional que muito lembra um aparelho de fisioterapia, numa *escultura-lúdica,* que induza a brincar. Melhor dizendo, um escorregador só serve para escorregar; ago-

ra, se crio um elemento que também leva a sonhar e inventar estórias, tenho um outro contexto, que transcende o monólogo do objeto utilitário, falando muito mais, a linguagem da obra de arte.

Fig. 1
Árvore Pássaro

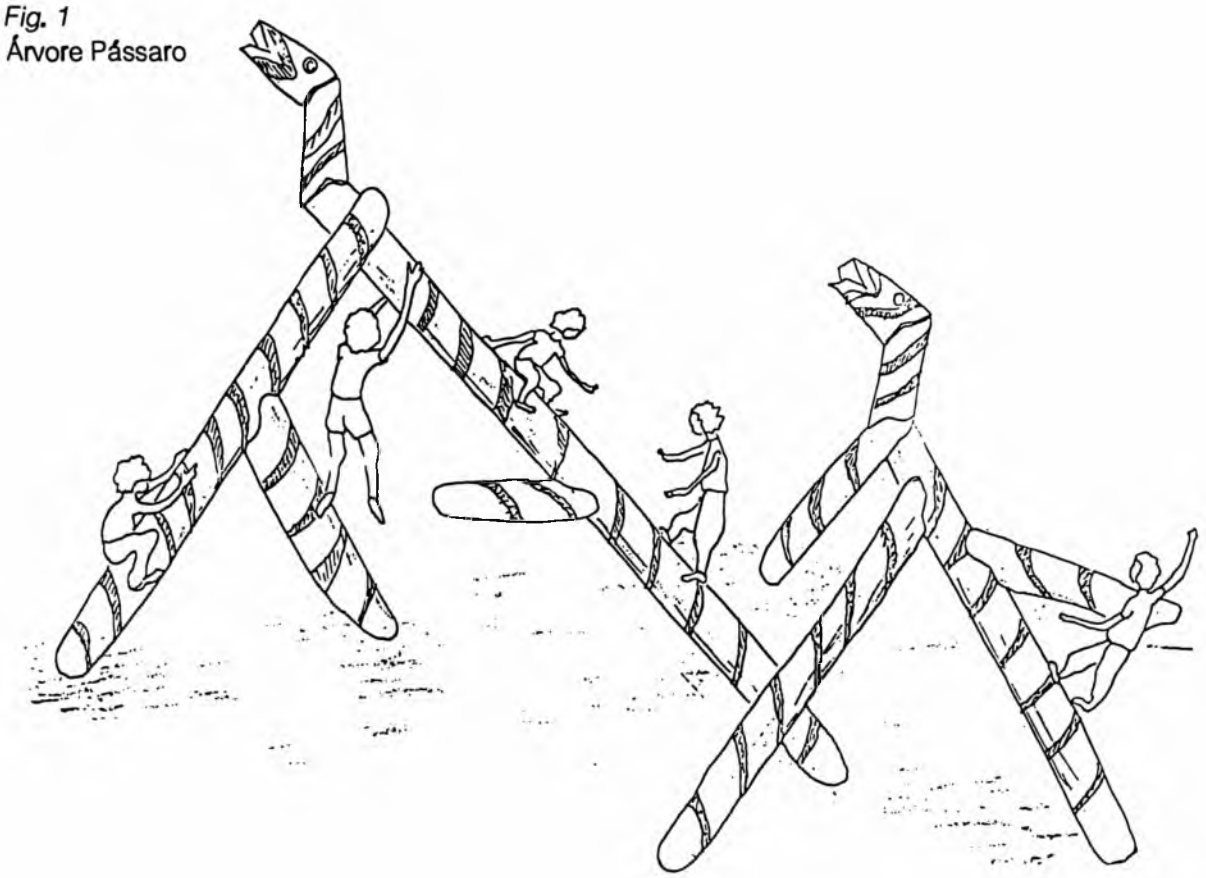
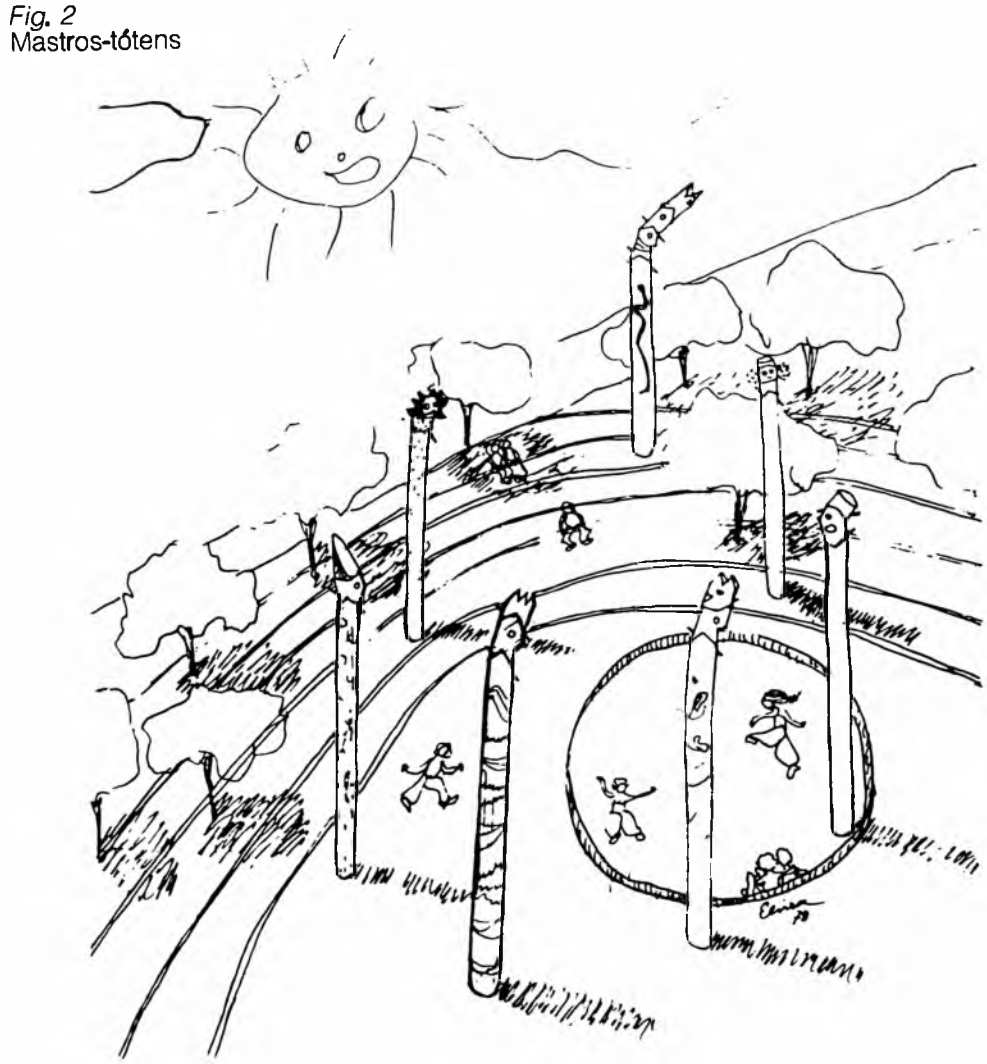


Fig. 2
Mastros-tótens



Criei o carrossel, pensando num brinquedo essencialmente coletivo. As crianças têm que cooperar entre si para conseguir movimentá-lo. Ele é um desenho de carrosséis tradicionais, lembrando, ainda, a estrutura de um circo e o princípio construtivo de certas máquinas primitivas, como a roda de oleiro.

Fig. 3
Carrossel: estudos

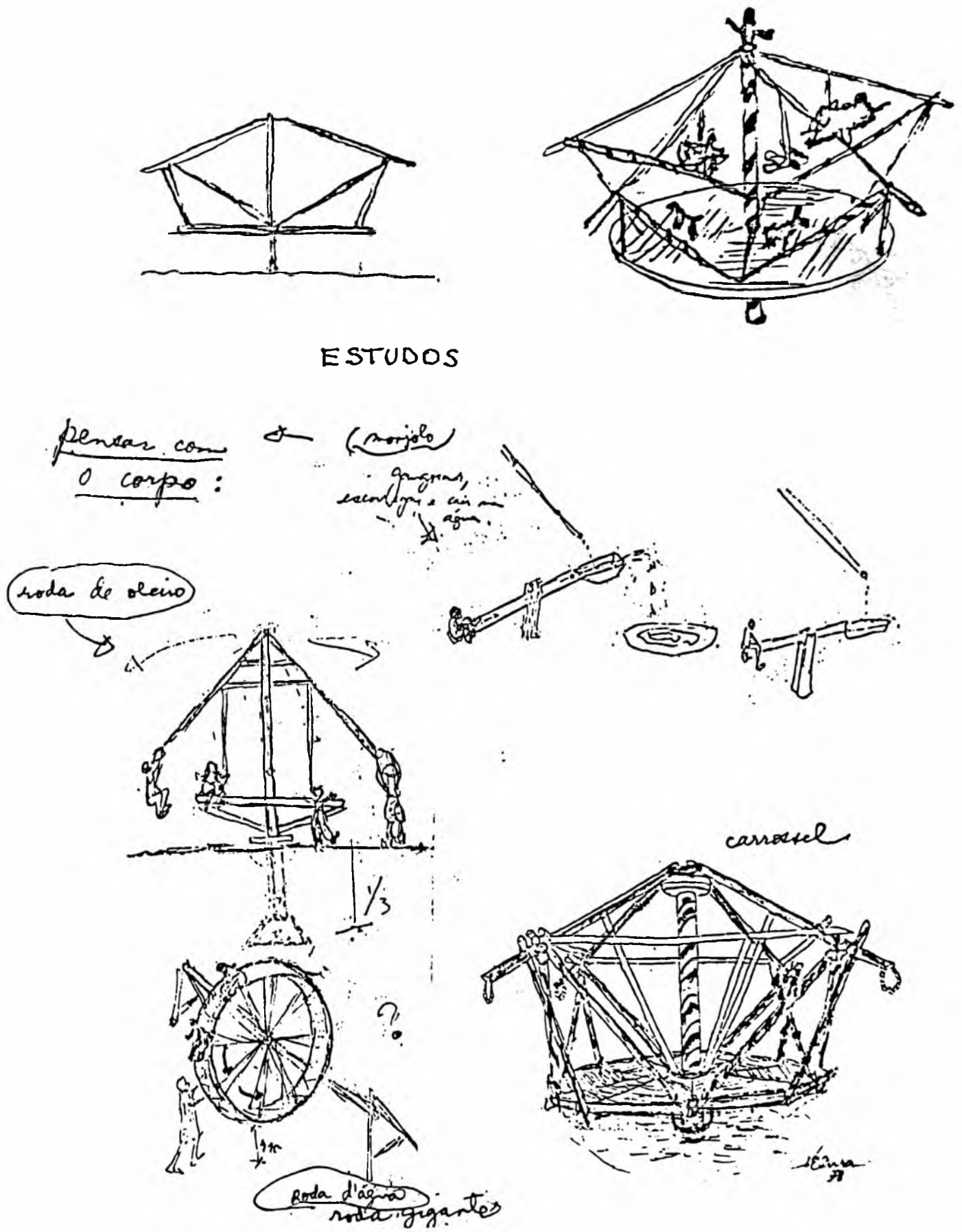
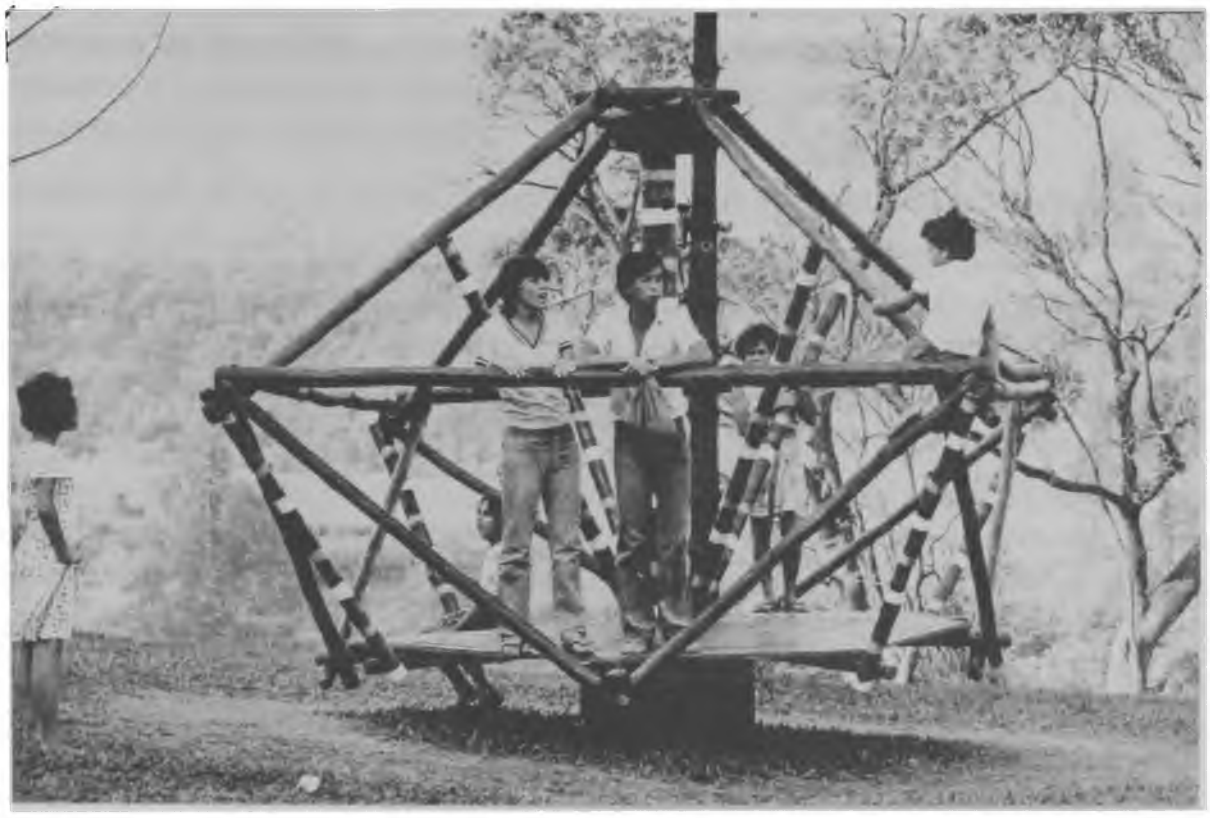


Foto 1



Criei as "árvores-pássaros" liames entre o céu e a terra, sonhando vê-los nos parques, explorados pelas crianças, com o corpo e a fantasia.

Foto 2

Fig. 4
Carrossel: projeto final

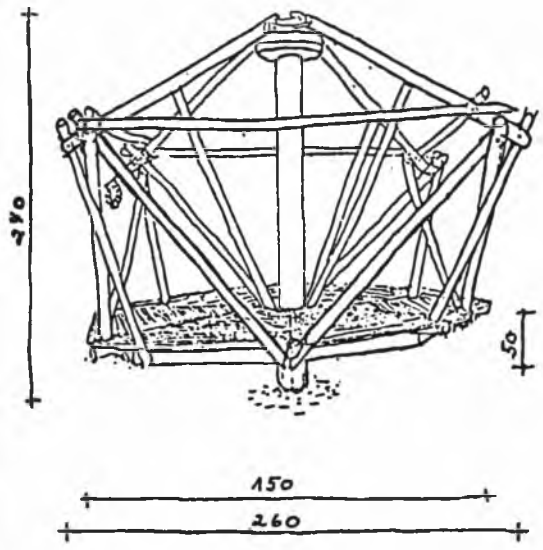


Fig. 5
Árvore-pássaro nº 1 – projeto 1977

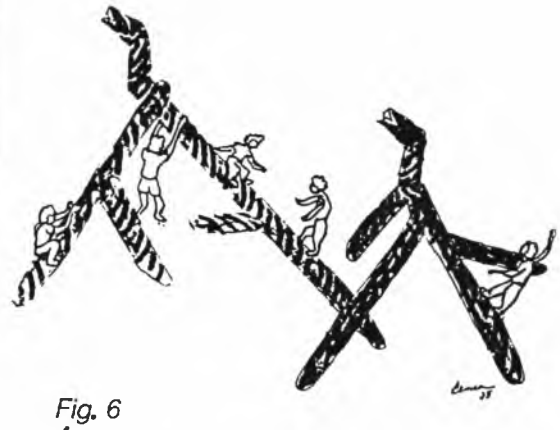


Fig. 6
Árvore-pássaro nº 2 – projeto 1977

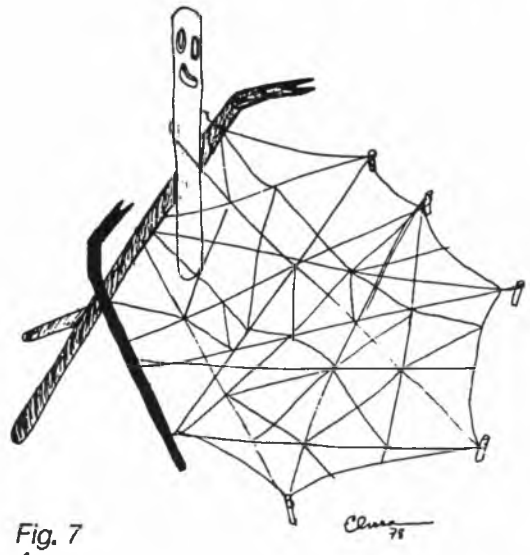


Fig. 7
Árvore-pássaro nº 4 – projeto 1977

Os tótens são figuras alegóricas que servem para brincadeiras de "pau-de-sebo" e para os suportes de cenários de eventos culturais. Foram colocados no patamar superior da praça, junto ao "teatro de arena". Nesse "teatro", a arquibancada era na inclinação do terreno e o palco era, também, um tanque de areia.

Fig. 8
Tótens

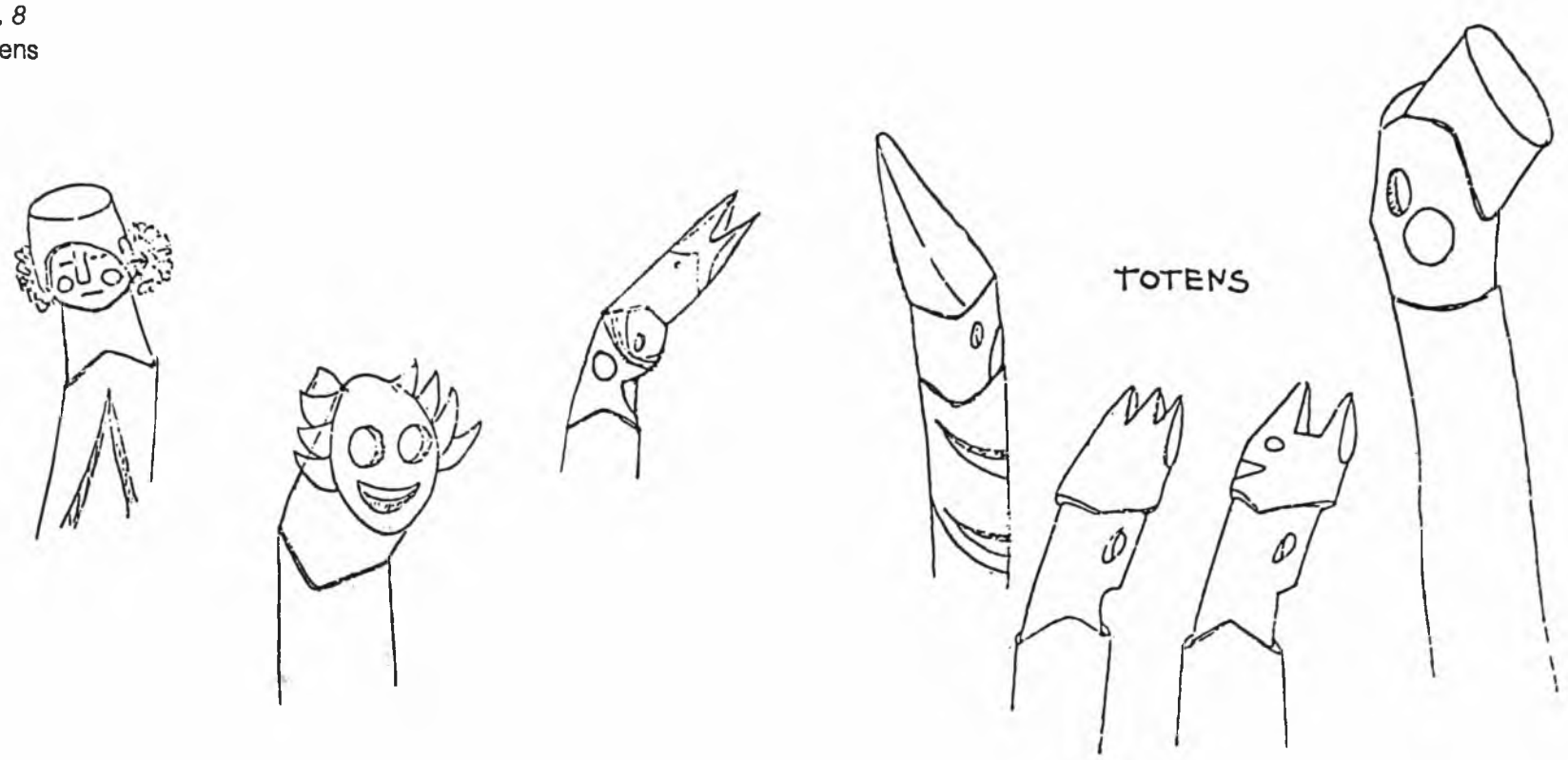
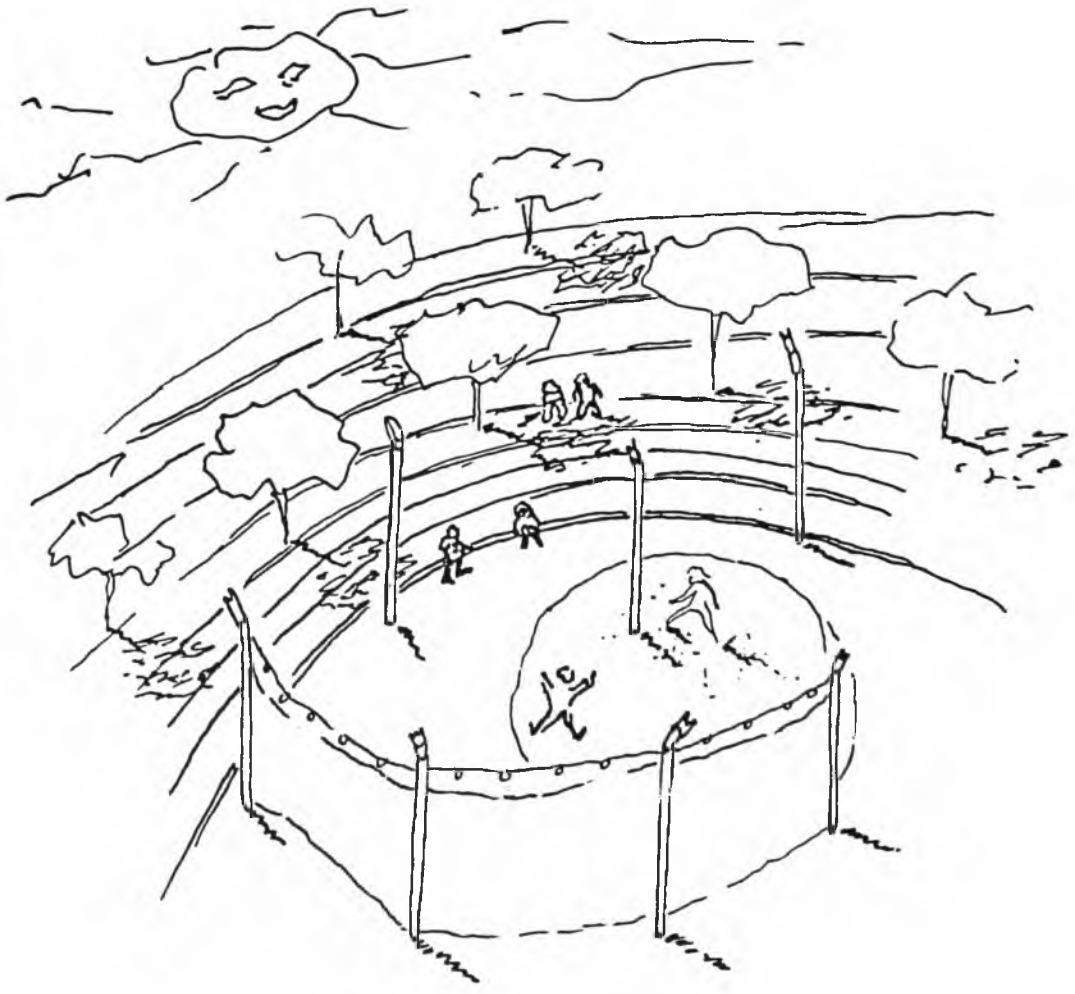


Foto 3
Tótem

Fig. 9
Tótens no espaço lúdico de Butantã



Reflexões sobre a Tragetória de uma Experiência

Essas reflexões sobre minha atividade projetual como designer de espaços lúdicos foram tema da dissertação de mestrado que defendi em 1985, junto à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, sob a orientação da professora doutora Lucrécia D'Alessio Ferrara.

Realizei uma leitura de quatro espaços lúdicos, que eu havia projetado anteriormente, para proceder a essa análise teórica.

São os projetos para o Conjunto Habitacional de Butantã, para o Clube de Funcionários da empresa Azevedo e Travassos, e para a Sociedade Harmonia de Tênis, todos na cidade de São Paulo e para a "Vila dos Artistas", na cidade de Osasco. Nessa análise, relacionei quatro variáveis, ou seja, o *contexto,* o *projeto,* a *produção* e o *uso.*

Partindo da premissa de que brincar é criar, procurei analisar a produção e o consumo desses espaços lúdicos-culturais, suas formas de apropriação pelas diferentes classes sociais, formas essas que vão engendrando hábitos e práticas conforme as relações que estabelecem entre as variáveis mencionadas.

Nesse processo de leitura dos ambientes, procurei analisar a forma de intelecção e interação dos usuários com os brinquedos, bem como sua forma de participação nos processos do projeto, da produção, e do uso, e ainda, sua relação com o contexto.

A reflexão mais profunda se deu através da constatação de que o redesenho de cada novo espaço, cria sempre uma relação de *aprender a aprender entre o designer e a criança.* O designer interage com o imaginário infantil, descobrindo e concretizando o potencial criativo da criança, na própria medida em que ela transforma o design em brinquedo e devolve ao designer o seu tempo de infância.

As Hipóteses no Decorrer dos Projetos

Logo no início do primeiro projeto, o de Butantã, surgiu a hipótese de que atualizar o contexto da praça como lugar de encontro, de brincadeiras e até de representações, implicava numa busca de *identidade cultural,* de resgate através da memória, do significado primeiro da praça e suas origens nas cidades brasileiras.

Ao mesmo tempo, acreditei que a participação ativa dos usuários nos projetos, na produção e no uso desses espaços lúdicos seriam um fator de integração e identificação dos mesmos com esses lugares. Além disso, parti do princípio de que existe uma recíproca mediação entre o espaço, os objetos, o usuário e o designer que projeta.

Durante as pesquisas que realizei em praças e "play-grounds" tradicionais, em São Paulo, onde haviam brinquedos estereotipados de formas rígidas e cartesianas, observei que as crianças ali brincavam e se movimentavam de uma forma passiva e repetitiva, sem inventividade. Imaginei, então, que a criança precisava pensar, sentir e agir através do brinquedo, para que sua participação fosse mais ativa para que ela reinventasse o brincar.

Imaginei, também, que seria interessante resgatar do passado, aquelas *máquinas primitivas,* de um mecanismo claro e simples, como a roda de oleiro, o monjolo e outras, tracionadas pela força do animal, do homem, do vento e da água. Imaginei, então, que o *brinquedo poderia ser uma máquina movida pela força da criança.* Cheguei a sonhar com um parque de diversões mecanizado, conduzido pela força humana: rodas gigantes, carrosséis, etc. Fiquei então bastante surpresa, quando, em minhas investigações bibliográficas, encontrei um livro sobre parques de diversões na Idade Média,

Foto 4
Moradores de Butantã discutindo o projeto do parquinho
São Paulo/Capital – 1977

Fotos 5 e 6
Parquinho em Butantã
Moradores construindo os brinquedos
São Paulo/Capital – 1978

cujos brinquedos eram exatamente como descrevi; não havia a energia elétrica para movê-los, só a ação física humana.

Também numa busca de resgatar o campo para a cidade, comecei a imaginar o tótem, a árvore-pássaro. Minha hipótese, então, era de que esses brinquedos mais próximos da máquina primitiva, da natureza, da árvore, estimulariam uma participação mais livre e criativa das crianças.

Outra hipótese levantada foi a de que se poderia substituir os brinquedos solitários, na medida em que seu novo design, sua nova estrutura formal, ou seu mecanismo, estimulassem a cooperação entre as crianças. O carrossel surgiu como o brinquedo que mais corresponderia a essa expectativa, pois exigiria das crianças uma integração de movimentos para empurrar, pendurar, subir.

Todas essas hipóteses, ao nível do projeto, foram testadas através da execução e uso dos brinquedos no decorrer do processo.

Também surgiram hipóteses ao nível do processo de produção, relacionadas à participação do usuário.

Acreditei ser o carrossel, o projeto de brinquedo com o qual os moradores do Butantã mais se identificariam por trazer lembranças aos adultos (muitos deles vindos de cidades do interior), de circo, de engenhocas, de parques de diversões. Ele foi apresentado a essa população como catalizador do processo de sua participação na execução dos brinquedos.

Para constatar a integração e identificação dos usuários com os projetos propostos, recorri sempre a um *diálogo audiovisual* com eles. Em Butantã, apresentei-lhes de início, "slides" com imagens que avivavam a memória das pessoas. Eram imagens de praças do interior, festas de largo, máquinas primitivas, circo, balança em árvores, etc. Em seguida, apresentei o projeto paisagístico, através de uma planta baixa e as maquetes dos brinquedos projetados, começando pelo carrossel. Foram realizadas várias reuniões para debater essas propostas.

Foto 7
Parquinho em Butantã
São Paulo/Capital – 1978

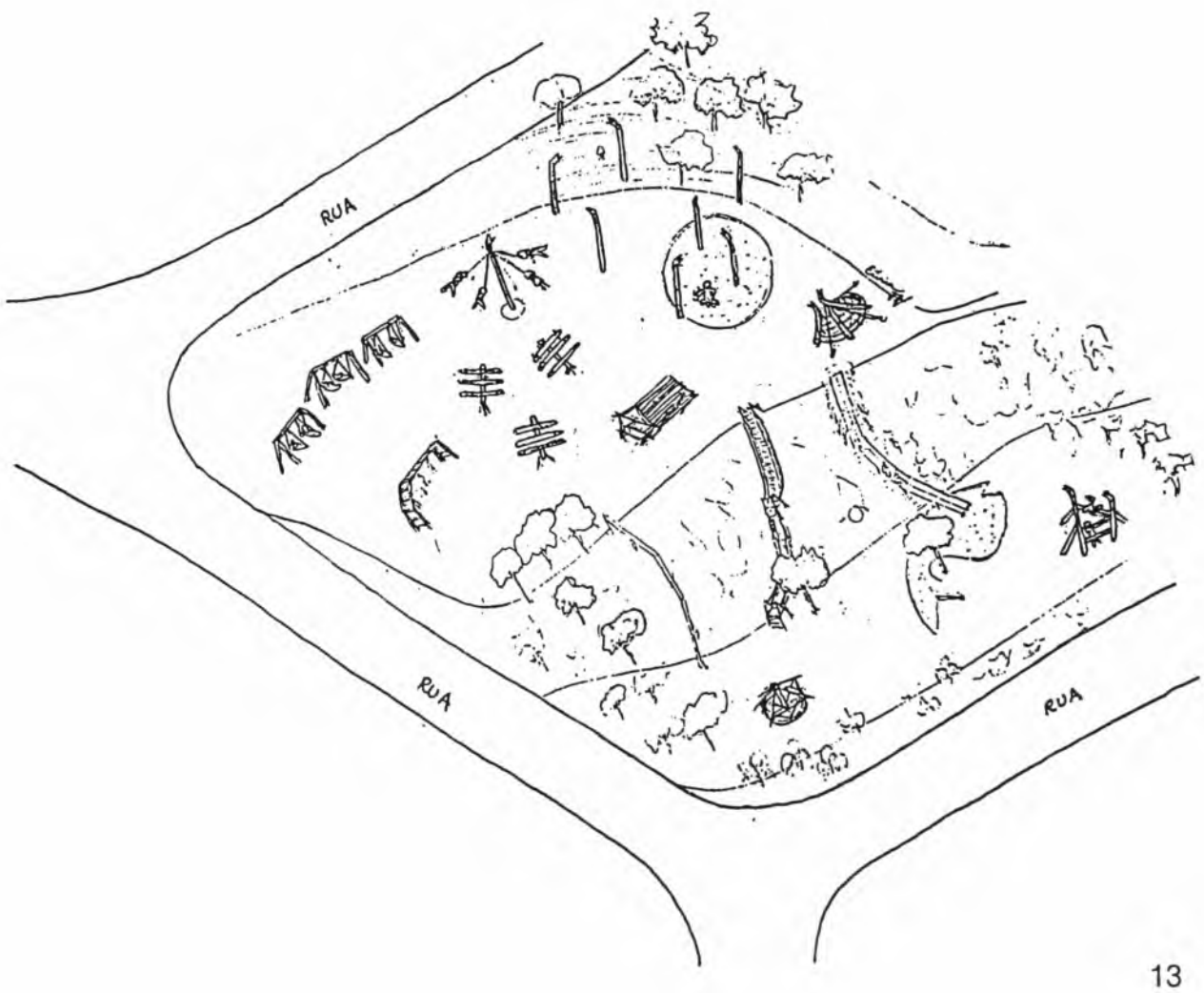


Fig. 10
O parquinho de Butantã
Projeto de implantação

Fig. 11

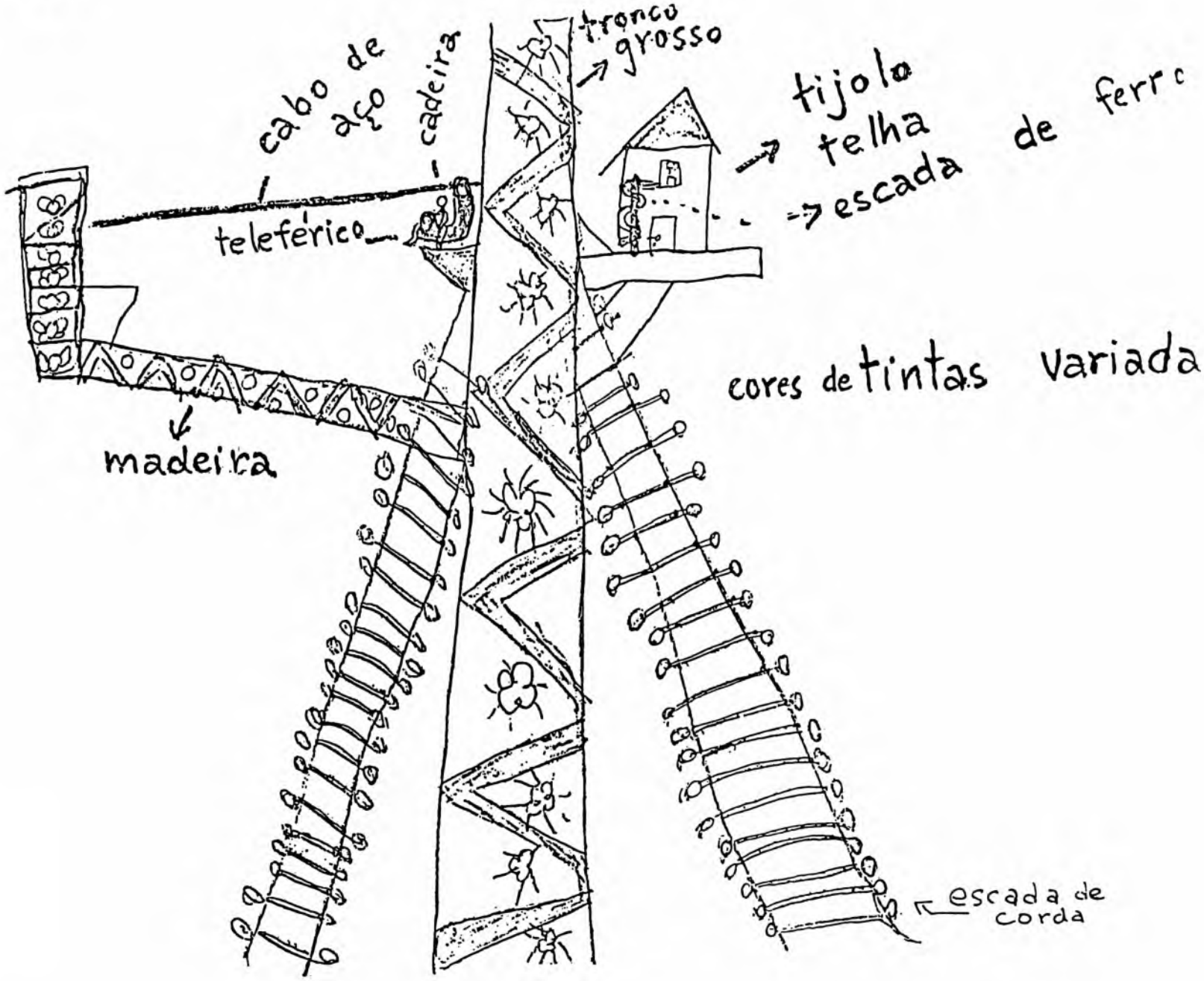
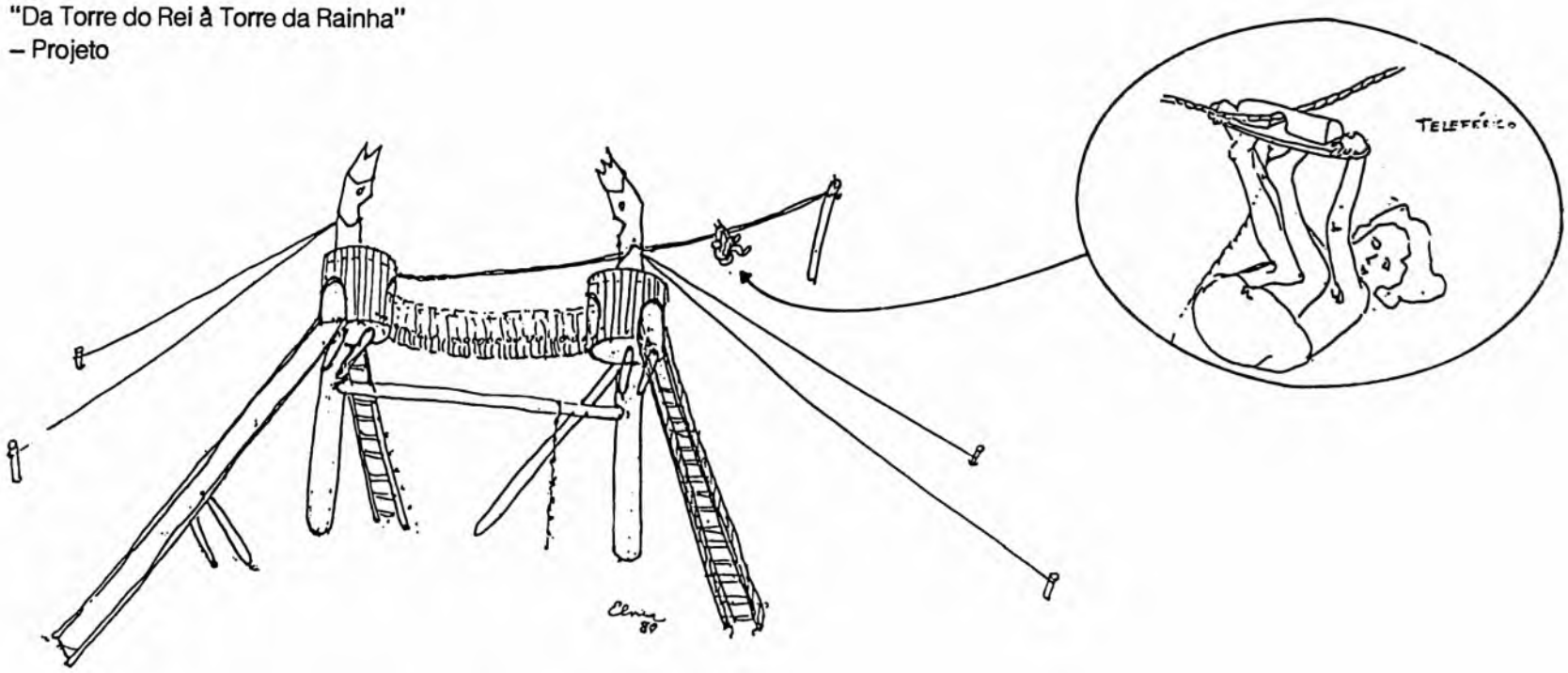


Fig. 12
"Da Torre do Rei à Torre da Rainha"
– Projeto



No decorrer do tempo, com os novos projetos que se sucederam, procurei conhecer o universo das brincadeiras infantis, através dos desenhos das crianças de cada local a ser projetado.

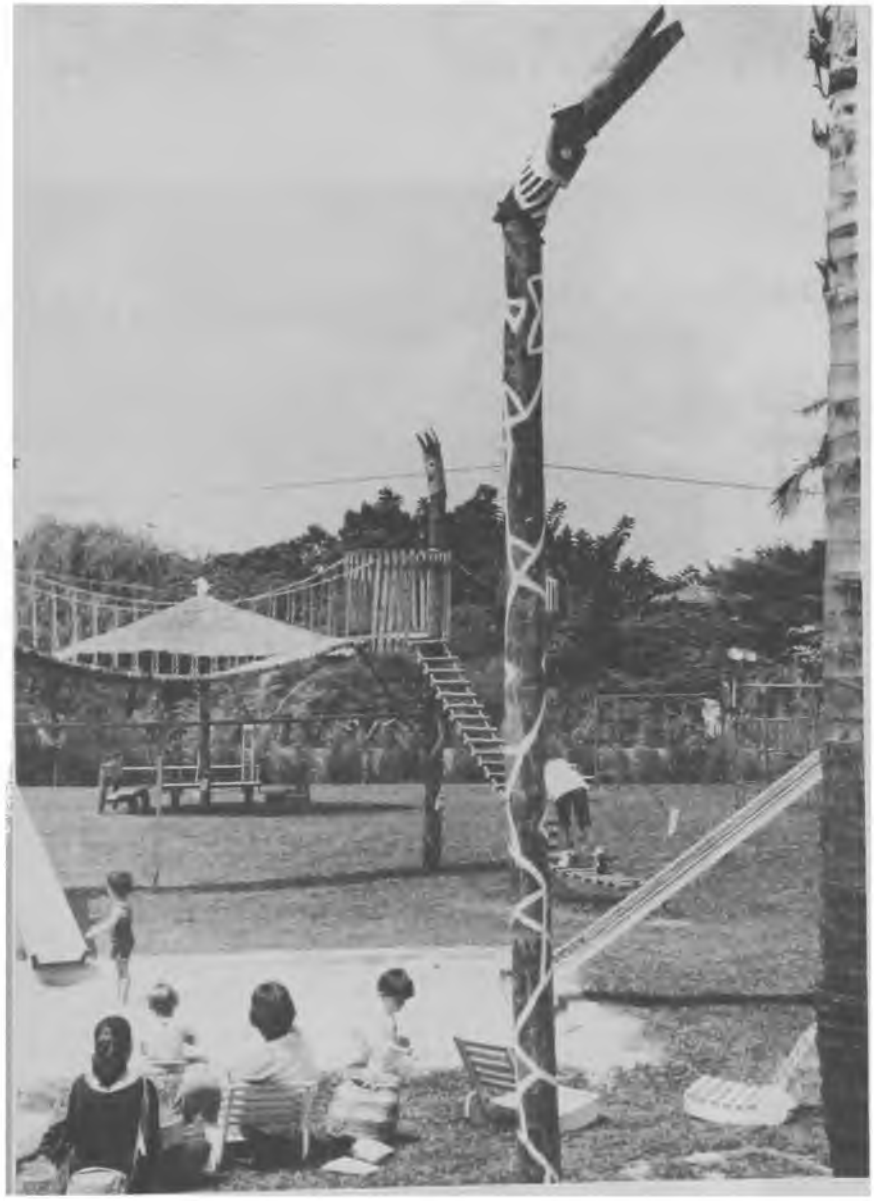
Antes de realizar o brinquedo de usos múltiplos de Azevedo e Travassos, levei crianças de uma escola experimental ao parquinho do Butantã e em seguida mostrei a elas meu processo de projeto, do croquis à maquete e desta ao produto final.

Colocando-me numa postura de aprender a aprender, pedi a elas, em seguida, que desenhassem um novo brinquedo. O resultado surgiu em forma de desenhos, que continham brinquedos de usos múltiplos, com teleférico, escorregador, ponte, casinha em árvore. Foi assim que surgiu esse novo brinquedo "Da torre do Rei à Torre da Rainha" que é um redesenho dos brinquedos do Butantã, incorporando o novo repertório que adquiri com as crianças da Escola Experimental "Criarte".

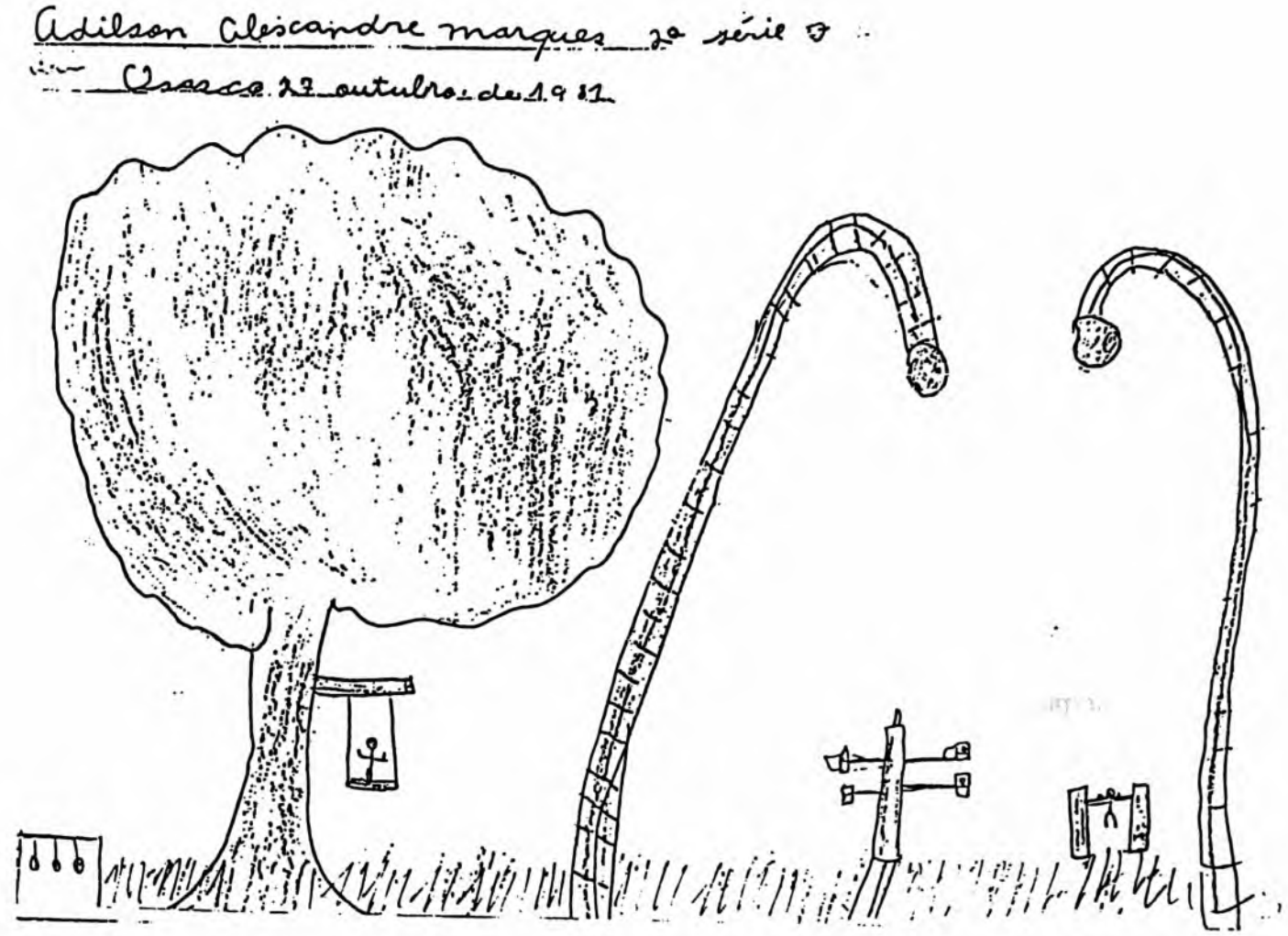
No Clube Harmonia, o projeto foi discutido com a diretoria, portanto só tive contato com as crianças quando os brinquedos ficaram prontos e começaram a ser utilizados. Mesmo assim, recorri aos desenhos infantis para testar a integração das crianças com os novos brinquedos.

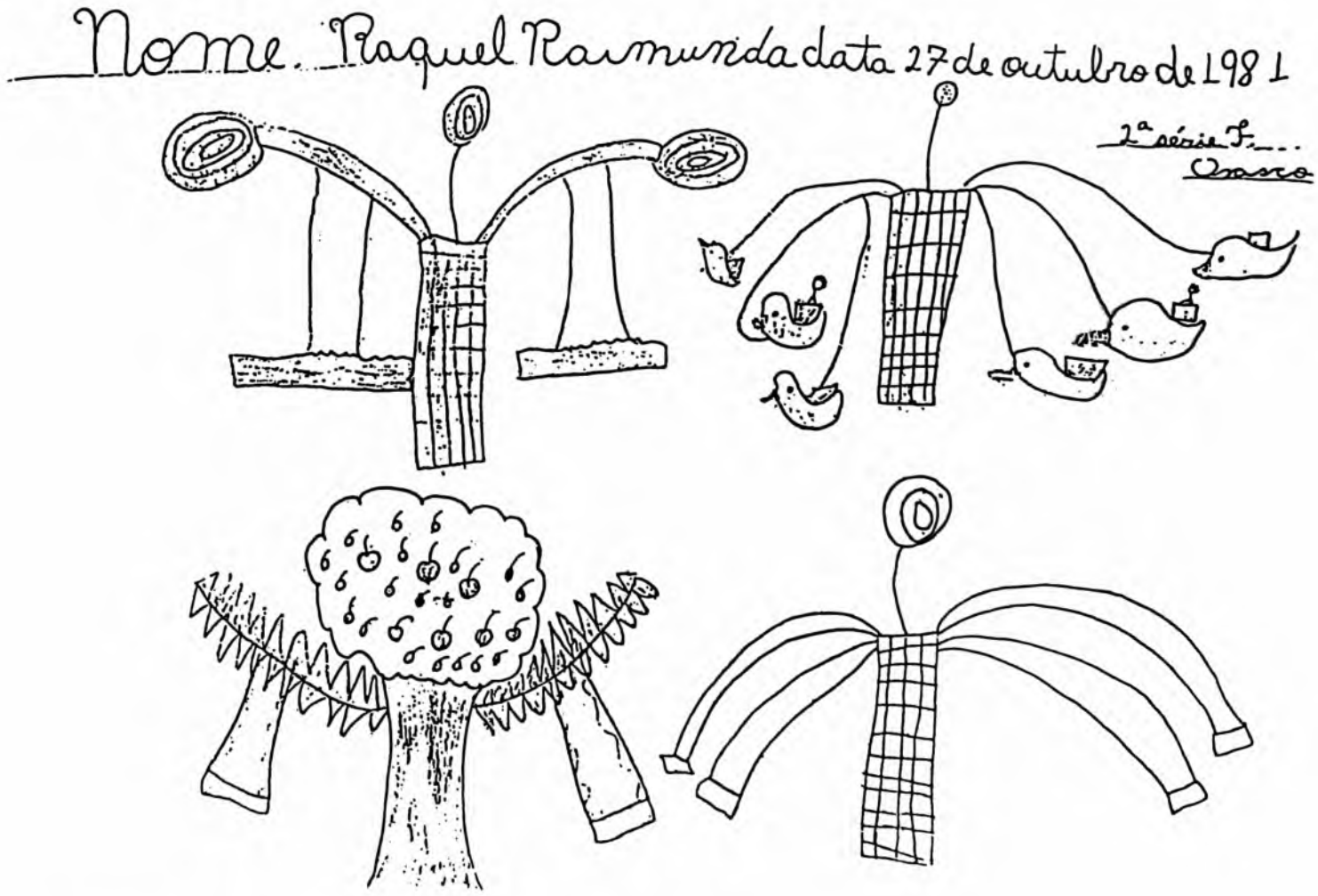
Em Osasco, onde a participação dos usuários no debate dos projetos foi retomada, novamente recorri aos desenhos infantis como referência para o projeto do espaço-lúdico, além de discutir meus novos desenhos, através de maquetes.

Fotos 8 e 9
"Da Torre do Rei à Torre da Rainha"
Brinquedo de Usos Múltiplos
Parquinho na
Sociedade Harmonia de Tênis
São Paulo/Capital – 1981



Figs. 13 e 14
Desenho de criança – Escola Pública
Osasco/São Paulo – 1981





Esse processo, que chamei de diálogo audiovisual, foi fundamental para esclarecer todas as questões de projeto e de identidade cultural, propiciando a interação de repertório entre designer e usuário.

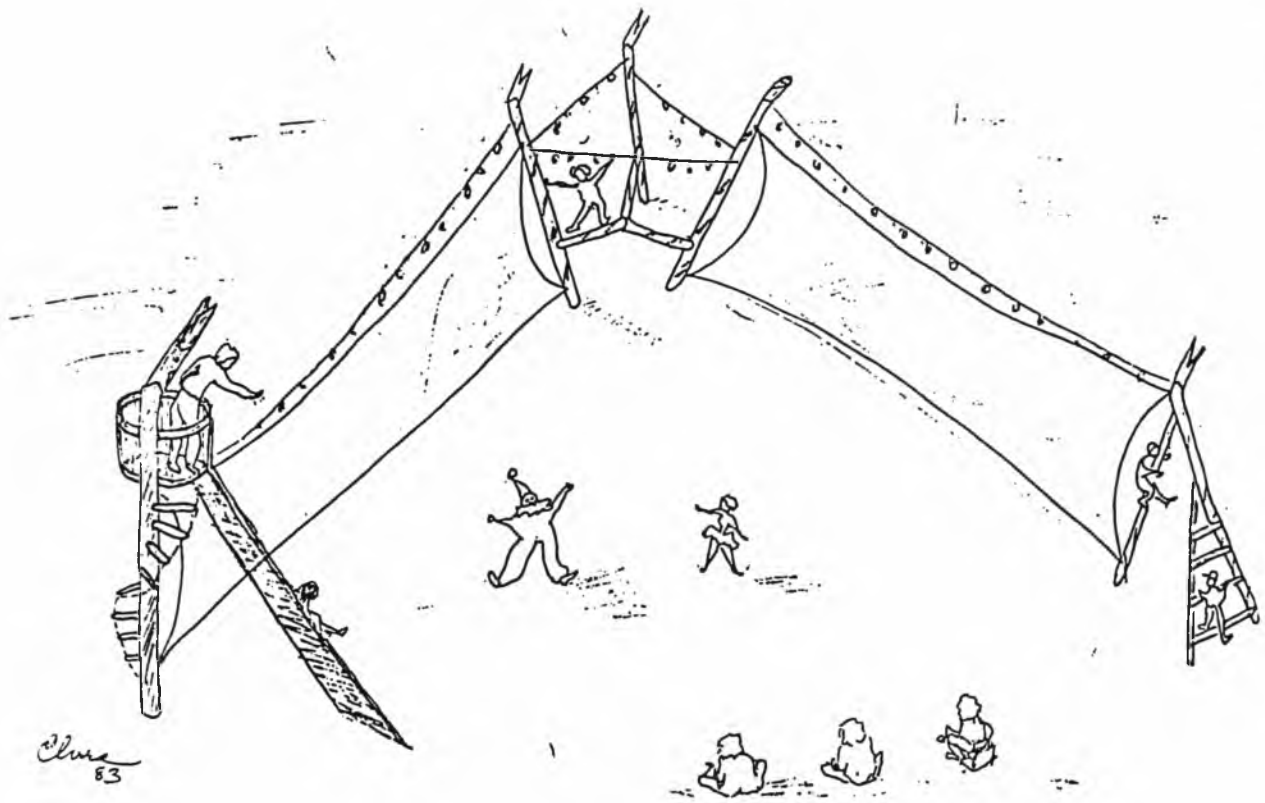


Fig. 15
Brinquedo – cenário
Osasco

Fotos 10 e 11
Espaço Lúdico-Cultural: Brinquedo e Cenário
Osasco/São Paulo – 1983

Como foi a Atuação das Crianças nesses Novos Brinquedos

No Harmonia, elas tiveram o primeiro contato com os brinquedos, de forma individualista e desarticulada da proposta do espaço lúdico, onde cada escultura tem uma relação com todo o espaço de brincar. Brincavam em partes de cada brinquedo e não o assimilavam integralmente muito menos o espaço todo.

Elas eram atraídas instintivamente pelas esculturas lúdicas, para consumi-las, não conseguindo articular a intelecção desses brinquedos com sua experiência sensório-motora, muito menos com a cooperação de seus companheiros de brincadeiras. A interação efetiva entre essas crianças era também muito difícil.

Esse clube, freqüentado pela classe alta, tem a oferecer, uma recreação preestabelecida, através das aulas de esportes. O parquinho não é um local de interação espontânea entre as crianças; é muito mais, o lugar onde brincam, nos intervalos entre as atividades esportivas; e para as criancinhas é um local sempre freqüentado na companhia das pagens.

Com o passar do tempo, as crianças que tinham um contato mais cotidiano com os brinquedos, passaram a interagir com eles de uma forma mais íntima: reunidos em pequenos grupos de amigos, criavam brincadeiras e roteiros imaginários para sua expressão lúdica.

Isso pude observar seis meses depois da inauguração do novo Parquinho. As crianças contavam estórias daquele espaço, estória de suas brincadeiras. O carrossel era "barco", "navio", "iate" a torre era "casinha" para as meninas e "mirante" para os meninos – *"Terra à vista" – "Tem jacaré lá em baixo, não desce não".*

Um mesmo brinquedo, feito uma vez para as crianças do Harmonia e outra para as da "Criarte", teve repercussões diferentes. "Da Torre do Rei à Torre da Rainha" despertou nas crianças da "Criarte", brincando no clubinho da Azevedo e Travassos, uma série de novas acrobacias que ultrapassavam as previsões do projeto; é que essas crianças vinham de uma escola que estimulava a atuação criativa, enquanto que no Harmonia isso não ocorria.

Em Butantã e Osasco, as crianças, de classe média e baixa, interagiram rapidamente com os brinquedos. Pressentiam suas formas de uso, mesmo antes de estarem totalmente construídos.

Em Butantã, por exemplo, junto com a população, começamos a construir um escorregador no talude, e as crianças, já imaginando a sensação de seu uso, improvisavam formas de escorregar sentando em pedaços de papelão e descendo morro abaixo.

Em Osasco aconteceu algo semelhante. As crianças que acompanhavam a execução da árvore-pássaro, fazendo analogia de sua forma com a de árvores, sentiram-se estimuladas a subir numa seringueira de galhos generosos e outras árvores que haviam no local e que anteriormente passavam desapercebidas durante as brincadeiras.

Conclusões sobre o Repertório Infantil

O repertório das crianças de Osasco expressa muito bem a noção de "bricolage", em que consiste a meu ver a cultura brasileira, onde coexistem o primitivo e o superdesenvolvido.

Essas crianças estão a meio caminho entre o campo e a cidade. Seus sonhos de praças refletem um repertório rico, que inclui balança em árvore, jogo de amarelinha, circo, brinquedos de "Play-Center" e de parquinhos convencionais.

Através de passeios organizados pelas escolas públicas, elas têm acesso a esses parques de diversões, recriando assim seu vocabulário lúdico, feito de um imaginário fantástico e criativo.

Outra conclusão, a que tenho chegado, é de que as fontes de informação para o repertório lúdico infantil, numa metrópole como São Paulo, hoje são muito semelhantes em qualquer camada social.

O "Play-Center" os "play-grounds" convencionais, a televisão, o Jardim Zoológico e o circo, comparecem no repertório da classe alta a classe baixa.

Os "play-grounds" estão nas praças públicas, nas escolas e nos clubes. O "Play-Center" e o Jardim Zoológico têm sido acessíveis tanto às crianças da periferia como às da elite social, através das escolas primárias.

É claro que há diferenças entre os elementos em cada universo, como o carrossel que é "iate" no Harmonia e um "circo que gira" para a "Criarte". São diferenças relativas à forma de apropriação simbólica do brinquedo e do brincar em cada classe social, portanto, de qualidade e não de quantidade de informações trocadas.

A diferença mais acentuada se dá na apropriação sensório-motora que cada classe social faz do brincar. Observei como os brinquedos eram aprendidos de forma criativa e espontânea por crianças de classe baixa e numa escola experimental da classe média, enquanto eram utilizados de forma desarticulada por crianças da classe alta. Tudo depende do aprendizado de experiências espontâneas, que em cada situação uma criança vivenciou. Se suas oportunidades foram restritivas, inibidoras, individualistas, sua expressão lúdica há de ser um espelho disso mesmo. É o que acontece, em geral, com a classe alta.

Ao me deter na classe média, com formação universitária, observei o aprendizado que dá enfase a uma pedagogia experimental; melhor dizendo, busca autonomia das crianças e o desenvolvimento de seu potencial criativo através da expressão corporal, afetiva e intelectiva; *pensar e agir, com o corpo e a fantasia.*

As crianças economicamente carentes, observei-as também, conquistando por si mesmas a autonomia e a ação criativa ao brincar, devido ao improviso, ao desafio, que a própria realidade lhes impõe. Recentemente, passando pela Praça da Sé, vi menores carentes improvisando brincadeiras em esculturas que ali foram colocadas, com a finalidade exclusiva de um desfrute visual. Entretanto, essas crianças abandonadas, apesar de tudo, mantêm viva sua vontade de brincar, ampliando a função original daquelas obras de arte.

O Fator Tempo na Assimilação da Proposta

Num processo transformador de comportamento o fator tempo é fundamental.

Em Butantã, a construção dos brinquedos durou um ano, com a participação dos moradores e o uso concomitante pelas crianças. Houve total participação dos usuários desde sua concepção até a inauguração da praça. Entretanto, a falta posterior de uma infra-estrutura para conservação dos equipamentos, pelo INOCOOP, que subsidiou a construção dessa praça, fez com que dois anos depois de realizada, essa praça estivesse em total abandono, com muitos brinquedos mutilados ou completamente destruídos.

No Harmonia, no início, houve choque entre meu repertório e o daquelas crianças. Lá, existindo uma equipe de funcionários para a manutenção dos brinquedos e outros equipamentos do clube, além da presença de uma professora recreacionista, criou-se

condições para que as crianças tivessem, no decorrer do tempo, possibilidade de assimilar o repertório lúdico novo. Hoje, essas crianças brincam e interagem com aquelas esculturas lúdicas de uma forma espontânea e criativa.

Em Osasco, houve participação dos usuários, na construção do espaço lúdico. As crianças de periferia, menos tolhidas pelo zelo dos adultos, interagiram de imediato com os brinquedos projetados de uma forma bastante viva e espontânea. Entretanto, o uso cotidiano desse espaço é dificultado pela ausência de adultos disponíveis para cuidar dessas crianças em tempo integral, uma vez que a "Vila dos Artistas" funciona em sistema de ajuda mútua, sem remuneração, nem subsídios de nenhum órgão público. Além disso, a demanda é enorme e a quantidade de brinquedos é insuficiente, pois não há parquinhos na redondeza dentro de um raio de dez quilômetros desse local. Não havendo recursos materiais, a conservação dos brinquedos é precária.

A bem da verdade, onde há condições econômicas para a manutenção do espaço lúdico, há também condição para que as crianças se familiarizem com os brinquedos, como aconteceu no Clube Harmonia.

É uma pena que o parquinho do Butantã – *"um parquinho do coração"* como disse uma criança de lá, seja hoje apenas uma saudade. Provavelmente isso ocorrerá também em Osasco. Nessa defasagem de oportunidades, a própria passagem do tempo se reflete!

Referências Bibliográficas

ABRAMOVICH, Fanny. *Brincar, um Verbo que a Cidade Escondeu da Criança.* Jornal da Tarde, O Estado de S. Paulo, 1 out. 1978.

ALMEIDA, Elvira de. *A Criança e a Invenção de seu Espaço. A Expressão Lúdica como Elo entre o Designer e o Usuário.* São Paulo, 1985. Dis. (mestrado) – USP, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: A Criança, o Brinquedo e a Educação.* São Paulo, Sumus, 1984.

CANCLINI, Nestor Garcia. *A Socialização da Arte.* Trad. Maria Helena Ribeiro da Cunha e Maria Cecilia Queiroz Moraes Pinto. São Paulo, Cultrix, s/d.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. O Redesenho. In: *Design/re-sign.* São Paulo, Martins Fontes, 1983.

———. Estética e Repertório. O Ambiente Urbano, Conceito e Tipologia. In: *A Estratégia dos Signos.* São Paulo, Perspectiva, 1981.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens.* João Paulo Monteiro, São Paulo, Perspectiva, 1971.