

ARQUITETURA E EDUCAÇÃO: UMA DISCUSSÃO SOBRE CIDADES E PROTAGONISMO INFANTIL

Luana Lye Hashimoto Terada (IC) e Paulo Emílio Buarque Ferreira (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

A partir das discussões lançadas nos Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna (CIAM), pelo Team 10, que colocam em pauta a diversidade de necessidades de cada indivíduo da sociedade, a criança como um indivíduo que tem necessidades distintas dos adultos e idosos, ganha um espaço nesse debate. Além disso a falta de espaços para esse público nas cidades atualmente é notável e um problema para as cidades de hoje, uma vez que, diversos estudos apontam a importância do espaço para o desenvolvimento da criança, tanto na esfera motora, quanto na esfera emocional e psicológica; sendo um elemento importante na formação da criança como ser social e atuante no espaço que o cerca.

O presente trabalho contempla a pesquisa e análise de obras e ideias de autores que tinham como tema ou preocupação central a participação da criança no uso dos espaços urbanos. Assim, algumas obras e autores foram selecionados e classificados em três grupos: "dimensionamento", "espaços livres" e "brinquedos e mobiliário", que direcionaram as análises feitas. Com o objetivo de entender como esses espaços são projetados, quais suas características e como esse protagonismo é incentivado; as análises procuram buscar as razões das decisões tomadas nos projetos, assim como conceitos e princípios trazidos pelos autores para certas decisões.

Palavras-chave: Arquitetura. Criança. Protagonismo infantil.

ABSTRACT

Based on the discussions placed at the International Congresses of Modern Architecture (CIAM), by Team 10, which discusses the diversity of needs of each individual in society. The child, as a singular individual has different needs from adults and the elderly earning space in this debate. Besides, the lack of spaces for this public in cities today is considerable and a problem for cities nowadays since several studies point out the importance of space for the development of children, considering the motor sphere, as well as the emotional and psychological sphere. And is also an important element for the formation of the child as a social being and an active individual in the space that surrounds him.

This paper contemplates the research and analysis of buildings and ideas of authors whose main theme or concern was the participation of the children. To do so, some work and authors were selected and classified into three groups: dimensioning, free spaces and toys and furniture, which guided the analysis. In order to understand how these spaces are designed, what their characteristics are and how this role is encouraged; the analysis seek to find the reasons for the decisions made in the projects, as well as concepts and principles brought by the authors for certain decisions.

Keywords: Architecture. Child. Children's role

1. INTRODUÇÃO

Após a primeira guerra mundial, o Movimento Moderno em Arquitetura ganha destaque e passa a ser amplamente debatido e difundido. Os Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna (CIAM) propostos nos anos 20, por Le Corbusier e outros importantes arquitetos modernos, terão um papel relevante na consolidação desse movimento. Depois da Segunda Guerra Mundial, no entanto, uma nova geração de arquitetos, Team 10, passa a participar das reuniões do CIAM trazendo algumas críticas ao modelo defendido pelos Congressos até então. (BARONE, 2002)

Essas novas ideias passam a criticar principalmente o modelo universalista, a despolitização e a abstração das propostas dos congressos que, entretanto, estavam muito relacionadas às necessidades da época:

Analisando os motivos pelos quais o modelo teve aplicação generalizada, Huet aponta que ele coincidia perfeitamente com as necessidades da reconstrução: a construção maciça de habitações, a forte intervenção do Estado, a utilização da indústria fundada pela ação do Estado e a gestão urbana eficaz e simplificada pela própria ordem de composição, repetida e mecanizada. (HUET, 1986/7 apud BARONE, 2002, p.46)

A arquitetura desde seus primórdios buscou suprir as necessidades de seu usuário. Nessa época, porém, com as discussões de um modelo universalista, esse personagem do espaço ganha uma característica única e genérica: o homem ideal. Tal entidade se concretizaria posteriormente com o "Modulor", de Le Corbusier. Segundo ele, todos os homens possuem o mesmo organismo e por tanto as mesmas funções e necessidades. (MONTANER, 2001)

Porém, a geração que ganhou voz com as ações do Team X traria novos pontos, e passaria a colocar como pauta a humanização dos projetos; o homem real, com diferentes costumes e de diferentes lugares e culturas; o papel do homem no espaço. Com isso, arquitetos como Aldo Van Eyck, que coloca em pauta os espaços de transição, lugares onde os opostos pudessem interagir, introduz também a discussão da criança no espaço, na cidade.

Um dos temas de trabalho frequentes em suas obras são os espaços oferecidos à criança. O que torna esses projetos interessantes é a peculiaridade com que ele trata o tema; ele procura dotar a cidade de uma escala que seja apreensível às crianças, não como áreas infantis segregadas, mas como lugares que fazem parte da própria

cidade. A cidade ganha uma nova característica: não exclui mais a criança. Ao contrário, considera-a como habitante e convida-a a interferir (BARONE, 2002, pg. 118)

Outro movimento que surge após a Segunda Guerra Mundial, em consonância com o período de expansão econômica e tecnológica que muitos países do primeiro mundo estavam entrando e que impulsionou o desenvolvimento dos meios de transporte e comunicação, foi o Archigram. Influenciados por essa revolução tecnológica em diversas áreas do saber, além das transformações provocadas pelos novos sistemas de transporte e novos sistemas de comunicação, o grupo idealizou arquiteturas que estavam embasadas nesse princípio de mudança. Princípios como a mobilidade, a flexibilidade, a instabilidade, a enfermidade, a obsolescência e a reciclagem; que não dialogavam com as ideias modernistas de um modelo universal (SILVA, 2004).

Baseado nos conceitos do Archigram, surgiu no Japão na década de 1960, o Metabolismo, com ideias inovadoras que uniram design e tradição japoneses às novas tecnologias construtivas e aos princípios do Archigram, como a reciclagem. Além disso por influência da nova geração de arquitetos dos CIAMs, que propunham a valorização do homem real com características e necessidades diversas, os projetos metabolistas propunham que cada indivíduo poderia ser criador da sua própria habitação, podendo modificá-la de acordo com suas necessidades, gosto e capacidade econômica, contrariando as ideias do movimento moderno que estavam de acordo com o sistema industrial (TARDIVO, MOREIRA, 2012). Consequentemente, por ter surgido no Japão, as ideias dos arquitetos desse movimento vão deixar um grande legado para a arquitetura do país e vão ser de grande influência para gerações futuras.

O espaço, portanto, passa a ser pensado para além de habitantes e cidades genéricas, torna-se mais específico, no sentido de que cada lugar e pessoa tem necessidades distintas. A criança como um ser mais novo e ainda em formação, sempre teve suas opiniões, necessidades e desejos deixados de lado, ela é o ser mais oprimido e fraco na escala de poder que rege a cidade (LIMA, 1989).

O espaço é necessário e imprescindível, para que a criança trabalhe os seus sentidos, seus movimentos, preste informação para a mente, brinque, crie, observe a natureza e se socialize. Observa-se também que a percepção do espaço da criança é diferente da do adulto. Enfim, o espaço é básico para o desenvolvimento da criança (OLIVEIRA, 2002 apud KOHARA, 2009, p. 101)

Dessa forma, entende-se que o espaço vai muito além de ser somente um espaço para uma criança, e é essencial para seu desenvolvimento, tanto no quesito motor quanto na parte emocional e psicológica, com a vivência do espaço sensações e percepções são afloradas, como o medo, a liberdade, ou o calor e o frio. Porém, esses espaços destinados aos jovens são escassos em muitas cidades ou são projetados de modo a controlá-los e oprimi-los.¹

Diante disso, algumas questões foram lançadas no decorrer da pesquisa: Como fazemos espaços para crianças? Que espaços são esses? Como devem ser?

A pesquisa buscou responder algumas dessas questões analisando obras de alguns autores e buscando identificar o que a obra traz para as crianças em termos de espaço, autonomia, liberdade e aprendizado. Assim as obras escolhidas foram classificadas em três categorias: dimensionamento; espaços livres e brinquedos e mobiliário. No entanto, como vamos observar mais adiante esses itens se misturam e sempre estarão acompanhados uns dos outros.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

A ação projetual sempre envolveu as pessoas para o qual o projeto é destinado, o que elas fazem, qual suas necessidades, o que elas vão fazer nele; para o público infantil isso não é diferente, o dimensionamento sempre pretendeu responder às questões que cada ambiente e público demandam. Assim o dimensionamento seria realizado no sentido de se pensar o espaço para determinadas pessoas, o raciocínio e as razões para certa ação em detrimento da outra.

Dessa forma, alguns autores e obras foram selecionados para que se analisassem os raciocínios projetuais por trás de determinados resultados, como Herman Hertzberger; o escritório japonês TEZUKA, com a obra Fuji Kindergarten e o escritório HIBINOSEKKEI juntamente com Youji no Shiro, com a obra OB Kindergarten and Nursery. Os projetos foram escolhidos pelo foco que esses arquitetos dão nos usuários dos projetos, que no caso, são principalmente as crianças, que são colocados sempre como a parte mais importante do projeto.

¹ Consultar GILL, Tim. No fear: growing up in a risk averse society. Para mais informações sobre o perigo necessário, que está muito relacionado a premissa de segurança quando falamos em crianças, mas que muitas vezes limitam elas.

Em seu livro “Lições de arquitetura”, Hertzberger fala sobre duas escolas projetadas por ele que mostram o pensar o espaço e o mobiliário para as crianças, a Escola Montessori e as Escolas Apollo.

A Escola Montessori, construída em 1960, está localizada na cidade de Delft, Holanda. Seu nome faz referência a pedagogia seguida pela escola, que guiou algumas decisões projetuais, como o formato das classes em L, ao invés do formato retangular tradicional, uma vez que essa metodologia possibilita que uma gama de atividades possa ocorrer em um mesmo espaço e não estabelece uma hierarquia entre professor e aluno, algo que pode ser caótico em uma classe retangular tradicional.

Já as Escolas Apollo, estão localizadas em Amsterdam, Holanda; e foram construídas na década de 1980. As escolas dividem o mesmo lote e foram desenvolvidas a partir de um único projeto seguindo o mesmo programa espacial e ordenamento de construção, porém possuem diferentes sistemas de ensino e estão posicionadas de maneiras diferentes no lote.

O método educacional seguido pela escola em Delft vai muito de encontro com o "aprender fazendo" e com uma ideia de aprendizado relacionado às questões espaciais: “A ideia Montessori, na verdade, compreende os chamados deveres domésticos como parte do programa diário para todas as crianças. Assim, dá-se muita ênfase ao cuidado com o ambiente, fortalecendo com isso a afinidade emocional das crianças com o espaço à sua volta” (HERTZBERGER, 2012, p. 28)

Mostrando não somente a preocupação da escola perante o espaço na formação da criança, mas o cuidado necessário para projetar um ambiente para as crianças, que tendo essa ligação afetiva, se torna uma casa, ou seja, um lugar com que se tem identidade. Assim, as salas de aula são dispostas como pequenos lares ao longo da rua (hall), figuras 1 e 2, em que a professora de cada sala define, juntamente com as crianças, qual será a "cara" da sala e a atmosfera do espaço.



Figura 1 – hall, divisórias de exposição e pódio de tijolos. Fonte: Hertzberger, 2012.

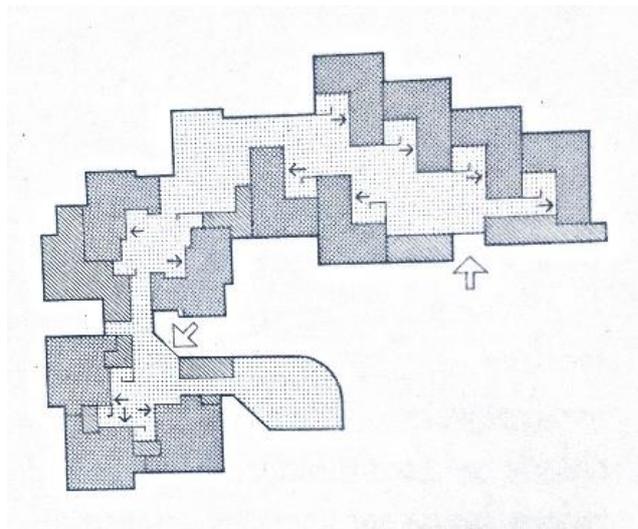


Figura 2 – Escola Montessori, Planta do térreo. Fonte: Hertzberger, 2012.

Além disso, verificando-se a adoção da sala de aula como local de pertencimento de cada classe, ou seja, como o local de reunião de um grupo, pode-se analisar as estratégias projetuais utilizadas para demonstrar sua identidade para o resto da escola. Para isso, o arquiteto utilizou-se da estratégia de criação de divisórias entre o hall e a sala de aula abertas, com diversas janelas com peitoris generosos, possibilitando um espaço de exposição. Assim como a Escola Montessori, nas Escolas Apollo essas divisórias com vidro para exposições também estão presentes, porém aqui ela adquire uma função a mais, entre a sala e o hall cria-se um espaço de estudo, possibilitando o estudo solitário, mas ao mesmo tempo não estando completamente isolado da sala de aula. Tal artifício torna-se possível não somente pelas divisórias, mas pelas meias-portas, que permitem a interação com o hall, mas também o isolamento quando necessário.

O jardim de infância Fuji, localizado em Tachikawa, cerca de 40km de Tóquio, Japão. Finalizado em 2007, do escritório Tezuka, a proposta de projeto veio a partir do desejo do diretor da escola, que segue a pedagogia Montessoriana, de um espaço conectado e sem barreiras.

Seguindo a linha Montessoriana, a mesma que a primeira escola apresentada em Delft, os arquitetos propuseram um espaço sem barreiras, onde as crianças ficassem livres para correr, brincar e experimentar o espaço. Em formato circular a escola não possui nem um equipamento para brincar instalado, a arquitetura e o pátio que ela forma são um grande playground. O telhado das salas que circundam o pátio forma uma grande pista de corrida e a extensão da área formada no centro. (BLOCK, 2017)



Figura 3 – Fuji Kindergarten pátio. Foto: Katsuhisa Kida

Ambas as escolas apresentadas acima têm como centro, ou ponto de encontro das atividades existentes o espaço de convivência, o que não ocorre no jardim de infância e creche OB que, no entanto, dispõe de diversos espaços de convivência ao longo da obra. Esse projeto possui três andares, contando com a cobertura, e os ambientes de convivência estão espalhados por todos os andares, variando de tamanho. Por vezes são cantos ou passagens, em outros momentos são espaços generosos e ao ar livre.

O jardim de infância e creche OB, está localizado na cidade de Unzen, província de Nagasaki, Japão. Projeto do escritório Hibinosekkei, que possui uma categoria voltada especificamente para crianças chamado “Youji no Shiro”. O terreno da escola

fica posicionado de frente para o mar e dá as costas para o Monte Unzen, importante ponto turístico da região. Finalizado em 2015, o projeto teve como desafio incentivar a movimentação das crianças que frequentariam a escola, uma vez que as crianças locais tinham problemas como obesidade e falta de atividades físicas.

Assim, o que chama atenção no jardim de infância e centro de saúde OB é o trabalho com níveis diferentes. Na cobertura, a área aberta é utilizada como um grande pátio para os jovens brincarem. Nela há uma pequena depressão, que, assim como difere de nível, difere de material, indo de um piso de madeira para uma rede de cordas. A rede contém um buraco que através de outros níveis de rede é possível chegar no pavimento inferior. Soluções como esta podem ser encontradas em diversos pontos do edifício que, segundo os autores, instiga a curiosidade da criança e incentiva o movimento do corpo de formas inusitadas, podendo afetar positivamente na saúde física, na concentração e a uma mente mais preparada para aceitar e solucionar desafios. (HIBINOSEKKEI+YOJI NO SHIRO, 2015)



Figura 4 – OB Kindergarten+Nursery brinquedo de corda. Foto: The Brown Bauhaus Studio Architecture

Entretanto, o trabalho com cotas diferentes não é único dessa obra. Os outros projetos apresentados também utilizam essa solução, porém, frequentemente as razões pelas quais ela foi utilizada possuem origens diferentes. No jardim de infância Fuji há um edifício ao lado do edifício oval, com cinco metros de altura e sete pavimentos, em que as crianças podem subir e brincar, com um pé direito baixo de um pavimento a outro, elas exploram a obra muitas vezes sendo obrigadas a baixar para

explorar passagens embaixo das escadas de acesso de cada pavimento, que formam um mezanino dando vista ao piso abaixo. Sobre esses lugares o arquiteto Takaharu Tezuka, no vídeo “Building towards the future”, TEDxKyoto, de 2014, comenta que as crianças precisam de uma “pequena dose de perigo” e que diante dessas situações elas aprendem a ajuda mútua, o que se assemelha um pouco com o que foi visto sobre a escola em Nagasaki.

Em Tachikawa, porém, esse trabalho com as alturas é importante também no edifício principal. O edifício conta com um pé direito de apenas 2,1 metros. Isso foi relevante para o projeto, pois permitiu-se, dessa forma, a visualização de tudo o que estava acontecendo na cobertura a partir do térreo, possibilitando-se também uma interação mais próxima entre esses dois pisos e até permitindo que se torne uma pequena arena em dias de eventos.

Por outro lado, no projeto de Delft, analisado anteriormente, destacam-se o pódio de tijolos no saguão central e o piso no saguão do jardim de infância que possui uma cavidade quadrada com blocos de madeira soltos, que incentivam o encontro e a interação entre as crianças além de uma certa independência, uma vez que permitem a criança moldar o espaço como ela desejar. Hertzberger descreve assim o pódio:

“O bloco se torna uma “pedra de toque”, e contribui para a articulação do espaço de tal modo que aumenta a gama de suas possibilidades de uso. Em cada situação a plataforma levantada suscita uma imagem particular, e, já que permite diversas interpretações, pode exercer uma variedade de papéis, mas, inversamente, as próprias crianças são estimuladas a assumir maior variedade de papéis no espaço. As crianças costumam usá-la para sentar-se ou para colocar os materiais durante as aulas de trabalhos manuais, lições de música e todas as outras atividades que ocorrem no saguão da escola. Incidentalmente, a plataforma pode ser ampliada em todas as direções com um conjunto de seções de madeira, que podem ser retirados do interior do bloco para se transformarem num palco de verdade para espetáculos de dança e apresentações musicais. As próprias crianças podem montar as várias partes e depois separá-las de novo, sem ajuda do professor.” (HERTZBERGER, 2012, p. 153)

Pode-se observar que, até o momento, em todos os projetos descritos foi-se colocando as razões para cada decisão, como isso foi importante para o projeto e o que os arquitetos quiseram transmitir com essa decisão projetual, que são aspectos do dimensionamento muitas vezes não muito palpáveis, porém importantes para a construção do espaço. No entanto, há aspectos mais técnicos e “regras” a serem

seguidas para determinados públicos em relação a outros. Esses aspectos podem ser melhor observados nas duas categorias restantes; espaços livres e brinquedos e mobiliário.

Os espaços livres, ou “vazios”, ou entre, compõem um sistema urbano complexo. Podem ser desde praças e parques a jardins, ruas, avenidas, rios, praias, becos, passagens e vazios urbanos, que podem estar presentes tanto na esfera pública quanto privada (FIGUEIREDO, 2013).

No entanto, são escassos os espaços livres em que se podem ver crianças e jovens brincando e se reunindo; ou que são associados a esse público. Em se tratando do público infantil principalmente, os parquinhos são espaços facilmente associados às crianças, além da escola, e estão presentes tanto em parques e praças, quanto em condomínios de casas e prédios.

Assim, alguns autores também foram selecionados para o estudo desses espaços, como o arquiteto holandês Aldo Van Eyck, tendo mais de setecentos playgrounds desenhados por ele; e a designer brasileira Elvira de Almeida, com os espaços lúdicos.

Em 1947, Van Eyck construiu seu primeiro playground, em Bertelmanplein, marcando o início de um de um processo experimental do espaço. Em um contexto pós Segunda Guerra Mundial, a Holanda estava devastada pela guerra, com um grande déficit habitacional, assim como toda a Europa e a situação se torna mais crítica com o “*baby boom*” pós-guerra. Além disso, naquela época existiam poucos playgrounds, e os que havia, em sua grande maioria eram privados.

O arquiteto, dessa forma, inicia um estudo sobre os espaços e passa a colocar em prática suas ideias sobre arquitetura, imaginação e relatividade; e conceitos desenvolvidos por ele como o conceito da forma como geometria elementar e passa a desenvolver outros conceitos que vão se concretizando ao longo desse processo, mas que já estão presentes nos seus primeiros trabalhos. Os playgrounds foram desenvolvidos em terrenos baldios ou lotes vagos, os elementos colocados no espaço tinham formas simples uma vez que deveriam ser de fácil e rápida execução. (BARONE, 2002)

Contudo, a forma simples, mínima, era desenhada por ele propositalmente de forma a instigar a imaginação do usuário, a criança, possibilitando a apropriação do espaço, abrindo portas para a criação e interpretação. Além disso, há duas outras características dos playgrounds que são sempre trabalhadas por ele: o carácter modular, onde os elementos básicos podem ser recombina

composições policêntricas, e a relação com o entorno de cada playground, que sempre buscava uma interação com o que já havia no local e seus arredores. (OUDENAMPSEN, 2011)

Em seu primeiro playground, em Bertelmanplein, essas ideias já estão presentes. Ali, ele desenha uma caixa de areia cercada por uma larga borda de concreto conformando um banco. Dentro dela há quatro pedras redondas e do lado de fora, na diagonal oposta, barras de ferro. Em seus limites havia bancos e árvores. Em outros, ele cria cilindros de alturas diferentes. O espaço então se transforma em um lugar para brincadeiras ou em um banco; há também formas desenhadas no chão que demarcam espaços, criam barreiras ou linhas imagináveis e que vão dando ao espaço a escala da criança. (OUDENAMPSEN, 2011)

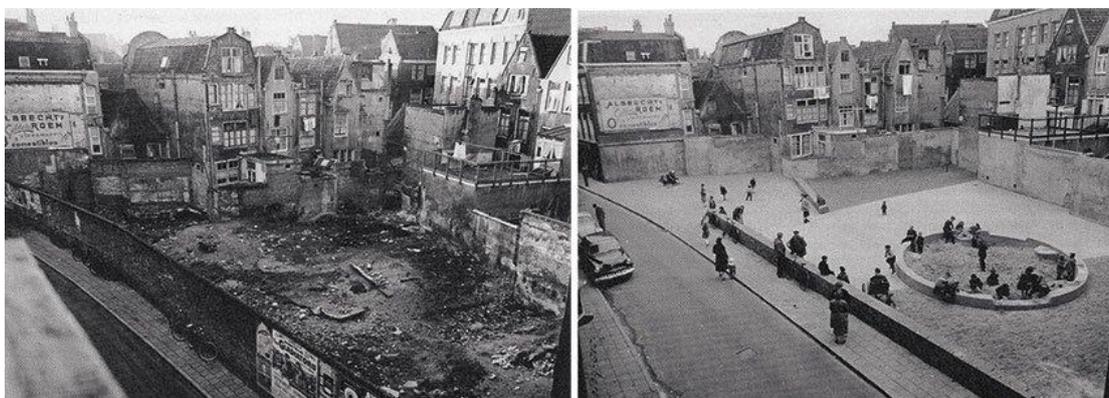


Figura 5 – Bertelmanplein, primeiro dos playgrounds. Foto: Arquivo Municipal da cidade de Amsterdan

Por outro lado, Elvira de Almeida trabalha o que ela chamou de espaço lúdico, espaços que permitem a criança se expressar, e que também visam instigar a imaginação da criança, mas para isso ela pesquisa as lendas e folclores da região, e busca em suas criações a aproximação com o campo e a natureza.

Desde 1977, ela projeta brinquedos para parques, praças e clubes, que conformam esses espaços lúdicos. De modo diferente de van Eyck, Almeida tem um foco maior no brinquedo ou mobiliário, uma vez que esses objetos, denominados por ela de esculturas-lúdicas, são resultado de suas pesquisas sobre a potencialidade do corpo e as características do brincar. (LEON, 2019)

Além disso, observando parquinhos tradicionais em São Paulo, ela conta que os brinquedos com formas rígidas e estereotipados faziam com que a criança se movimentasse de forma repetitiva e sem pensar. A autora levanta então a hipótese de que as crianças devem pensar, agir e sentir através do brinquedo, para ter uma

participação mais ativa no local e que assim teria uma reinvenção do brincar. (ALMEIDA, 1992)

Outra hipótese levantada por ela foi a de que o brinquedo poderia ser movido pela força da criança, resgatando as máquinas primitivas e que dessa forma, mais próximos da máquina primitiva e da natureza estimulariam uma participação mais livre e criativa da criança. E de que os brinquedos fossem coletivos, exigindo uma integração de movimentos para subir, empurrar e pendurar, estimulando a cooperação entre os usuários. (ALMEIDA, 1992)

Em sua trajetória, outra questão bastante presente foi a participação ativa dos usuários na construção desses espaços, contando inclusive com a participação das crianças que, no entanto, nem sempre era possível. Ela também passou a testar a integração dos brinquedos prontos com as crianças através de desenhos infantis, podendo conhecer melhor esse universo das brincadeiras infantis.

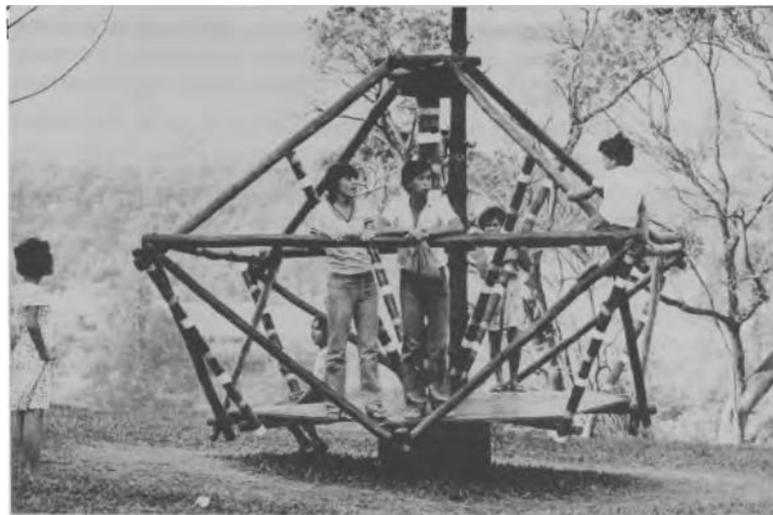


Figura 6 – Carrossel. Fonte: Almeida, 1992.

Suas principais criações que foram base para seus outros trabalhos são o carrossel, a árvore-pássaro e o totem. O primeiro essencialmente coletivo, em seu desenho lembra os carrosséis tradicionais, como também a estrutura de um circo, com uma base circular, que gira em torno de um tronco central, ao redor da base são colocados outros troncos em diagonais, formando uma espécie de apoio. As árvores-pássaros são formadas por troncos colocados de forma a se encontrarem e formarem ângulos, apoios e ramos que se espalham pelo objeto. Por último, o totem são figuras alegóricas que servem também para escalada ou para suporte de cenários e eventos.

Os playgrounds de van Eyck também trazem essa questão do brinquedo (mobiliário) que conforma o espaço, porém este não é o principal foco, como é para

Almeida, já que a relação do espaço como um todo com o entorno era um princípio para ele, assim como os espaços “entre” criados pelos brinquedos eram tão importantes quanto o próprio brinquedo. Porém, também não se pode esquecer que o espaço para Almeida era de extrema importância. No entanto, esse espaço era criado pelas esculturas e pela interação das crianças com essa criação.

Dessa forma, pode-se observar a inter-relação entre a categoria de espaços livres e brinquedos e mobiliários, uma vez que um depende do outro para existir como é, e se relacionar com o usuário. Em ambas as categorias pode-se perceber também a presença da escala da criança e a busca nesses espaços e objetos de instigar a criatividade e curiosidade do usuário.

Para a categoria de brinquedos e mobiliário, além da Elvira de Almeida, também foi selecionada a empresa brasileira Erê Lab, que faz mobiliários urbanos lúdicos e cria e desenvolve objetos de brincar, interagir e participar. Com enfoque na infância, projeta equipamentos através de estudos relacionados ao desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo. (ERÊ LAB)

Por trás de seus produtos há uma forte teoria expressa em manifesto e objetivos da empresa, que é ideia de criar espaços para brincar, pois esses são espaços que produzem a interação das pessoas, não só das crianças, mas principalmente delas. E que esse espaço colocado na cidade abre a porta para a interação delas com a cidade, que seguido um de seus pilares é somente no convívio e dialogando com o espaço que se cria o sentimento de pertencimento do lugar e estimula-se a cidadania.



Figura 7 – Projeto Ah!Lagoas, Largo do Paissandu. Fonte Erê Lab

Além disso, esses mobiliários lúdicos, por serem mais recentes que as esculturas lúdicas de Elvira de Almeida, trazem para a discussão uma questão mais técnica. Em 2012, entrou em vigor a norma técnica NBR-16071, criada pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) em parceria com a Associação Brasileira de Fabricantes de Brinquedos (ABRINQ), que estabelece diretrizes que garantem a segurança dos equipamentos, e levantam questões também acerca da manutenção, inspeção e tipo de piso para cada espaço.

Dessa forma, os mobiliários oferecidos pela empresa Erê Lab, seguem a NBR-16071 que está muito presente em seu catálogo de produtos, com recomendações de instalação, dimensões do produto, capacidade, ambiente em que deve ser instalado, materiais utilizados e a faixa etária. Juntando assim, a técnica e a criação.

Outro assunto abordado pelo Erê Lab é a brasilidade, a busca de uma nova estética urbana brasileira, que tem como referência a fauna e flora brasileira, além da arquitetura e história local e que trazem a questão da identidade com o local projetado. Tal assunto também é trabalhado por Elvira de Almeida, ao trazer para seu trabalho o tema do folclore nacional.



Figura 8 – Brinquedo mangue, Beacon School. Fonte: Erê Lab

Em ambos, apesar da personificação desses brinquedos e mobiliários, com nomes dados pelos próprios autores, eles não se tornam somente aquilo que foi imaginado pelos autores, mas deixam em aberto interpretações, uma vez que o carrossel de Almeida, pode ser uma casa ou uma nave espacial; assim como mangue do Erê Lab pode ser montanhas ou um trator, dependendo da vivência e história de cada criança.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um relatório da ONU de 2019, *World Population Prospects 2019*, cerca de 26% da população mundial corresponde a crianças e adolescentes de 0 a 14 anos, ou seja, um pouco mais de um quarto da população. Assim, apesar do crescimento anual da população idosa, as crianças ainda são o futuro, serão adultos que vão construir e viver os espaços que estamos construindo e representam uma parcela significativa da população.²

Diante desse cenário e do crescimento gradativo de trabalhos sobre crianças e cidades, principalmente no Brasil, além da existência de estudos sobre a importância do espaço para o desenvolvimento da criança, esse trabalho se inicia. Buscando espaços, ideias e pessoas que trouxessem a participação da criança como tema ou preocupação central.

Dessa forma as obras escolhidas tinham essa premissa, com algumas sendo premiadas, como no caso do Jardim de Infância Fuji, no Japão, que recebeu o Prêmio Internacional Moriyama RAIC em 2017. Ou, quando o autor teve muitos trabalhos relacionados a esse público, como no caso do arquiteto Aldo van Eyck, com os playgrounds. Assim, as classificações feitas foram direcionadoras do que se tratou em cada obra. Porém como pode-se observar, as obras são compostas de um todo que não se refere a uma única categoria.

A partir das análises feitas, pode-se perceber a importância da escala para se projetar para crianças, questão que já é muito relevante quando se projeta algo. Porém, ao se tratar do público infantil é o dimensionamento que dá seu sentido e caracteriza a obra, uma vez que a criança tem uma escala e vivência singular do espaço. Assim, apesar de os projetos debatidos aqui responderem a algumas das questões levantadas pela pesquisa, ainda há questionamentos acerca, principalmente, de como os arquitetos devem adaptar as escalas projetuais da rua, por exemplo, e que intervenções podem ser feitas para a criação de um ambiente urbano que incorpore as questões e dimensões da infância.

Outro ponto de destaque é a busca desses projetos por instigar a imaginação e criatividade da criança. Suas propostas trazem uma discussão sobre a liberdade

² Para mais informações sobre a importância de um planejamento urbano que vise a primeira infância e em investimentos nessa área, consultar:

AERTS, Jens. *Shaping urbanization for children: a handbook on child-responsive urban planning*. Nova York, UNICEF, 2018

Fundação Bernard van Leer. *Guia Urban95: Ideias para ação*. 2019.

para criação e ação no espaço, e a criação de repertórios para soluções de desafios impostos por esse espaço. Além disso, a ideia de pertencimento e identidade desejada nesses projetos também é um ponto chave para sua apropriação pelo público infantil.

4. REFERÊNCIAS

AERTS, Jens. **Shaping urbanization for children: a handbook on child responsive urban planning**. Nova York, UNICEF, 2018.

ALMEIDA, Elvira. A criança e a invenção de seu espaço. **Pós – Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP**, São Paulo, v.1, n.2, p. 5-20, dez. 1992.

BARONE, Ana Cláudia Castilho. **Team 10: arquitetura como crítica**. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2002.

BLOCK, India. “**Tokyo kindergarten by Tezuka Architects lets children run free on the roof**” 2 out. 2017. Dezeen Inglaterra. Disponível em: <<https://www.dezeen.com/2017/10/02/fuji-kindergarten-tokyo-tezuka-architects-oval-roof-deck-playground/>>. Acesso em 17 set. 2020.

BUILDING TOWARDS THE FUTURE. Direção e produção: TEDxevent. Kyoto: TEDxKyoto, 2014. Online. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QvSZ1MtaXME>>. Acesso em: 25 mar. 2020.

CASTRO, Fernanda (org). “**OB Kindergarten and Nursery/HIBINOSEKKEI+Youji no shiro**” 06 fev. 2020. Archdaily. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/635225/ob-kindergarten-and-nursery-hibinosekkei-youji-no-shiro>>. Acesso em 30 mar. 2020.

ERÊ LAB. O erê. São Paulo. Disponível em: <<http://erelab.com.br/sobre>>. Acesso em 25 mar. 2020.

FIGUEIREDO, Guilherme Araújo de. **Sistemas de áreas livres/Guilherme Araujo de Figueiredo e Mario Ceniuel**. - Rio de Janeiro: Instituto de Arquitetos do Brasil, 2013. 60p.: il.; 29.7 x 21 cm. (Cadernos Técnicos Morar Carioca)

Fundação Bernard van Leer. **Guia Urban95: Ideias para ação**. 2019.

GILL, Tim. **No fear: growing up in a risk averse society**. Londres: Calouste Gulbenkind Foundation, 2007.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

KOHARA, Luiz Tokuzi. **Relação entre as condições da moradia e o desempenho escolar: estudo com crianças residentes em cortiços**. 2009. Tese (Doutorado em Habitat) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

LEON, Ethel. **Elvira de Almeida (1945-2001). A mulher na história do design**. *Drops*, São Paulo, ano 20, n. 146.05, Vitruvius, nov. 2019. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/drops/20.146/7538>>. Acesso em 30 de mar. 2020.

LIMA, Mayumi Souza. **Cidade e a criança**. São Paulo: Nobel, 1989.

MONTANER, Josef Maria. **Depois do movimento moderno: Arquitetura da metade do século XX**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

OUDENAMPSEN, Merijn. A cidade como playground. **PISEAGRAMA**, Belo Horizonte, número 03, página 52 - 55, 2011. Disponível em: <<https://piseagrama.org/a-cidade-como-playground/>>. Acesso em: 22 mar. 2019.

SILVA, Marcos Solon Kretli da. **Redescobrimo a arquitetura do Archigram**. Drops, São Paulo, ano 04, n. 048.05, Vitruvius, mai, 2004. Disponível em: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.048/585>. Acesso em 15 mai. 2020.

TARDIVO, Jessica Aline; MOREIRA, Tatiane. Análise do movimento metabolista japonês – objeto de estudo torre cápsula, do arquiteto kurokawa. **Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo**, São Paulo, v. 12, n. 2., abr. 2013.

Contatos: lulyete@hotmail.com e paulo.ferreira1@mackenzie.br