

O lúdico na arquitetura, no design e na arte – a busca por um processo criativo contemporâneo

The ludic in Architecture in design and art - the search for a contemporary creative process

Gabriela Mafra Barreto

Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo a investigação sobre o design de mobiliário infantil interativo, o espaço arquitetônico e a metodologia do processo criativo. Investiga a construção estética dos elementos que compõem a identidade visual nos ambientes infantis educacionais e nos objetos do design de mobiliário infantil. Indaga se a linguagem lúdica é o elemento que conecta e relaciona estas áreas do conhecimento, e de que forma o processo criativo e a metodologia desenvolvida no projeto favorece o ensino e a participação do aluno.

Palavras - Chave: Mobiliário Infantil Interativo; Design Interativo e Processo Criativo; Metodologia e Processo Criativo.

Resumo:

This paper aims to research on the interactive children's furniture design, architectural space and the methodology of the creative process. Investigates the aesthetic construction of the elements of the visual identity in educational environments for children and children's furniture design objects. Asks the playful language is the element that connects and relates these areas of knowledge, and how the creative process and the methodology developed in the project promotes the teaching and student participation.

Key-word: Children's Furniture Interactive; Interactive Design and Creative Process; Methodology and Creative Process.

Introdução

A pesquisa sobre mobiliário infantil interativo e a sua prática construtiva teve início no ano de 2004 na disciplina de Desenho do Objeto vinculada ao 3º período do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Nove de Julho em São Paulo, onde a professora Gabriela

Mafra Barreto lecionava junto com os professores Denise Xavier de Mendonça e Luís Octavio Rocha. Ao lado dos cursos de Assistência Social e Pedagogia, a pesquisa aliou o conhecimento do design de mobiliário aos conceitos dos objetos infantis interativos, e com isto ampliou a sua proposta socioeducativa, ao ter como destino final as brinquedotecas de instituições e ongs carentes da cidade de São Paulo.

O sucesso do projeto foi enorme junto a todos da comunidade acadêmica, público dos espaços infantis e sociedade em geral, o que garantiu por dez anos (2004-2014) a sua execução na Uninove. Atualmente a pesquisa do Mobiliário Interativo é realizada no Centro Universitário Belas Artes em São Paulo (Projeto Mov/BA) e no Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix de Belo Horizonte (Projeto Mobi/IMIH).

A linguagem lúdica foi fundamental para alcançar de forma simples e espontânea o interesse das pessoas para o produto desenvolvido. De forma gradual esta percepção foi ampliada, e não somente às crianças foram envolvidas pelos temas e desenho dos móveis, mas todos que por estes foram vistos e experimentados integralmente nos seus espaços de destino.

O conceito de lúdico segundo MAZZILLI, está relacionado a jogo, a brincadeira, a divertimento e estes, ao universo infantil.

Entretanto, nenhuma definição simples existe, podendo o lúdico, enquanto jogo, assumir vários sentidos em função da linguagem e do contexto sócio-cultural onde está inserido.” (MAZZILLI, 2003, p.95).

Já o filósofo Joham Huizinga, aborda o jogo como fenômeno cultural, buscando comprovar a existência do jogo, antes mesmo da própria cultura, como “função significante”, como função social. Huizinga abrange diversas formas de jogos entre animais, crianças e adultos: “jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero, inclusive representações teatrais.” (...) “Afirma que a cultura surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter” (MAZZILLI, 2003, p.102).

Quando aproximamos a linguagem lúdica com o ambiente educativo percebemos a demanda por um estímulo ao desenvolvimento e a aprendizagem a partir da interação entre educação e o lazer. A dimensão cultural se apresenta nesta relação para contribuir na expansão do senso comum e apoiar esta interação. Neste momento, algumas questões sugerem um aprofundamento e uma nova pesquisa: De que forma o universo lúdico se apresenta como linguagem criativa, ampliando as diferentes formas de comunicação, de representação e do design nos móveis infantis para os ambientes educativos? Como é concebido o processo

criativo destes elementos, como são percebidos, significados, compreendidos e adotados por seu público destinatário?

Com estas questões permeando e pairando sobre o pensamento o Mobi aterrisou em Belo Horizonte no início do ano de 2014 como Projeto de Extensão vinculado ao Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix. Esta aproximação foi fundamentada com a importância de privilegiar a integração e a interdisciplinaridade tanto no ensino quanto na pesquisa e extensão, base da nova proposta de Projeto Político Pedagógico do Curso de Arquitetura e Urbanismo que foi implantado no 2º semestre letivo de 2007.

Metodologia e 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 outros métodos são meia verticais. O professor é detentor do saber, e através da didática repassa-o aos subordinados. É como comparar o significado etimológico da palavra Aluno (sem luz) a questão. Ou teríamos uma espécie de combustão espontânea no primeiro caso ou um acendedor automático no segundo. Hoje a informação é disponível e abundante. Vem perdendo força a ideia de saber personificada, ou seja, toda fonte de conhecimento concentrado em uma pessoa. É muito mais importante ensinar princípios e filtros do que conteúdos. Todo processo de decisão na vida profissional passará pelos valores individuais em relação ao mundo. Para Paulo Freire, quanto mais o professor possibilitar aos estudantes perceberem-se como seres inseridos no mundo, tanto mais se sentirão desafiados a responder aos novos desafios.

Por outro lado, sistematizar o conteúdo traz os detalhes à luz e facilita a compreensão. Na nuvem contemporânea de informação pretende-se armazenar tudo. Mas até que ponto conseguiremos filtrar e selecionar a informação. Quando olhamos a nuvem a distância, as gotas são uniformes. Elas criam um volume indefinido e mutável. Nossa sociedade seria refém das tempestades se fôssemos incapazes de ver dentro da nuvem suas gotas. Por tanto, separamos essas partículas de modo a entender melhor tanto a gota quanto a nuvem. Assim o método científico resolve parte do problema. Porém realizar o caminho inverso pode ser a gota d'Água.

No desenvolvimento do processo de ensino uma das estratégias estabelecidas foi a criação de currículos. Esse é o caminho inverso ao processo de pesquisa cartesiano. As partes do conhecimento são ensinadas separadamente com objetivo de formar o todo. Seria muito simples se a base dessa pirâmide fosse pequena ou que seu topo fosse único. O que vemos na prática é um volume de informação abundante. Mesmo que se colocássemos o volume de água das nuvem em copos pequenos

não conseguiríamos beber toda água durante nossa vida. É também não poderíamos dizer que "dessa água não beberei". Como escolher qual copo beber e qual copo jogar fora. Essa é a questão na criação do currículo. Definir quais conteúdos estarão presentes e quais deles ficarão juntos

Um grande escultor mineiro e professor das escola de Belas artes, o mineiro Amilcar de Castro dizia que enquanto um professor da escola de odontologia deveria ensinar o aluno a repetir a extração de um dente, da mesma maneira que o profissional havia feito no passado, o professor da Belas artes deveria ensinar o aluno a fazer o que jamais havia sido feito. Fica claro que nas disciplinas de criação o conhecimento não serve para ser repetido. Não basta a memória para exercer as atividades profissionais. Não basta selecionar alguns conteúdos que irão abranger todos os problemas do exercício profissional. Neste caso é importante perceber o problema, estabelecer as premissas para daí buscar no repertório individual a solução. É um caminho de busca onde o mais importante é desenvolver filtros.

A questão dos currículos foi bem tratada por SANTOS em sua dissertação de mestrado. O próprio nome dela "Atrás das grades curriculares: da fragmentação do currículo de arquitetura" apresenta a questão fundamental. Até que ponto as grades curriculares aprisionam ou libertam. Em seu artigo de mesmo nome de 2003 ele diz que os currículos estão dispostos para criar controles acadêmicos, econômicos e profissionais. Estão vinculados a uma maneira de fazer e produzir no sistema capitalista.

O Mobi funciona muito bem para analisar todas essas questões. O modelo de projeto de extensão possibilita um modo de transferência de conhecimento diverso. Primeiro pelo fato de problematizar as questões de forma técnica e afetiva. A fase de Arq-diversão coloca os alunos em contato direto, físico e emocional com o lugar e seus pequenos clientes. Inserindo o estudante no contexto social e espacial de seus projetos. Entendendo o mobiliário infantil no contexto escolar como uma possibilidade para as crianças a partir da interação com elas. É muito claro que o mundo frio dos softwares e desenho se modifica quando se dá nome as crianças e quando nos lembramos da energia delas.

O processo de ensino não se dá por divisão de conteúdos que são passados por aulas teóricas ou praticas. O conhecimento vem por demanda. No início do projeto o problema principal é apresentado no início : Como o mobiliário infantil pode ocupar o espaço educacional de modo a contribuir com as praticas pedagógicas? Qual a relação das crianças com os objetos que as cercam? Como o lúdico contribui pra isso? A partir deste momento os extensionistas sabem que devem projetar e construir um mobiliário que dê conta dessas questões. Deste ponto novos problemas se apresentam e os alunos partem em busca do conhecimento. Eles demandam dos professores questões nos mais diversos campos de conhecimento. Neste momento, a ergonomia, o desenho técnico, a didática, a filosofia, a sociologia, o projeto de mobiliário e outros campos de conhecimento se apresentam de forma única. São acessados apenas a parte que convém ao problema, num caminho de busca e de tentativa e erro.

Mesmo as aulas teóricas podem acontecer para solucionar questões de projeto como podem acontecer nas orientações individuais. Não existem assuntos que devem ser tratados em outras disciplinas, não existe tempo ou pré-requisito para abordar um assunto.

Por outro lado, o fato de construir o objeto apresenta questões reais. O erro neste caso não apenas gera uma falha acadêmica que resultaria numa nota ruim, mas um último instante inviabiliza a construção do objeto. A possibilidade de não concluir o móvel é uma angústia cuja qual o aluno convive. Isso por um lado aumenta o interesse e dedicação como por outro cria uma responsabilidade afetiva com o objeto. Faz-se necessário a resolução de problemas construtivos, de logística e sustentabilidade. São comuns os relatos dos alunos de como o Mobi é parecido com as disciplinas de projeto porém causa mais interesse. O exercício da construção educa de forma silenciosa e retroalimenta o projeto. A frustração de não conseguir executar e em seguida a volta a prancheta internaliza a experiência. Em seguida, o raciocínio de projeto amadurece de tal maneira que em muitos casos as decisões de projeto se dão em função as próprias limitações construtivas dos alunos. Depois de concluído seria muito fácil entender a tarefa como finalizada. A Avaliação de pós-ocupação se dá com a entrega do mobiliário. 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 apriori. O aluno entende que não está no fim mas no meio do processo. Como BRANDÃO diz, o processo de projeto, o conceito de projeto está em semear e colher.

Concipere: gerar, conceber, mas também colher, fecundar, apreender espiritualmente os frutos da matéria da arquitetura e relançá-los aos campos da experiência, da história, da filosofia e da poesia da vida humana: terra em que se geram todos os frutos e na qual devem ser lançadas as sementes destinadas a germinar no século XXI. Como? Basta ver o semeador: ele pega as sementes na bacia presa à cintura e, com o movimento em arco de seu braço, as espraia sobre a terra. A mão vazia retorna à bacia para se encher novamente de grãos. À medida em que vai caminhando sobre a terra, a sucessão desse movimento vai desenhando uma espiral no ar (BRANDÃO, 2002).

A experiência de visualizar o objeto criado sendo apropriado pelos meninos retoma novas questões de projeto. O uso, as patologias, e até mesmo a diferença do objeto imaginado do construído remonta no extensionistas as questões fundamentais de raciocínio de projeto. Como disse um dos grupos:

“Uma surpresa, aconteceu com todas as equipes. Foi à percepção da escala, em relação ao desenho projeto no computador, a percepção e a visualização produzida em nossa mente no decorrer do projeto e o resultado final. Quão grande, ficou o mobiliário na realidade”.

O Mobi consegue ao mesmo tempo desenvolver a capacidade projétil do aluno e ao mesmo tempo cumpre a sua função social. O desafio posto aos extensionistas é melhor que apresentar o conhecimento em grades sob o ponto de vista da aprendizagem. Além de transformar o conhecimento e tempo em objetos didáticos, úteis e lúdicos para uma população carente.

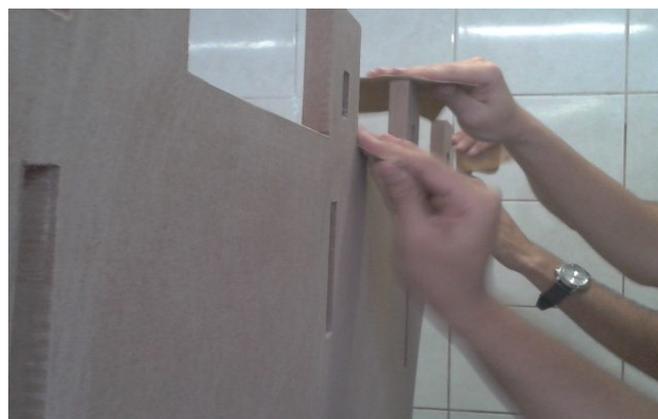
Fotos do Processo



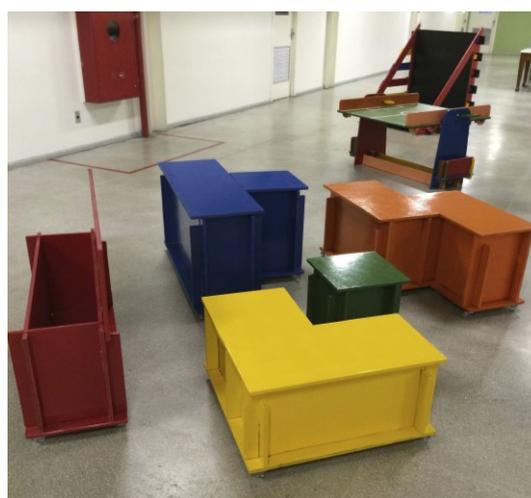
Fotos 1 e 2: Arquidiversão - Colégio IH - Junho 2014



Fotos 3 e 4: Processo de Projeto – Maquetes de Estudo – junho 2014



Fotos 5 e 6: Corte e Acabamento – Mobiliário na escala 1:1 – outubro 2014



Fotos 7 e 8: Exposição dos Móveis – Fevereiro 2015



Fotos 9 e 10: Entrega dos Móveis – Fevereiro 2015



Foto 11: Estante – Exposição Moby 2016



Foto 12: Cadeiras – Exposição Moby 2016



Foto 13: Mesa – Exposição Mobi 2016



Foto 14: Exposição Mobi 2016



Referências

BRANDÃO, Carlos Antônio Leite. “Linguagem e arquitetura: o problema do conceito”. **Revista de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo**. vol.1, n.1, novembro de 2000. Belo Horizonte: Grupo de Pesquisa "Hermenêutica e Arquitetura" da Escola de Arquitetura da UFMG. Disponível: <<http://www.arq.ufmg.br/ia>>. Acesso em 25 jun. 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 1975.

MAZZILLI, Clíce de Toledo Sanjar. **Arquitetura Lúdica: criança, projeto e linguagem**. Tese de Doutorado. Fauusp. São Paulo, 2003.

SANTOS, Roberto Eustáquio. **Atrás das grades curriculares: da fragmentação do currículo de graduação em arquitetura e urbanismo no Brasil**. 2002. Dissertação (Mestrado) – Escola de Arquitetura Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002, p. 225.