

Universidades Lusíada

Marques, Mariana Gomes, 2000-

Direito a brincar: da evidência do lúdico ao planeamento da cidade

<http://hdl.handle.net/11067/8565>

Metadados

Data de Publicação

2025

Resumo

Esta dissertação investiga o direito a brincar na cidade enquanto questão urbana, cultural e política, propondo o carácter lúdico na definição do espaço público. Partindo de um quadro teórico que reconhece o jogo como dimensão fundadora da vida coletiva e da vitalidade urbana, revisitam-se contributos clássicos do século XX que transformaram a brincadeira em matéria de projeto, com foco em Isamu Noguchi, Aldo Van Eyck e Charles & Ray Eames. Mostra-se como a vida de rua, a continuidade pedonal e ...

This dissertation examines the right to play in the city as an urban, cultural, and political question, arguing for playfulness as a defining criterion of public space. Starting from a theoretical framework that recognises play as a founding dimension of collective life and urban vitality, it revisits classic twentieth-century contributions that turned play into design material, focusing on Isamu Noguchi, Aldo van Eyck and Charles & Ray Eames. It shows how street life, pedestrian continuity, and...

Palavras Chave

Parques infantis, Parques infantis - Projetos e construção, Planeamento urbano

Tipo

masterThesis

Revisão de Pares

Não

Coleções

[ULL-FAA] Dissertações

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-30T01:44:13Z com informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA
FACULDADE DE ARQUITETURA E ARTES
Mestrado Integrado em Arquitetura

**Direito a brincar: da evidência do lúdico ao
planeamento da cidade**

Realizado por:
Mariana Gomes Marques

Orientado por:
Professora Doutora Arquiteta Helena Cristina Caeiro Botelho

Constituição do Júri:

Presidente:	Professor Doutor Arquiteto Fernando Manuel Domingues Hipólito
Orientadora:	Professora Doutora Arquiteta Helena Cristina Caeiro Botelho
Arguente:	Professor Doutor Arquiteto Carlos Manuel Lampreia da Silva

Dissertação aprovada em: 23 de fevereiro de 2026

Lisboa

2025



U N I V E R S I D A D E L U S Í A D A

FACULDADE DE ARQUITETURA E ARTES

Mestrado Integrado em Arquitetura

Direito a brincar: da evidência do lúdico ao planeamento da cidade

Mariana Gomes Marques

Lisboa

Outubro 2025



U N I V E R S I D A D E L U S Í A D A

FACULDADE DE ARQUITETURA E ARTES

Mestrado Integrado em Arquitetura

Direito a brincar: da evidência do lúdico ao planeamento da cidade

Mariana Gomes Marques

Lisboa

Outubro 2025

Mariana Gomes Marques

Direito a brincar: da evidência do lúdico ao planeamento da cidade

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada para a obtenção do grau de Mestre em Arquitetura.

Orientadora: Professora Doutora Arqt.^a Helena Cristina Caeiro Botelho

Lisboa

Outubro 2025

FICHA TÉCNICA

Autora Mariana Gomes Marques
Orientadora Professora Doutora Arqt.^a Helena Cristina Caeiro Botelho
Título Direito a brincar: da evidência do lúdico ao planeamento da cidade
Local Lisboa
Ano 2025

CASA DO CONHECIMENTO DA UNIVERSIDADE LUSÍADA - CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

MARQUES, Mariana Gomes, 2000-

Direito a brincar : da evidência do lúdico ao planeamento da cidade / Mariana Gomes Marques ; orientado por Helena Cristina Caeiro Botelho. - Lisboa : [s.n.], 2025. - Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada.

I - BOTELHO, Helena Cristina Caeiro, 1970-

LCSH

1. Parques infantis
2. Parques infantis - Projetos e construção
3. Planeamento urbano
4. Universidade Lusíada. Faculdade de Arquitetura e Artes - Teses
5. Teses - Portugal - Lisboa

1. Playgrounds

2. Playgrounds - Design and construction

3. City Planning

4. Universidade Lusíada. Faculdade de Arquitetura e Artes - Dissertations

5. Dissertations, academic - Portugal - Lisbon

LCC

1. GV425.M37 2025

AVISO LEGAL

O conteúdo desta dissertação reflete as perspectivas, o trabalho e as interpretações da autora no momento da sua entrega. Esta dissertação pode conter incorreções, tanto conceptuais como metodológicas, que podem ter sido identificadas em momento posterior ao da sua entrega. Por conseguinte, qualquer utilização dos seus conteúdos deve ser exercida com cautela. Ao entregar esta dissertação, a autora declara que a mesma é resultante do seu próprio trabalho, contém contributos originais e são reconhecidas todas as fontes utilizadas, encontrando-se tais fontes devidamente citadas no corpo do texto e identificadas na secção de referências. A autora declara, ainda, que não divulga na presente dissertação quaisquer conteúdos cuja reprodução esteja vedada por direitos de autor ou de propriedade industrial.

**“As for me’ said the Little Prince to himself ‘if I
had 53 minutes to spend as I liked, I should walk at my
leisure toward a spring of fresh water”**

Saint-Exupery

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e irmã, por iluminarem o meu caminho;

À minha família e aos amigos que são família,
Os do Ringue, por me lembrarem sempre de onde venho,
ao Eduardo, por acreditar quando eu duvido;

Aos amigos de faculdade, professores, aos Especialistas, à orientadora e incansável professora Helena Botelho, pelas constelações que me deram;

Foi um caminho bonito de partilha, amizade e crescimento.

APRESENTAÇÃO

Direito a Brincar:

Da evidência do lúdico ao planeamento da cidade.

Mariana Gomes Marques

Esta dissertação investiga o direito a brincar na cidade enquanto questão urbana, cultural e política, propondo o carácter lúdico na definição do espaço público. Partindo de um quadro teórico que reconhece o jogo como dimensão fundadora da vida coletiva e da vitalidade urbana, revisitam-se contributos clássicos do século XX que transformaram a brincadeira em matéria de projeto, com foco em Isamu Noguchi, Aldo Van Eyck e Charles & Ray Eames. Mostra-se como a vida de rua, a continuidade pedonal e a legibilidade espacial sustentam a segurança, a autonomia e a pertença, e como redes de pequenos parques implantados em interstícios urbanos regeneraram bairros ao ativarem encontros quotidianos. Discute-se, ainda, a passagem do playground-equipamento para a “escultura habitável” e para topografias lúdicas que substituem o catálogo de aparelhos por formas abertas e não programadas. Esta ponte entre o teórico e o prático sustenta a conversão do enunciado “direito a brincar” em critérios operativos de desenho e gestão – acessibilidades, materialidades, escalas – e é aprofundada por intervenções efémeras da autoria do coletivo Os Espacialistas, orientando diretrizes replicáveis para ruas, pátios, praças e interiores de quarteirão, testadas e confirmadas através do trabalho de projeto de 5ºano do Mestrado Integrado em Arquitetura.

Palavras-chave: Crianças; Brincar; Urbanismo Lúdico; Espaço Público; Desenvolvimento Infantil; Transições Espaciais

PRESENTATION

Right to play: From the evidence of the ludic to city planning.

Mariana Gomes Marques

This dissertation examines the right to play in the city as an urban, cultural, and political question, arguing for playfulness as a defining criterion of public space. Starting from a theoretical framework that recognises play as a founding dimension of collective life and urban vitality, it revisits classic twentieth-century contributions that turned play into design material, focusing on Isamu Noguchi, Aldo van Eyck and Charles & Ray Eames. It shows how street life, pedestrian continuity, and spatial legibility underpin safety, autonomy, and belonging, and how networks of small parks inserted in urban interstices regenerated neighbourhoods by activating everyday encounters. It further discusses the shift from the playground-as-equipment to the “habitable sculpture” and to playful topographies that replace catalogues of apparatus with open, non-programmed forms. Bridging theory and practice, this argument translates the statement “right to play” into operative criteria for design and management - accessibility, materiality, and scale - and is deepened by ephemeral interventions by the collective Os Espacialistas, which inform replicable guidelines for streets, courtyards, squares, and block interiors, tested and confirmed through the fifth-year project of the Integrated Master’s in Architecture..

Keywords: Children; Play; Ludic Urbanism; Public Space; Child Development; Spatial Transitions

ÍNDICE

1.	Introdução.....	19
2.	A criança e o brincar.....	22
2.1.	Brincar como condição humana e cultural.....	23
2.2.	O ser lúdico na cidade: da experiência ao protagonismo.....	26
3.	Playgrounds e espaços urbanos.....	33
3.1.	Origem e história dos playgrounds.....	33
3.2.	O jogo relacionado com a habitação.....	40
3.2.1.	No interior de quarteirões.....	41
3.2.2.	Play streets.....	42
3.2.3.	Cobertura de edifícios.....	44
3.2.4.	Ruas aéreas.....	46
3.3.	Cidade, rua e lógicas de apropriação.....	48
4.	Brincar como escultura pública.....	59
4.1.	Isamu Noguchi: Chão como brinquedo.....	59
4.1.1.	Play Mountain.....	65
4.1.2.	Countoured Playground.....	67
4.2.	Aldo Van Eyck: Redes de playground.....	69
4.2.1.	Climbing Frames.....	73
4.3.	Charles & Ray Eames: Jogo como método e sistema.....	75
4.3.1.	Casa de Cartas.....	78
4.3.2.	Carton City.....	80
5.	Práticas Contemporâneas.....	83
5.1.	Intervenções artísticas e Urbanismo Lúdico:.....	86
5.1.1.	Camp: La Leçon de Rome.....	87
5.1.2.	CELLA.....	96
5.1.3.	Casa Esquiça (9/10).....	102
5.2.	Playtime.....	109

5.2.1.	Pra Mesa.....	113
5.2.2.	Pequeno Museu	116
5.2.3.	Floresta Interior	119
5.2.4.	Cidade dos Livros	123
5.2.5.	Em Construção	126
6.	Conclusão.....	129
	Referências Bibliográficas	130
	Lista de Figuras	134

1. INTRODUÇÃO

A compreensão da criança enquanto protagonista da cidade exige uma mudança paradigmática que a reconheça como sujeito de direitos e não apenas como um “adulto em formação”. A Convenção sobre os Direitos da Criança, adotada pelas Nações Unidas em 1989, consagra a infância como uma etapa plena da cidadania, garantindo o direito à participação, ao lazer, ao brincar e à apropriação do espaço público. Esta perspetiva afasta-se da conceção tradicional da criança como ser incompleto e enfatiza a sua capacidade de “agente social” no presente, conferindo-lhe um papel ativo na vida comunitária.

Enquanto agentes sociais, as crianças produzem cultura, estabelecem redes de sociabilidade e criam tradições lúdicas próprias. Tal como demonstraram Huizinga¹ (1938) e Caillois² (1958), o jogo constitui uma dimensão fundadora das culturas humanas e, nesse sentido, a ocupação do espaço público pela infância é um dos pilares da vitalidade urbana.

A liberdade de brincar é expressão de uma cidade democrática, saudável e justa. Por natureza, a cidade constitui um ambiente de aprendizagem e formação cívica, sobretudo nas ruas, praças e jardins que estruturam o quotidiano urbano. É nela que a criança adquire competências essenciais: atravessar ruas, explorar bairros, interagir com diferentes pessoas, desenvolver confiança e autonomia. A cidade educa não apenas através das instituições formais, mas também pelo contacto direto com a diversidade de situações e de relações que proporciona.

A partir deste enquadramento, a tese desenvolve-se em cinco movimentos articulados. Primeiro, consolida-se o quadro conceptual e jurídico do brincar enquanto condição humana e direito humano, discutindo a participação infantil, a autonomia, o risco positivo e as sociabilidades de vizinhança.

¹ Johan Huizinga (1872–1945) foi historiador e teórico cultural neerlandês, autor de *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (*Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*, 1938), obra fundamental na compreensão do brincar enquanto fenómeno cultural e civilizacional. Huizinga defende que o jogo precede e atravessa a própria cultura, constituindo uma atividade livre, voluntária e regida por regras próprias, através da qual a humanidade cria significado, ordem e comunidade. A sua reflexão influenciou profundamente os estudos contemporâneos sobre ludicidade, antropologia e teoria do espaço.

² Roger Caillois (1913–1978) foi sociólogo, antropólogo e escritor francês, autor de *Les Jeux et les Hommes: Le masque et le vertige* (*Man, Play and Games*, 1958), obra central na teoria do jogo e da cultura lúdica. Partindo das ideias de Huizinga, Caillois propôs uma tipologia dos jogos baseada em quatro categorias fundamentais — agon (competição), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem) — e distinguiu entre paidia (improvisação, espontaneidade) e ludus (ordem, regra). A sua reflexão ampliou o entendimento do brincar como prática social e simbólica, presente em todas as culturas e sistemas de valores.

A centralidade da infância nas políticas urbanas não deverá ser entendida como um encargo, mas sim como um investimento com retorno social: como refere Tonucci³, a própria agenda internacional tem reconhecido que o investimento nas crianças produz benefícios para a sociedade. Esta perspectiva desloca o brincar do domínio do “acessório” para o plano dos critérios de políticas, justificando que as cidades incorporem o jogo infantil como parâmetro explícito na concepção, monitorização e avaliação das políticas urbanas. A questão não é apenas se o brincar “tem valor”, mas por que razão e de que modo esse valor deve ser operacionalizado em indicadores e decisões públicas, desde a distribuição e qualidade dos espaços de proximidade até às métricas de mobilidade e segurança (Tonucci, 2005).

Depois, constrói-se uma leitura histórico-crítica dos playgrounds e de outras soluções que estabelecem uma ligação entre o habitar e a rua (interiores de quarteirões, play streets, coberturas e ruas elevadas), identificando continuidades, ruturas e os limites de modelos standardizados que tendem a empobrecer a cultura lúdica. A cidade foi frequentemente pensada para um “cidadão-tipo” adulto, masculino, trabalhador e automobilista, o que naturalizou prioridades autocentradas e empurrou as crianças e as suas atividades para a periferia dos projetos urbanos. Rever o perfil de referência do planeamento é necessário para que se reconsiderem as políticas que reconhecem o brincar como um bem e um direito urbano: implica recentrar o desenho e a gestão do espaço público na experiência de quem depende da proximidade, da acessibilidade e da segurança (como as crianças) e medir o sucesso urbano não apenas por eficiência viária ou índices de consumo, mas pela capacidade da cidade acolher e incentivar a brincadeira do quotidiano.

Num terceiro momento, analisam-se três autores de referência, sendo eles Isamu Noguchi, Aldo Van Eyck e Charles & Ray Eames, para mostrar como brincar se torna matéria de projeto, de paisagem e de aprendizagem, extraindo princípios espaciais e operativos a partir das suas obras e métodos. Nas últimas décadas, este campo de investigação tem ganho relevância no meio académico e sido alvo de numerosos debates em artigos, revistas e livros. Paralelamente, exposições como *Kid Size: The Material World of Childhood* (Vitra Design Museum, 1997), *Century of the Child: Growing*

³ Francesco Tonucci (1940), também conhecido pelo pseudónimo Frato, é pedagogo, psicólogo e investigador italiano, cujos trabalhos se centram na infância, educação e participação infantil no espaço urbano. Investigador no Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione do Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR), é fundador do projeto internacional “La Città dei Bambini” (A Cidade das Crianças, 1991), que propõe repensar a cidade a partir do ponto de vista das crianças, promovendo autonomia, mobilidade e cidadania ativa. Nas suas obras, como *La Città dei Bambini* (1996) e *Con gli occhi di bambino* (1991), Tonucci defende que uma cidade boa para as crianças é uma cidade melhor para todos.

by Design, 1900-2000 (MoMA, 2012), *Playgrounds: Reinventing the Square* (Museo Reina Sofía, 2014) e, mais recentemente, *Francis Alys: Ricochets* (Barbican Art Gallery, 2024) trouxeram o tema a um público mais alargado, promovendo uma discussão sobre a cultura material numa perspetiva multidisciplinar.

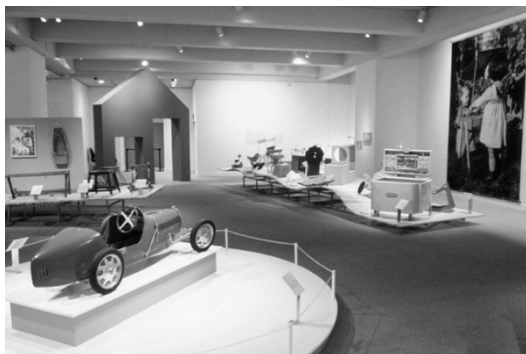


Figura 1 - Kid Size: The Material World of Childhood (Vitra Design Museum, 1997)

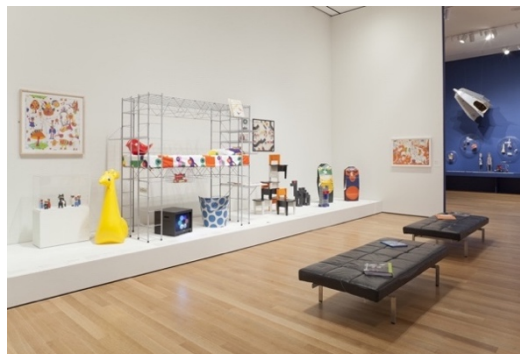


Figura 2 - Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000 (MoMA, 2012)



Figura 3 - Playgrounds: Reinventing the Square (Museo Reina Sofía, 2014)



Figura 4 - Francis Alys: Ricochets (Barbican Art Gallery, 2024)

Em seguida, observam-se práticas contemporâneas através de três protótipos efémeros em espaço público: *Camp: La Leçon de Rome*, *Cella* e *Casa Esquiça* (9/10), concebidos e mediados pelo coletivo Os Espacialistas, registando apropriações reais, dinâmicas de uso e efeitos urbanos.

Por último, desenvolve-se uma proposta de intervenção urbana na unidade curricular de Projeto III para o bairro de Campo de Ourique, em Lisboa, com o objetivo de requalificar o interior dos quarteirões criando espaços seguros, acessíveis e atrativos para as crianças.

2. A CRIANÇA E O BRINCAR

Criança forma-se a partir do verbo criar (do latim *creare*) mais o sufixo -ança (do latim *-antia*), que transforma verbos em nomes. Podemos afirmar que uma criança é uma obra em progresso, que se compreende melhor como um verbo do que como um nome. Tomando este indício como ponto de partida, considera-se que o projeto deve promover contextos de criação com materiais acessíveis, regras abertas e proximidades espaciais em vez de impor resultados fixos.

Nos termos da Convenção sobre os Direitos da Criança, os Estados assumem o compromisso de tornar exequíveis os direitos reconhecidos às pessoas menores de idade⁴, via legislativa, administrativa e por outros meios proporcionais aos recursos, incluída cooperação internacional adequada. Em qualquer apreciação que envolva crianças (em tribunais, serviços públicos ou entidades privadas) deve prevalecer o seu interesse superior, e a proibição de discriminação impõe a prevenção ativa de exclusões e desigualdades (UNICEF, 2019).

Entre os direitos consagrados, sobressai o artigo 31.º, que coloca o descanso, os tempos livres e o brincar no centro da experiência infantil, articulando-os com a participação cultural e artística apropriada à idade. Cabe aos Estados respeitar e promover esta participação em condições de igualdade, criando oferta e acesso efetivos.

Este quadro normativo oferece, assim, uma base jurídica sólida para afirmar o “direito a brincar” como dimensão do bem-estar e da cidadania das crianças, orientando políticas e projetos no espaço público. A questão central deixa de ser a legitimidade do brincar e passa a ser a sua operacionalização no quotidiano (tempo disponível, acessibilidade, segurança e manutenção). É importante situar o brincar como condição humana e cultural observando como é que esta prática atravessou contextos e tecnologias e descrever o que o brincar faz ao corpo, à linguagem, às sociabilidades. Depois, perceber a cidade como palco quotidiano, onde se conjuga o plano da experiência com o plano do protagonismo: quando as crianças deixam de ser apenas destinatárias para se tornarem co-autoras do espaço público.

⁴ Quanto ao âmbito subjetivo, a Convenção considera criança quem não tenha completado 18 anos, admitindo que a lei interna possa fixar a maioridade antes desse limiar. (UNICEF, 2019)

2.1. BRINCAR COMO CONDIÇÃO HUMANA E CULTURAL

Brincar constitui uma dimensão fundadora da condição humana. Mais do que simples entretenimento, trata-se de uma forma de compreender o mundo, de nos relacionarmos com os outros e de afirmarmos a nossa própria existência. Como sintetiza Sicart⁵, “brincar é estar no mundo”, uma prática que permite compreender o que nos rodeia e quem somos, funcionando como modo de ser humano (Sicart, 2014). Nas sociedades contemporâneas, o brincar assume-se como uma forma dominante de expressão: jogamos jogos, brincamos com brinquedos, frequentamos parques infantis, exploramos tecnologias e interagimos com o design.

De acordo com a definição da *Play England*⁶

“Play is what children and young people do when they follow their own ideas, in their own way and for their own reasons.” ⁷ (*Play England*, 2020).

Esta definição reforça a ideia de autonomia e liberdade no ato de brincar, em linha com o que defende Sicart.

Tal como Tonucci defendia: Se brincar é “seguir as próprias ideias, pelos próprios motivos”, então requer tempos alargados de disponibilidade e contextos não tutelados. Em termos culturais, isto significa proteger tempos não programados na rotina das crianças. Em termos espaciais, implica proximidade e acessibilidade a lugares onde essa autonomia possa ser exercida com segurança (Tonucci, 2005).

A discussão moderna sobre o brincar pode abrir a distinção de Immanuel Kant⁸, que, na obra pedagógica do século XVIII, contrapõe o jogo ao trabalho, sustentando que o primeiro tem por finalidade própria o prazer, não devendo subordinar-se a outros fins.

⁵ Miguel Sicart (n. 1972) é filósofo e investigador português, professor na IT University of Copenhagen, especializado em ética dos videojogos, ludologia e cultura digital. A sua obra explora o papel do jogo como prática existencial e cultural, estendendo o conceito de ludicidade para além do contexto dos jogos formais. Em *Play Matters* (2014), Sicart defende que brincar é uma forma de estar no mundo, uma atividade criativa, livre e expressiva que permite compreender e transformar a realidade, articulando ética, tecnologia e experiência humana.

⁶ *Play England* é um programa do National Children's Bureau (Reino Unido) dedicado a promover o direito de brincar, apoiando políticas públicas, projetos locais e campanhas para aumentar a atividade física infantil e tornar as ruas e os espaços públicos mais seguros para brincar.

⁷ “Brincar é aquilo que as crianças e os jovens fazem quando seguem as suas próprias ideias, à sua maneira e pelas suas próprias razões.” (Tradução livre da autora).

⁸ Immanuel Kant (1724–1804) foi filósofo alemão, figura central do Iluminismo e um dos pensadores mais influentes da filosofia moderna. Professor na Universidade de Königsberg, desenvolveu o criticismo, corrente que procura conciliar racionalismo e empirismo. Entre as suas obras mais importantes destacam-se *Crítica da Razão Pura* (1781), *Crítica da Razão Prática* (1788) e *Crítica do Juízo* (1790), onde propõe que o conhecimento resulta da interação entre experiência sensível e formas a priori do entendimento, e que a razão prática funda a moralidade na autonomia da vontade e no imperativo categórico.

Poucas décadas depois, Friedrich Schiller⁹ radicaliza o alcance desta ideia na sua *Educação Estética do Homem* (1794)¹⁰, ao afirmar que “o ser humano joga apenas quando é humano no melhor sentido da palavra, e é plenamente humano apenas quando joga”, elevando o jogo a condição estética e antropológica da humanidade (Hoch, 2012).

No século XX, Johan Huizinga amplia este horizonte ao defender que o jogo é essencial à existência humana, e por isso, não deve ser partilhado por definições meramente lógicas, biológicas ou estéticas, antes importa delimitar as suas características: é uma atividade voluntária (introduz o elemento da liberdade), decorre fora do quotidiano num tempo-espaço próprio, constitui uma espécie de “evasão” para uma área temporária com regras próprias e institui mundos temporários dentro do mundo comum, acrescenta ainda a ordem (frequentemente garantida por regras), o mistério, segredo e a instabilidade que advém da possibilidade de o real invadir o espaço a qualquer momento (Hoch, 2012).

Concretizando a leitura de Huizinga, Tonucci observa que cada episódio lúdico compõe um microcosmo. Brincar não é uma mera evasão: é um ato de mundo em que a criança compõe, a cada episódio lúdico, um microcosmo com pares, objetos, regras, espaço, tempo e risco, expandindo pela imaginação, o campo do possível para além do real. Esta estrutura confirma que o jogo institui mundos temporários. (Tonucci, 2005)

Este entendimento ressoa na psicanálise. Influenciado por Groos¹¹, Sigmund Freud¹² destaca o papel central do jogo na constituição humana, lendo no brincar infantil a

⁹ Friedrich Schiller (1759–1805) foi poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemão, figura central do Classicismo de Weimar ao lado de Goethe. Autor de peças como *Os Salteadores* (1781), *Don Carlos* (1787), a trilogia *Wallenstein* (1798–99), *Maria Stuart* (1800) e *Guilherme Tell* (1804), e do poema *An die Freude* (1785), imortalizado por Beethoven na *Nona Sinfonia*. Foi professor de História na Universidade de Jena (desde 1789), destacando-se pela defesa da liberdade estética e pelo papel formativo da arte.

¹⁰ Friedrich Schiller, nas *Cartas sobre a Educação Estética do Homem* (1794), argumenta que a formação estética é condição para a liberdade moral e política. Propõe o impulso de jogo como mediação entre o impulso sensível (ligado ao desejo e à mudança) e o impulso formal (ligado à razão e à lei). Neste “estado estético”, arte e jogo reconciliam sensibilidade e racionalidade, permitindo aos indivíduos experimentar a liberdade sem coerção: a base de uma comunidade verdadeiramente humana. Daqui decorre que o lúdico não é mero entretenimento: é prática de emancipação e de cidadania.

¹¹ Karl Groos (1861–1946) foi psicólogo e filósofo alemão, conhecido pelas suas teorias pioneiras sobre o jogo como preparação para a vida. Nas obras *Die Spiele der Thiere* (*Os Jogos dos Animais*, 1896) e *Die Spiele der Menschen* (*Os Jogos dos Homens*, 1899), defendeu que o brincar constitui um exercício instintivo através do qual o indivíduo treina e desenvolve capacidades necessárias à sobrevivência e à vida adulta. A sua teoria influenciou profundamente os estudos posteriores sobre o desenvolvimento infantil, a psicologia evolutiva e a pedagogia do jogo.

¹² Sigmund Freud (1856–1939) foi médico neurologista austríaco e fundador da psicanálise. As suas investigações sobre o inconsciente, os sonhos e os mecanismos de repressão transformaram profundamente a compreensão da mente humana. Em textos como *A Interpretação dos Sonhos* (1900), *Três Ensaio sobre a Teoria da Sexualidade* (1905) e *O Mal-Estar na Civilização* (1930), Freud argumenta que o brincar na infância constitui uma forma de sublimação e de expressão simbólica dos desejos inconscientes, permitindo à criança dominar experiências e conflitos internos através da imaginação e da repetição lúdica.

origem do pensamento criativo no adulto. Por sua vez, Donald Winnicott¹³ formula de forma lapidar a ideia de que é a jogar, e talvez apenas a jogar, que crianças e adultos desfrutem da sua liberdade criativa, situando o brincar no espaço potencial entre o interior e o exterior, onde a experiência criativa se torna possível (Hoch, 2012).

No plano afetivo, o jogo emerge como experiência de prazer e aventura, capaz de suspender rotinas. A economia interna do brincar é afetiva: nasce do prazer, envolve aventura, incerteza e descoberta, e pode mesmo suspender rotinas pela intensidade com que capta a atenção. Ao “perder-se no tempo”, a criança produz uma experiência contínua de exploração e aprendizagem criativa. Reconhecer esta dimensão implica aceitar doses controladas de risco positivo e desenhar ambientes que ofereçam graus de desafio, refúgios e percursos, em vez de prescrever usos únicos (Tonucci, 2005).

Mantêm-se, contudo, uma hierarquia de valores que subordina o brincar à educação formal, reduzindo-o a atividade livre como sendo “menor” face ao futuro escolar e laboral. O testemunho de uma rapariga do Conselho das Crianças de Roma¹⁴ afirma-o:

*“For our teachers it is important for us to go to school as it prepares us for the future, while play is something done only by children and so it is not worth anything”*¹⁵ (Tonucci, 2005)

Esta desvalorização escolar do brincar contrasta com a sua persistência cultural e é isso que o pintor Pieter Bruegel torna visível em 1560, com a presença do brincar na cultura europeia manifestada com uma pintura a óleo, o tema surge não apenas como registo infantil, mas como espelho moral da sociedade: as crianças representam os adultos e encenam, em miniatura, a sua loucura. A pintura reúne cerca de oitenta jogos num cenário urbano claro, oferecendo um inventário denso de práticas lúdicas. Mesmo sob esta leitura satírica, a obra testemunha que o jogo permeia a vida social e estrutura usos do corpo, dos objetos e do espaço: o brincar como facto cultural. Esta pintura funciona

¹³ Donald Winnicott (1896–1971) foi pediatra e psicanalista britânico, figura central da Escola Inglesa de Psicanálise. Desenvolveu conceitos fundamentais como o objeto transicional, o espaço potencial e o verdadeiro e falso self, que exploram a relação entre a criança, a mãe e o mundo exterior. Em obras como *Playing and Reality* (O Brincar e a Realidade, 1971), Winnicott defende que o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento emocional e criativo, constituindo uma zona intermédia entre a realidade interna e a externa onde a criança experimenta, cria e constrói o sentido de si mesma.

¹⁴ O Conselho das Crianças de Roma (Consiglio dei Bambini di Roma) é um órgão participativo criado no âmbito do projeto “La Città dei Bambini”, fundado por Francesco Tonucci em 1991. Composto por crianças representantes das escolas da cidade, o conselho tem como objetivo dar voz às crianças nas decisões urbanas e políticas locais, promovendo a sua participação ativa na construção de uma cidade mais segura, inclusiva e adequada às suas necessidades.

¹⁵ “Para os nossos professores, é importante irmos à escola porque isso nos prepara para o futuro, enquanto brincar é algo que só as crianças fazem e, por isso, não vale nada.” (Tradução livre da autora).

como testemunho histórico de que brincar não é um desperdício, mas sim uma linguagem coletiva.



Figura 5 - Jogos Infantis, De Pieter Bruegel, 1560

2.2. O SER LÚDICO NA CIDADE: DA EXPERIÊNCIA AO PROTAGONISMO

Neste trabalho parte-se da hipótese de que brincar excede a noção de passatempo, podendo constituir uma forma de estar no mundo. Considera-se que a atitude lúdica emerge do corpo e das relações e que a cidade funciona em muitos casos, como laboratório quotidiano, onde elementos, comuns (ruas, muros, árvores e degraus) podem ser convertidos em matéria de jogo. Entre as regras e os usos, as crianças parecem desenvolver modos próprios de habitar o espaço.

Passando do quadro geral para a dimensão sensorial, interessa perceber como esta atitude lúdica se forma no corpo desde cedo. No entendimento de Munari¹⁶ (1996), as

¹⁶ Bruno Munari (1907–1998) foi artista, designer e pedagogo italiano, reconhecido pela sua abordagem interdisciplinar e experimental à arte e ao design. A sua obra abrange pintura, escultura, design gráfico, pedagogia e literatura infantil, marcada pela busca da simplicidade, da clareza e do jogo como método criativo. Em *Da Cosa Nasce Cosa* (1981) — traduzido em português como *Das Coisas Nascem Coisas* — Munari propõe uma metodologia projetual baseada na experimentação, na curiosidade e na liberdade de pensamento, defendendo o brincar como um modo de conhecer e de inventar, fundamental tanto na educação como na prática artística.

experiências sensoriais precoces desempenham um papel estruturante na formação da criança. Desde muito cedo, aquilo que é vivido e memorizado permanece como base para a construção de indivíduos criativos, flexíveis e capazes de responder a diferentes desafios da vida adulta. Assim, os jogos e brinquedos adequados na infância não são apenas objetos de entretenimento, mas ferramentas educativas que permitem desenvolver competências artísticas, comunicacionais e sociais, fundamentais para um equilíbrio individual e coletivo.

Destas bases sensoriais resulta que o brincar não é um acessório, mas um pilar do equilíbrio individual e coletivo. Mais do que lazer, o brincar pode ser compreendido como uma prática estruturante do bem-estar e da vida equilibrada. A sua relevância vem da capacidade de construir um intervalo relativamente às convenções sociais e morais, criando um espaço de experimentação onde tais convenções podem ser observadas criticamente, postas à prova e reconfiguradas. Neste processo exercita-se a possibilidade de compor e decompor situações, explorar cenários alternativos e explorar horizontes de ação, o que contribui para a elaboração de identidade. Assim, brinca-se não apenas por impulso criativo, mas por que o jogo oferece um dispositivo de autoconhecimento e de compreensão do mundo numa perspectiva humanista distinta de leituras exclusivamente evolutivas ou cognitivas (Sicart, 2014). Assim, a prática lúdica abre um campo de ensaio onde se testam as normas, onde se imaginam alternativas e se constrói uma identidade.

Esta leitura humanista do jogo encontra eco em documentos programáticos contemporâneos, onde o brincar é anunciado como condição para o desenvolvimento integral. Como refere a *Charter for Children's Play*¹⁷,

*“Play is an essential part of every child's life and vital to processes of human development. It provides the mechanism for children to explore the world around them and the medium through which skills are developed and practised. It is essential for physical, emotional and spiritual growth, intellectual and educational development and acquiring social and behavioural skills.”*¹⁸ (Play England, 2020)

¹⁷ *Charter for Children's Play* é uma declaração de princípios (promovida no Reino Unido por Play England/NCB, séc. XXI) que afirma o brincar como direito e necessidade básica para a saúde, o bem-estar e a cidadania das crianças. Defende que todas as crianças devem ter tempo, espaço e permissão para brincar; que os adultos e as políticas públicas devem valorizar e proteger o brincar no quotidiano; que a oferta de brincadeira deve ser inclusiva, rica em possibilidades e gerir o risco através de *risk-benefit assessment* (não eliminando todo o risco, mas equilibrando-o com os benefícios); e que o planejamento urbano e o investimento público devem assegurar espaços brincáveis de proximidade e qualidade.

¹⁸ “Brincar é uma parte essencial da vida de todas as crianças e vital para os processos de desenvolvimento humano. Fornece o mecanismo através do qual as crianças exploram o mundo que as rodeia e o meio pelo qual desenvolvem e

A valorização do brincar, contudo, é relativamente recente. Como recorda Philippe Ariés¹⁹ (1962), até ao século XVIII a criança era vista sobretudo como um “adulto em miniatura”, sendo chamada desde cedo para participar no mundo do trabalho. Nesse contexto, o brincar não tinha lugar reconhecido na vida quotidiana, sendo até considerado uma atividade inútil e supérflua, reservada a grupos privilegiados como a nobreza (Manson, 2001). Esta perspetiva contrasta fortemente com a compreensão contemporânea do brincar enquanto dimensão essencial do desenvolvimento humano.

O brincar revela-se também profundamente contextual. Embora muitas vezes se associe às regras de um jogo ou a espaços formalizados, na realidade emerge de redes complexas: o brincar acontece num mundo entrelaçado de pessoas, coisas, espaços e culturas, constituindo assim uma prática sempre situada. (Sicart, 2014).

Enquanto prática criativa, o brincar conjuga a aceitação de regras e liberdade de ação. O ato lúdico implica explorar objetos, tecnologias e contextos de forma inventiva, transformando-os e apropriando-os. A relação entre brincar e espaço urbano sublinha ainda uma tensão constante entre apropriação e resistência. Os espaços oferecem-se à ocupação lúdica, mas simultaneamente impõe limites através de normas políticas, jurídicas e culturais. O brincar relaciona-se com o espaço atrás dos modos de apropriação e da constante dança entre resistência e rendição. (Sicart, 2014)

Henri Lefebvre²⁰, citado por Quentin Stevens²¹ (1996), reforça esta leitura ao reconhecer no jogo uma necessidade fundamental de expressão. Tal como a arte, a sexualidade ou uma atividade física, o brincar constitui uma forma de libertação e de gasto de energia que ultrapassa a lógica funcional do quotidiano, permitindo superar a fragmentação das tarefas e criar modelos de relação com o mundo.

praticam competências. É indispensável para o crescimento físico, emocional e espiritual, para o desenvolvimento intelectual e educativo e para a aquisição de competências sociais e comportamentais.” (Tradução livre da autora).

¹⁹ Philippe Ariès (1914-1984) foi um historiador que demonstrou a construção histórica da infância na modernidade. A mudança do estatuto da criança que ele descreve fundamenta a emergência de equipamentos e políticas urbanas para a infância.

²⁰ Henri Lefebvre (1901–1991) foi filósofo e sociólogo francês, reconhecido pelas suas contribuições à teoria do espaço, à crítica da vida quotidiana e à filosofia marxista. A sua obra influenciou profundamente o pensamento urbano contemporâneo, nomeadamente através de *La Production de l'Espace* (1974), onde argumenta que o espaço não é um dado neutro, mas sim uma construção social, produto de relações de poder, práticas e representações. Lefebvre defendeu ainda o conceito de direito à cidade (*Le Droit à la Ville*, 1968), propondo uma visão do espaço urbano como lugar de apropriação, participação e criação coletiva, fundamental para a emancipação humana.

²¹ Quentin Stevens é arquiteto e investigador australiano, professor na RMIT University (Melbourne), cujos estudos exploram as relações entre comportamento humano, espaço público e arquitetura. O seu trabalho destaca a importância do comportamento lúdico nos espaços urbanos, analisando como as pessoas interagem de forma espontânea, criativa e não planeada com o ambiente construído. Em *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces* (2007), Stevens propõe que o jogo e a brincadeira são expressões fundamentais da vitalidade urbana, defendendo o espaço público como um campo aberto à improvisação, à sociabilidade e à imaginação quotidiana.

O brincar surge então como uma expressão necessária que nos liberta do cotidiano. Não é importante só no jogo enquanto atividade, mas também na disposição lúdica que se infiltra na vida todos os dias. É neste ponto que a distinção proposta por Sicart entre *play* e *playfulness* é bastante útil. Enquanto o primeiro corresponde a uma atividade finita e delimitada, o segundo refere-se a uma atitude: uma disposição psicológica, física e emocional perante atividades, pessoas e objetos. Esta diferença ajuda a compreender como o lúdico pode transbordar os limites do jogo formal, infiltrando-se em situações cotidianas e em contextos inesperados, como tão ilustrado por Tati no filme *Playtime*²² (1967) (Sicart, 2014).



Figura 6 - Imagem do filme *Playtime*, De Jacques Tati, 1967

No entanto, a conversão lúdica do cotidiano confronta-se com quadros normativos que a canalizam, daí a tensão entre apropriação e resistência. O espaço do brincar constitui, assim, um lugar paradoxal: criado para acolher o jogo, mas sem impor regras ou recompensas específicas. Os playgrounds são o exemplo mais evidente de tais

²² *Playtime* (1967), de Jacques Tati, é um dos filmes mais emblemáticos para pensar criticamente a modernidade urbana e as suas implicações na experiência humana. Rodado num cenário artificial de grandes dimensões, que criava uma Paris futurista de aço e vidro, o filme apresenta uma cidade dominada pela racionalidade técnica, pela padronização e pelo excesso de funcionalismo arquitetónico. O protagonista desloca-se por este ambiente mecanizado de forma quase desajustada, revelando, através do humor subtil característico de Tati, a rigidez e a alienação produzidas pelo urbanismo moderno. O filme mostra que, por mais que o planeamento tente impor disciplina e uniformidade, a cidade ganha vida na medida em que os seus utilizadores rompem com a lógica imposta e criam usos alternativos, muitas vezes inesperados.

espaços, mas mesmo a simples presença de brinquedos numa sala de espera pode transformar esse local num lugar lúdico (Sicart, 2014).

Ao longo da história, encontramos evidências de que a humanidade sempre procurou criar dispositivos para o lazer. Desde o *merrytotter* registado num dicionário medieval (provavelmente semelhante a um baloiço) até ao Campus Martius romano, destinado ao exercício físico e ao jogo das crianças, há uma tradição de associar a infância a práticas de movimento e de exploração do espaço urbano (Winder, 2024).

Nas últimas décadas, a autonomia espacial das crianças sofreu uma redução drástica, refletindo transformações sociais, culturais e urbanas. Estudos realizados no Reino Unido demonstram que, desde a década de 1970, a autonomia espacial das crianças diminuiu de forma acentuada: em 1971 cerca de 80% das crianças de 7 e 8 anos iam sozinhas (ou apenas acompanhadas) para a escola, mas duas décadas depois menos de 10% mantinham essa rotina, mesmo no "raio de ação" infantil (a área que podem percorrer sem supervisão) encolheu quase 90%. Estes dados evidenciam uma diminuição significativa da presença autónoma das crianças no espaço público. (Gill, 2007; Meyer & Zimmermann, 2020)

Esta tendência não se limita ao percurso escolar: práticas que antigamente eram comuns, como realizar pequenos recados ou deslocarem-se sozinhas a um parque, tornaram-se excepcionais, revelando um processo de confinamento progressivo da infância ao espaço doméstico. Este cenário traduz-se num enfraquecimento da presença infantil na cidade, contrariando a visão da criança como sujeito ativo e agente social, tal como preconizado pela Convenção dos Direitos da Criança (1989) e defendido por autores como Winder (2024) e Tonucci (1996). Em consequência, a rua, que historicamente constitui um espaço privilegiado de socialização e descoberta, perde o seu papel estruturante no quotidiano das crianças sendo substituída por ambientes controlados e supervisionados que limitam a experiência lúdica e a construção da autonomia. A promoção da segurança não deve excluir as oportunidades essenciais de experimentação e desenvolvimento, caso contrário, arriscamo-nos a ter um quotidiano "esterilizado" que sufoca a criatividade e o crescimento pessoal (Gill, 2007).

A cidade foi, e deve voltar a ser, um espaço de jogo, encontro e liberdade, porém, as brincadeiras de rua e a exploração da natureza têm vindo a ceder a lógicas de entretenimento digital e atividades estruturadas. (Neto, 2006, citado em Lopes, 2014)

Esta preferência colide com um contexto que contém a infância no interior: não apenas pela aversão ao risco, mas por transformações sociais e espaciais acumuladas como o aumento do tráfego e do estilo de vida automóvel, horários parentais, o declínio do espaço público e expansão do lazer *indoor*, tudo ampliado por uma “cultura do medo”, mesmo quando os indicadores mostram que as crianças estão estatisticamente mais seguras do que no passado (Gill, 2007). A este quadro adiciona-se a expansão do telemóvel e da internet, que reconfigura a experiência infantil: para além de novas formas de sociabilidade, parte das explorações e desafios migra para o *online*, muitas vezes em resposta a restrições parentais no exterior (Gill, 2007). Este conjunto de fatores exige repensar usos do espaço e dos equipamentos, atendendo às novas mobilidades urbanas (Neto, 2006, citado em Lopes, 2014).

É neste ponto que a questão de Alejandro Aravena²³ ganha nitidez: no debate sobre quem beneficia mais do espaço público, a infância surge como protagonista. Não apenas porque as crianças passam mais tempo a questionar o exterior, mas porque têm a capacidade de transformar elementos neutros, ou mesmo não brinquedos, em dispositivos lúdicos. Como observa e afirma o arquiteto no documentário *Resistance*, da série Primeira Pedra:

“Quem usa o espaço público? Ou quem pode beneficiar mais dele? As crianças estão inevitavelmente no topo da lista. São normalmente elas que exploram o exterior e trepam, por exemplo, a uma árvore e naquele momento a transformam num local de brincadeira. E vemos que, quando partem, a árvore é devolvida à natureza, como uma coisa.”
(Alejandro Aravena, 2019).

Quando pedimos a uma criança que nos mostre os seus lugares preferidos, é provável que ela nos conduza a áreas diferentes das formalmente designadas “para crianças”. Os lugares eleitos não são os planeados, mas sim os “lugares das crianças”, muitas vezes cantos negligenciados, áreas informais e naturais onde encontram liberdade e desafio (Valentine, 2004 citado por Korthals Altes, 2020).

Concluo, então, que o lúdico não é um extra, mas uma forma de estar no mundo que se escreve no corpo, nas relações e no tecido urbano. O capítulo seguinte aprofunda esta

²³ Alejandro Aravena (1967) é um arquiteto chileno, diretor da ELEMENTAL (fundada em 2001), referência internacional em habitação e urbanismo. Prémio Pritzker 2016 e curador da Bienal de Veneza 2016 (Reporting from the Front), tem defendido modelos de “meia-casa boa” que permitem expansão progressiva pelas famílias, conciliando custo, dignidade e sustentabilidade.

passagem através de práticas situadas com protótipos urbanos que testam, no terreno, como o tempo, a proximidade e as regras abertas se traduzem em lugares para brincar.

3. PLAYGROUNDS E ESPAÇOS URBANOS

Se brincar é uma forma de estar no mundo, os playgrounds e os espaços urbanos destinados a essa atividade são a sua tradução espacial mais visível. Situados entre escolas, casas e ruas, estas estruturas podem ampliar a vontade de brincar na rua. Importa, então, olhar para eles não como catálogo de aparelhos, mas como infraestruturas da vizinhança: lugares que articulam o tempo livre, a segurança e a diversidade de usos. A origem e história dos playgrounds e os diferentes modelos urbanos moldaram o que hoje entendemos por parque infantil.

3.1. ORIGEM E HISTÓRIA DOS PLAYGROUNDS

O *playground* surgiu como produto da cidade industrial do século XX como consequência da industrialização e da reorganização das cidades modernas. Desde então, este espaço foi alvo de leituras contraditórias: tanto considerado periférico e sem grande valor cultural, mas também entendido como um território essencial no qual se cruzam debates sobre a infância e a educação, urbanismo e espaço público, arquitetura e arte, liberdade criativa e imposições de controlo. Embora raramente tenha sido reconhecido como parte do património cultural coletivo, o *playground* ocupa um lugar de grande relevância na memória individual. É nele que se constroem os laços de amizade, a experimentação de novos gestos e desafios, o confronto com o risco. (Kunsthalle Zürich, 2016) No final do século XIX iniciou-se aquilo que Helen Woolley²⁴ descreve como a “era da especialização”, em que o brincar deixou de ser entendido como uma prática livre para passar a estar cada vez mais confinado a espaços específicos (Woolley, 2007). Como afirmaram Iona e Peter Opie²⁵:

*“where children are is where they play”*²⁶

(Iona and Peter Opie citados por Woolley, 2007)

²⁴ Helen Woolley é investigadora britânica e professora na University of Sheffield, onde se tem dedicado ao estudo das relações entre crianças, jovens e o espaço público. O seu trabalho centra-se na acessibilidade, qualidade e design de ambientes exteriores, incluindo parques infantis, espaços verdes e áreas intersticiais urbanas. Woolley é reconhecida pelas suas investigações sobre o play provision e o papel dos profissionais do brincar, sublinhando que o acesso a espaços lúdicos seguros, inclusivos e diversificados é essencial para o bem-estar e o desenvolvimento infantil. Entre as suas publicações mais relevantes destaca-se *Everyday Encounters with Place: Children's Experiences of Public Open Space* (2003) e vários estudos no âmbito do Children's Play Information Service e do Playwork Curriculum.

²⁵ Iona (1923–2017) e Peter Opie (1918–1982) foram um casal de investigadores britânicos cuja obra clássica documenta a cultura lúdica e oral das crianças. A partir de trabalho de campo prolongado, recolheram rimas, lengalengas, jogos de rua e regras informais, evidenciando a autonomia das crianças na criação e transmissão de tradições. Entre os títulos mais influentes destacam-se *The Lore and Language of Schoolchildren* (1959), *Children's Games in Street and Playground* (1969) e *The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes* (1951).

²⁶ “Onde as crianças estão é onde elas brincam” (Tradução livre da autora).

mas a modernidade urbana começou a contrariar este princípio, canalizando a infância para áreas pré-determinadas. Neste contexto, a legislação teve um papel relevante: o *Recreation Grounds Act* de 1859²⁷ autorizou formalmente a criação de "*playgrounds*" e "*play streets*", institucionalizando a ideia de que o brincar deveria ter o seu espaço próprio, separado do quotidiano adulto (Woolley, 2007).

O período que antecede e sucede a Primeira Guerra Mundial marcou um momento decisivo na consolidação do playground enquanto forma urbana moderna. O brincar em espaço público começou a ser reconhecido não apenas como atividade lúdica, mas como instrumento de saúde pública e de prevenção da delinquência juvenil (Winder, 2024).



Figura 7 - Crianças a brincar com blocos de notas durante a inflação na República de Weimar, 1923

²⁷ Recreation Grounds Act de 1859 (22 Vict. c. 27) consiste numa lei britânica que "facilita doações de terrenos, junto a lugares populosos, para o uso de recreação regulada de adultos e como parques infantis", permitindo que qualquer terreno fosse legalmente transmitido a *trustees* para ser mantido como espaço público aberto, com condições e restrições definidas pelo doador.

A guerra intensificou essas preocupações: por um lado, revelou a fragilidade física de muitos jovens provenientes de contextos urbanos insalubres, por outro, acentuou o receio da delinquência juvenil associada à ausência dos pais e ao trabalho infantil em fábricas de guerra. Nesse período, desenvolveram-se duas concepções distintas sobre o que deveria constituir um *playground*, uma nos Estados Unidos e outra no Reino Unido, que embora partilhassem a preocupação com o bem-estar infantil, diferiam substancialmente nas suas prioridades e práticas (Winder, 2024).

Nos Estados Unidos, a preocupação não estava na instalação de equipamentos, mas na organização social do brincar. O *playground* era concebido como um espaço educativo, no qual monitores e instrutores promoviam atividades organizadas com o objetivo de formar cidadãos disciplinados, cooperativos e saudáveis. Henry Curtis²⁸, uma das figuras centrais do movimento *playground* americano, sintetizou a ordem de prioridades: “primeiro a organização, depois o equipamento para jogos, a seguir as atividades atléticas e só em último lugar os aparelhos como balanços e escorregas” (Winder, 2024).

Nesta lógica, o equipamento era visto como um elemento acessório. A prioridade residia em criar condições para o jogo coletivo estruturado, como jogos de equipa, desportos e atividades que transmitissem valores de cooperação e autocontrolo.

No Reino Unido, pelo contrário, prevaleceu uma perspetiva centrada no equipamento físico do *playground*. A ideia de que um parque público de qualidade deveria ser “bem equipado” foi amplamente defendida por filantropos, jornalistas e historiadores. A pioneira Alicia Amherst²⁹ afirmou em 1907 que um parque público totalmente equipado precisava de incluir não apenas espaços de horticultura de alta qualidade, mas também balanços e outros equipamentos para crianças (Winder, 2024).

²⁸ Henry S. Curtis (1870–1958) foi educador e reformador social norte-americano, uma das figuras pioneiras do Playground Movement nos Estados Unidos no início do século XX. Defensor do brincar como elemento essencial da educação e da saúde pública, foi diretor da Playground Association of America (fundada em 1906) e autor de obras como *The Play Movement and Its Significance* (1917), onde argumenta que o jogo organizado e o acesso a espaços de recreio bem planeados contribuem para o desenvolvimento moral, físico e social das crianças. O seu trabalho teve um papel determinante na consolidação das políticas públicas de recreação e na criação dos primeiros parques infantis urbanos.

²⁹ Alicia Amherst (1865–1941) foi horticulora, historiadora de jardins e reformadora social britânica, reconhecida como uma das primeiras mulheres a estudar sistematicamente a história da jardinagem. *Autora de A History of Gardening in England* (1895), Amherst contribuiu também para o movimento dos espaços verdes urbanos e recreativos no final do século XIX, defendendo a criação de jardins públicos e parques infantis como instrumentos de educação moral e bem-estar social. O seu envolvimento em iniciativas de jardinagem comunitária e na promoção do brincar ao ar livre refletiu a preocupação vitoriana com a regeneração urbana e a melhoria das condições de vida das crianças nas cidades industriais.

Da mesma forma, o jornalista Annesley Kenealy³⁰ criticava as condições "implacavelmente escassas" dos *playgrounds* de Londres, que pouco faziam para proteger as crianças das ruas insalubres, defendendo antes a necessidade de espaços com bancos, fontes de água, caixas de areia e múltiplos equipamentos recreativos (Winder, 2024).

Neste modelo, o *playground* era entendido como um instrumento de regeneração urbana e moral. O desenvolvimento destes espaços não foi apenas fruto de políticas públicas ou filantropia, mas também do crescimento de um setor industrial dedicado à comercialização de equipamentos: Empresas como *Spencer, Heath and George, Bayliss, Jones and Bayliss*, começaram a adaptar as suas linhas de produção que originalmente era focada em ginástica, cercas e portões metálicos - para fornecer baloiços, escorregas, barras e estruturas de ferro para parques infantis. Através de catálogos comerciais, estas empresas apresentavam os seus produtos "*regulation playground outfits*" transmitindo a ideia de que existia uma norma técnica e pedagógica universal (Winder, 2024).

Estas empresas recorriam a estratégias visuais para convencer autoridades e famílias: catálogos ilustrados com crianças limpas e bem vestidas, muitas vezes acompanhadas por polícias em segundo plano, transmitiam a mensagem de os *playgrounds* garantiam não apenas diversão, mas também ordem e respeito social.

Entre vários fabricantes destacou-se Charles Wicksteed³¹, que introduziu um conceito distinto e influente. Ao criar o Wicksteed Park em Kettering, combinou bondade, altruísmo e a indústria: ofereceu um espaço público à comunidade, mas também testava e produzia equipamentos para exportação. A sua visão afastava-se do modelo disciplinador. Defendia que as crianças deviam ter liberdade para explorar e divertir-se afirmando que os meninos de rua, com todas as suas dificuldades, brincam com lama em liberdade e eram muito mais felizes do que muitas crianças abastadas sob o controlo de uma vida demasiado ordenada. Para ele o papel da indústria era garantir que os equipamentos fossem suficientemente robustos para resistir ao uso intensivo e não

³⁰ Annesley Kenealy (1861-1926) foi jornalista e romancista britânica que, em "*Playgrounds in the Parks: A Plea for the Children*" defende a criação de playgrounds equipados nos parques urbanos como alternativa segura e higiénica às ruas, sublinhando benefícios físicos, morais e sociais do brincar ao ar livre para as crianças de meios populares.

³¹ Charles Wicksteed (1847–1931) foi engenheiro, inventor e filantropo britânico, considerado um dos precursores do design moderno de equipamentos de recreio. Motivado por ideais de bem-estar social e educação através do lazer, desenvolveu alguns dos primeiros equipamentos padronizados para parques infantis, como escorregas e baloiços metálicos, que visavam promover a atividade física, a sociabilidade e a igualdade de acesso ao brincar. A sua empresa, Wicksteed Playground Company, teve um papel pioneiro na difusão dos playgrounds públicos no Reino Unido e na consolidação das políticas de recreação infantil no início do século XX.

impor regras restritivas. Estes deveriam oferecer alternativas atrativas às crianças da classe trabalhadora, afastando-as das ruas fétidas dos bairros de lata e garantindo experiências saudáveis de lazer (Winder, 2024).

Ambas as visões eram atravessadas por preocupações higienistas, mas no Reino Unido essa dimensão assumiu maior centralidade. Persistia uma forte crença na importância da exposição ao ar livre, à luz solar e ao exercício físico como meios de prevenir doenças e fortalecer os corpos infantis debilitados pela vida urbana. Como se lia num relatório de saúde pública na Escócia “o parque infantil é fundamentalmente essencial para a saúde das crianças que habitam os bairros sobrelotados de todas as cidades. O *playground* ao ar livre é o contraponto à casa envenenada.” (Winder, 2024).

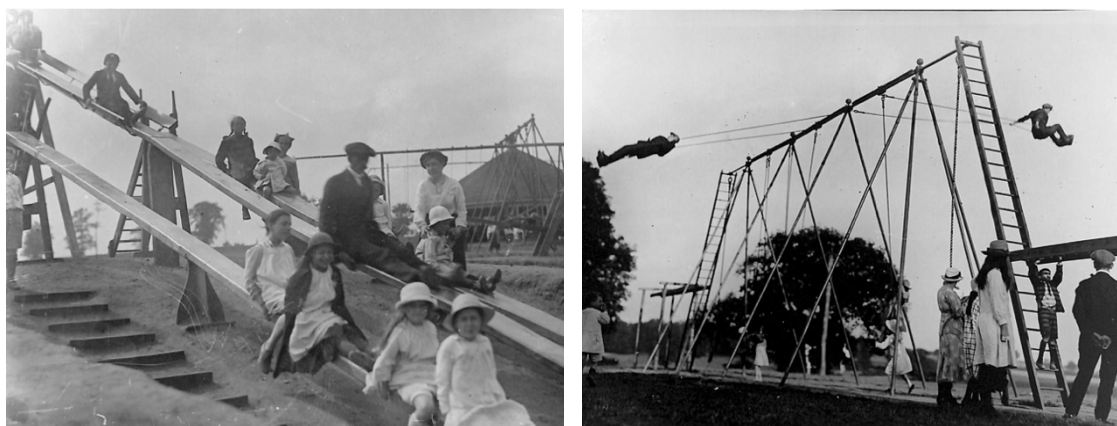


Figura 8 - Escorrega de madeira e grandes balanços no Wicksteed Park

Nesta época, os *playgrounds* refletiam também a lógica social de segregação de género, acabando por ter normas conservadoras sobre o papel das raparigas e dos rapazes. A *London County Council* chegou a instalar parques infantis separados para rapazes e raparigas em diversos espaços públicos. Os fabricantes reforçavam essa lógica ao venderem equipamentos “*For Girls Only*” e “*For Boys Only*” (com a mesma altura e preço, mas com funções distintas: balanços simples para raparigas, trapézios e argolas para rapazes). Nos Estados Unidos a segregação também existia apesar de ser menos sobre o equipamento físico e mais sobre a organização das atividades: as raparigas eram incentivadas para danças, jogos cooperativos e ginástica mais suave, rapazes para o desporto competitivo e treino físico (Winder, 2024).

É precisamente contra este pano de fundo que a posição de Charles Wicksteed se destacou: rejeitou a segregação de género e a localização periférica dos playgrounds, defendendo que estes deviam estar em zonas centrais e visíveis dos parques “*free to*

all” (Winder, 2024). Através da sua empresa, equipou milhares de parques no Reino Unido e exportou para vários países, contribuindo para a standardização internacional do *playground* moderno.

Após a Segunda Guerra Mundial, muitas das áreas devastadas que funcionavam como espaços improvisados de brincar desapareceram com a reconstrução urbana. (Woolley, 2007). Foi neste contexto que surgiu em Emdrup, na Dinamarca, em 1943, o primeiro *Junk Playground*: pensados pelo arquiteto paisagista Carl Theodor Sørensen³², procurou desenvolver espaços onde as crianças pudessem brincar livremente com materiais baratos (madeiras, pneus, móveis usados, objetos soltos). (How Wartime Bombsites Became Adventure Playgrounds, 2025)

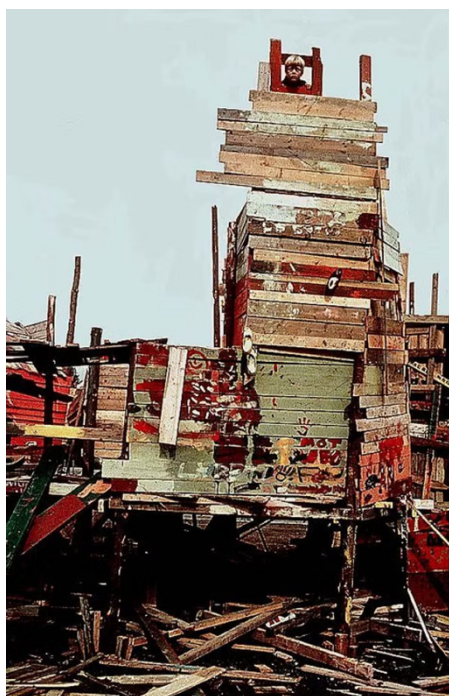


Figura 9 - Estrutura em madeira feita por crianças num adventure playground em Oslo



Figura 10 - Torre de madeira em Emdrup antes da sua demolição, 1947

Esta inovação difundiu-se rapidamente pelo Reino Unido, com Marjory Allen of Hurtwood³³, arquiteta paisagista, que procurou transformar os locais bombardeados de

³² Carl Theodor Sørensen (1893–1979) foi um arquiteto paisagista dinamarquês. É frequentemente apontado como precursor dos adventure/junk playgrounds (skrammellegepladser). A sua obra consolidou a ideia do parque infantil como paisagem experimental, onde o desenho fixa limites e infraestruturas mínimas, e a forma final é produzida pelo brincar.

³³ Marjory Allen of Hurtwood (Lady Allen) (1897–1976) foi paisagista e ativista britânica pela infância, figura-chave na difusão dos adventure/junk playgrounds no pós-guerra no Reino Unido (inspirada nas propostas de C. T. Sørensen). Defendeu parques construídos com “materiais soltos” e presença de playleaders, transformando terrenos vagos e bombsites em espaços de autonomia, criatividade e risco controlado. Foi uma das vozes mais influentes em políticas de brincar e publicou textos de referência, como *Planning for Play* (1968).

Londres em *junk* ou *adventure playgrounds*. Estes modelos procuravam oferecer às crianças oportunidades de experimentação criativa e de uso autônomo do espaço. (How Wartime Bombsites Became Adventure Playgrounds, 2025)



Figura 11 - Adventure Playground em Notting Hill, 1960

Em contraste com estas experiências, ganhou força uma lógica de normalização e gestão de risco que empurrou muitos parques para o que Helen Woolley descreve como “KFC playgrounds” uma metáfora que remete para a tríade de componentes que os caracterizam: *Kit* (o conjunto de aparelhos), *Fence* (a vedação, para manter os cães fora ou as crianças dentro) e *Carpet* (o piso de borracha padronizado). Apesar do elevado investimento, têm-se questionado a eficácia destas soluções em termos de risco real, custo-benefício e valor qualitativo para a experiência de brincar (Woolley, 2007). Assim, a progressiva estandardização e comercialização dos playgrounds resultou em espaços empobrecidos, incapazes de responder à diversidade lúdica da infância.

A qualidade de um *playground* não se mede pelo tamanho nem pela quantidade de equipamentos, mas pela riqueza de oportunidades de uso e de significação que oferece às crianças (Kangling, 2015, citado por Korthals Altes, 2020). Enquanto os adultos tendem a descrever os parques pela sua divisão funcional e pelos elementos presentes (caixa de areia, baloiços, escorregas, etc.), as crianças falam sobretudo do uso físico dos lugares, do seu significado especial (“os melhores arbustos para esconder”) e dos afetos que esses lugares evocam (“estamos sozinhos, ninguém nos vê”) (Graue, 1998,

citado por Korthals Altes, 2020). Esta diferença sugere que critérios de conceção e avaliação devem privilegiar variedades de usos, micro-refúgios, percursos e desafios que suportem a brincadeira infantil, em vez de uma lógica puramente equipamento-centrada.



Figura 12 - KFC Playground

3.2. O JOGO RELACIONADO COM A HABITAÇÃO

Nas últimas décadas, a casa tornou-se num ecossistema quase autossuficiente: concentra descanso, cultura, comunicação e consumo, reduzindo a necessidade de uso urbana. Como Tonucci descreve:

“At home we have frozen food that lasts for months, a library, our CD collection, our favourite films, the possibility of talking on the phone or sending messages or photos over the internet or by mobile phone.”³⁴ (Tonucci, 2005)

³⁴ “Em casa temos comida congelada que dura meses, uma biblioteca, a nossa coleção de CDs, os nossos filmes preferidos e a possibilidade de falar ao telefone ou enviar mensagens ou fotografias pela internet ou por telemóvel.” (Tradução livre da autora).

Esta reconfiguração estende-se a outras peças da cidade, dos centros comerciais aos equipamentos fechados, e altera profundamente os modos de sociabilidade e circulação do quotidiano. As consequências são particularmente marcantes na infância: falta tempo livre e faltam espaços públicos partilhados que permitam às crianças sair sozinhas, encontrar pessoas e organizar autonomamente a brincadeira. Daqui ocorrem implicações diretas para os projetos e as políticas urbanas: reaproximar a habitação e o espaço público através de infraestruturas de proximidade (interiores de quarteirões habitados, play streets, coberturas e ruas aéreas) e reconstituir uma gramática de limiares (porta-patamar-pátio-rua) que devolva o tempo autónomo e a sociabilidade espontânea às crianças (Tonucci, 2005).

3.2.1. NO INTERIOR DE QUARTEIRÕES

Em resposta à falta de espaços destinados ao brincar nas zonas urbanas consolidadas, a Dinamarca aprovou, em 1939, um quadro legal que incentivava a criação de áreas infantis no interior dos quarteirões habitacionais. Copenhaga assumiu um papel pioneiro neste processo, ao reunir os pátios privados de cada quarteirão e transformá-los em espaços verdes comuns, acessíveis apenas aos residentes. Esta estratégia não só otimizava o uso do solo urbano, como também promovia a convivência entre vizinhos e o bem-estar das crianças em contextos densos.



Figura 13 - Parques infantis no interior de quarteirões em Copenhaga, Dinamarca

O modelo implementado baseava-se numa lógica de cooperação entre esfera pública e privada: enquanto o município ficava responsável por planejar e equipar os espaços com infraestruturas destinadas ao brincar, os encargos associados à sua manutenção recaíam sobre os proprietários. Estes espaços interiores do quarteirão, mais do que meras zonas funcionais assumiam uma função de convivência: eram locais seguros e acessíveis, onde as crianças podiam brincar sobre o olhar informal de adultos da

vizinhança. Ao mesmo tempo, funcionavam como zonas de transição entre o ambiente doméstico e o espaço coletivo, criando oportunidades de contato e reforçando os laços entre vizinhos. Ao promover o envolvimento dos residentes e fortalecer a coesão social, este modelo revelava um potencial claro de benefício mútuo para a comunidade. (Ledermann & Trachsel, 1968, citado por Martinho, 2014).

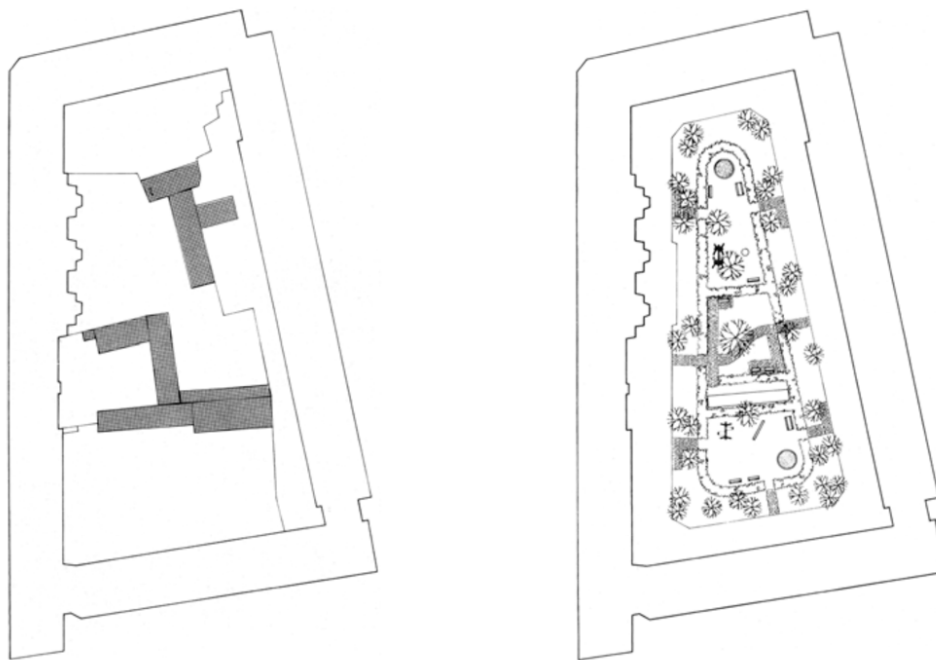


Figura 14 - Desenhos do reaproveitamento do interior do quarteirão em Copenhaga, Dinamarca

3.2.2. PLAY STREETS

Perante a impossibilidade de integrar espaços de recreio dentro dos quarteirões mais compactos, surgiu como alternativa a transformação de ruas habitacionais em zonas exclusivamente pedonais, de forma permanente ou temporária, mesmo na ausência de equipamentos lúdicos estruturados. Estas intervenções, conhecidas como *play streets*, começaram a ser adotadas a partir de 1938, com o objetivo de mitigar duas limitações centrais das áreas urbanas densamente construídas: a falta de lugares apropriados para brincar e a crescente insegurança associada ao aumento do tráfego automóvel que afastava as crianças da rua tradicional (Ledermann & Trachsel, 1968, citado por Martinho, 2014).



Figura 15 - Plano para a reconversão de ruas em *play streets*, Copenhaga

A implementação das *play streets* recaía, preferencialmente, sobre ruas secundárias com reduzida relevância na hierarquia viária, onde se aplicavam restrições ao trânsito automóvel e ao estacionamento: desde proibições totais até limitações horárias. Nos casos em que a penalização era temporária, optava-se por não instalar equipamentos fixos, permitindo que as crianças utilizassem o espaço de forma espontânea, recorrendo a objetos disponíveis ou participando em jogos coletivos. Este tipo de apropriação lúdica reforçava a criatividade e o convívio social, convertendo a rua num espaço expressivo e ativo, onde o cenário urbano servia de pano de fundo para o imaginário infantil.



Figura 16 - Crianças a brincar na rua, 1940-1950

Do ponto de vista urbano e social, a limitação do acesso automóvel permitia recuperar a continuidade espacial entre as fachadas dos edifícios. A rua deixava de funcionar como fronteira física e passava a desempenhar um papel de ligação entre habitações, abrindo espaço para o brincar ao longo do seu percurso. (Hertzberger, 2008, citado por Martinho, 2014).

Esta reconfiguração fomentava uma maior apropriação do espaço público pelos residentes, transformando a rua num local de convivência e encontro, e não apenas num canal de mobilidade. Enquanto prolongamento do ambiente doméstico, a play street permitia estender a dimensão lúdica do lar até ao espaço exterior, proporcionando às crianças uma transição progressiva entre a esfera familiar e a complexidade da cidade. Esta mediação era fundamental no processo de adaptação ao contexto urbano, funcionando como uma etapa intermédia no desenvolvimento da autonomia infantil.

Contudo, no pós-guerra, o redesenho das cidades aliado à rápida expansão do uso automóvel comprometeu a continuidade destas experiências. A prioridade atribuída à circulação motorizada eclipsou a presença das crianças no espaço público, consolidando a perceção da rua como um ambiente incompatível com o jogo. (Bengtsson, 2012 citado por Martinho, 2014).

3.2.3. COBERTURA DE EDIFÍCIOS

Após a Segunda Guerra Mundial, o crescimento populacional e a necessidade urgente de habitação impulsionaram uma abordagem urbanística centrada na construção vertical. Este modelo permitiu preservar o espaço ao nível do solo e abriu caminho para uma nova visão sobre as coberturas dos edifícios que passaram a ser encaradas como zonas comuns de uso diário. Ao estarem livres do tráfego automóvel e expostas ao ar livre, essas áreas revelaram-se particularmente adequadas ao convívio e à vida comunitária. (Bengtsson, 1950; Lester, 1957, citado por Martinho, 2014).

Nos Estados Unidos, esta estratégia teve especial expressão com a adaptação das lajes da cobertura para fins lúdicos, oferecendo às crianças espaços abrigados, acessíveis e salubres para brincar junto às suas habitações (Lester, 1957, citado por Martinho, 2014).



Figura 17 - Crianças a brincar na cobertura da Unidade de Habitação, Marselha

A proposta da *Unité d'Habitation*³⁵ de Marselha, idealizada por Le Corbusier³⁶ (1947-1952), representava uma tentativa radical de reorganizar o modo de habitar coletivo ao combinar moradias, equipamentos e espaços comuns num único organismo vertical. O edifício foi pensado para funcionar como uma unidade auto-suficiente, com uma lógica interna que favorecia a circulação entre funções diversas e estimulava formas de convivência mais densas e integradas. (Goldberg, s.d., citado por Martinho, 2014). O particular destaque foi dado à cobertura transformada num espaço comunitário elevado, acessível a todos os moradores e concebido como extensão das dinâmicas quotidianas: uma zona onde se articulavam práticas sociais recreativas num ambiente livre de trânsito automóvel (Ogata, 2012, citado por Martinho, 2014).

³⁵ *Unité d'Habitation* (Unidade de Habitação de Marselha) trata-se de conjunto habitacional de Le Corbusier (1947–1952), marco do pós-guerra que propõe a “cidade vertical”: apartamentos em dúplex organizados por “ruas” internas, serviços de proximidade e cobertura tratada como espaço coletivo. Assente em pilares com betão à vista, o edifício segue um sistema próprio de proporções do autor e integra na cobertura um terraço-paisagem com pista de corrida, áreas de estar e zona lúdica infantil (pátio, equipamentos e tanque raso), afirmando o recreio como parte do programa cívico da habitação moderna.

³⁶ Le Corbusier (1887–1965) foi um arquiteto e urbanista suíço-francês, figura central do modernismo. Autor dos “Cinco Pontos para uma Nova Arquitetura”, do sistema proporcional Modulor e de um conjunto de obras-chave. Defendeu a habitação como “máquina de habitar”, a estandardização construtiva e o urbanismo funcional promovido nos CIAM, articulando arquitetura, medida humana e vida coletiva.



Figura 18 - Crianças a brincar na cobertura da Unidade de Habitação em Marselha

A atenção à infância é particularmente evidente: creche, ginásio, piscina infantil de pouca profundidade, zonas de sol, esculturas de jogo, pequeno palco, espaços para atividades calmas e uma ampla área para exercício configuram um paisagismo pedagógico no ar livre (Ledermann & Trachsel, 1968; Ogata, 2012, citados por Martinho, 2014). Esta valorização do ar fresco, luz solar e água acompanha consensos higienistas do início do século XX e dialoga com tradições pedagógicas desde Friedrich Froebel, que sublinham o contacto com a natureza de formação infantil (Kinchin & O'Connor, 2012; Frost, 2010, citados por Martinho, 2014).

3.2.4. RUAS AÉREAS

Em paralelo, o conceito de rua elevada reinterpreta a “*rue intérieure*” corbusiana, deslocando-a para a fachada e abrindo-a para o exterior, o que reforça a visibilidade, a ventilação e a analogia com a rua tradicional (Smithson & Smithson, 1968, citado por Martinho, 2014). A formulação de Alison e Peter Smithson³⁷ para o projeto Golden Lane³⁸ (1952) nasce da crítica ao urbanismo funcionalista segmentado por usos –

³⁷ Alison (1928–1993) e Peter Smithson (1923–2003) foram dois arquitetos britânicos, figuras centrais do Team 10 e do Novo Brutalismo. Defensores do “*as found*” e das “ruas no céu” (*streets in the sky*), exploraram a vida quotidiana como motor do projeto urbano. Em textos como “Urban Re-Identification” e *Without Rhetoric*, propuseram tipologias de vizinhança e ligações pedonais elevadas, influenciando debates sobre habitação coletiva e o espaço público.

³⁸ Golden Lane foi um concurso de habitação da City of London (1952) que ficou célebre pela proposta não-construída de Alison e Peter Smithson, onde ensaiaram as ruas no céu (acessos em deck), vizinhanças em “clusters” e espaços comuns/lúdicos entre blocos.

habitar, trabalhar, recriar e circular – e propõe como alternativa os princípios de associação e identidade, mais adequados à complexidade relacional da vida urbana (Kozlovsky, 2004, citado por Martinho, 2014).

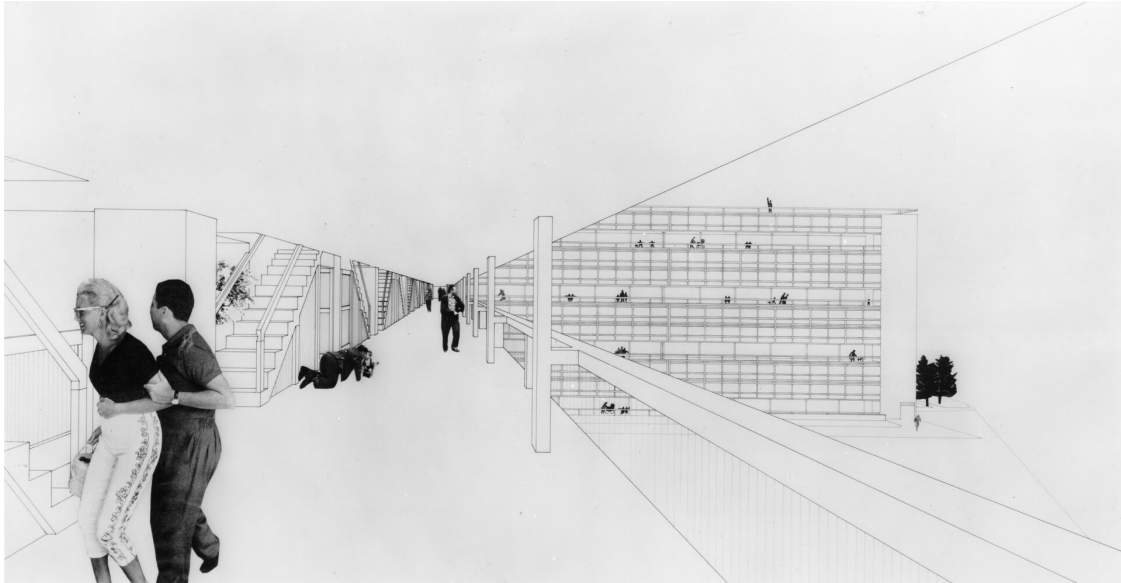


Figura 19 - Golden Lane, Streets in the Sky, Alison e Peter Smithson, 1952-1953

Nestas galerias de distribuição coletiva, procura-se reconstituir o contacto de vizinhança e as micro-sociabilidades da rua térrea (incluído os jogos infantis como motores de coesão) transformando a circulação num suporte de encontro (Smithson & Smithson, 1968; Kinchin, 2012, citados por Martinho, 2014). A própria ideia de que a “rua é uma extensão da casa” evidencia como ambiente de aprendizagem e de ritmos partilhados pela comunidade.

Duas diferenças estruturais marcam estas ruas aéreas face à referência corbusiana: a implantação junto à fachada (que aproxima a experiência da rua aberta), a capacidade de ligação entre edifícios (estendendo a rede pedonal e permitindo clusters residenciais que espelham, à escala do conjunto, a complexidade urbana). (Smithson & Smithson, 1968, citado por Martinho, 2014). Embora Golden Lane não tenha sido construído, a proposta influenciou experiências posteriores como Park Hill (Sheffield, 1957-1961) e Robin Hood Gardens (1966-1972), que testaram a rua elevada como infraestrutura social e quadro de apropriação lúdica pelas crianças, contestando, através do uso, a separação rígida de funções do urbanismo moderno (Kozlovsky, 2004; Smithson & Smithson, 1968, citados por Martinho, 2014).



Figura 20 - Park Hill, Sheffield, Streets in the Sky

3.3. CIDADE, RUA E LÓGICAS DE APROPRIAÇÃO

Brincar na rua significa explorar a fronteira entre o interior e o exterior, criando uma relação de proximidade e continuidade entre ambos. Brincar na rua traduz-se na cidade que todos deveríamos querer, um lugar de aprendizagem e descoberta, de mistério e encontro, de liberdade, de intimidade coletiva. A rua, enquanto sistema, é o lugar onde o brincar impõem um permanente processo de redefinição identitária.

As crianças não se restringem aos espaços planejados para brincar: pelo contrário, ocupam uma multiplicidade de locais do cotidiano urbano (Woolley, 2007). As práticas lúdicas emergem em ruas e passeios, jardins privados e comunitários, parques de estacionamento, ciclovias, relvados, muros e até telhados. Esta diversidade confirma que o brincar na cidade não é apenas resultado de planejamento formal, mas sobretudo da capacidade infantil de apropriar e reinventar o espaço disponível.



Figura 21 - Crianças a brincar nas escadas em Nova Iorque, Helen Levitt, 1981

As transformações do espaço urbano contribuíram para a eliminação de elementos que outrora sustentavam práticas espontâneas de brincar. Escadas nas entradas das casas, que ofereciam a possibilidade de observar a rua a partir de outro ponto de vista e de experimentar saltos ou descidas lúdicas, desapareceram progressivamente da paisagem quotidiana (Meyer & Zimmermann, 2020). De forma semelhante, os pavimentos tradicionais em placas quadradas, dispostas em padrões de contraste, funcionavam como convites ao jogo. Substituir esses pisos por pisos uniformes, cada vez mais frequentes no espaço público contemporâneo, restringe a emergência dessas práticas, dificultando a apropriação criativa da rua pelas crianças (Meyer & Zimmermann, 2020).

A tendência para regular excessivamente o espaço público chega ao ponto de punir atos lúdicos efêmeros: em 2007, duas adolescentes foram multadas por desenharem a giz num passeio em Bangor (País de Gales) mesmo sendo desenhos que a chuva apaga. Um sinal do desconforto institucional perante a apropriação lúdica espontânea (Gill, 2007).



Figura 22 - Crianças a brincar na rua, Nigel Henderson, 1951

Kevin Lynch³⁹, em *A Imagem da cidade*, (que, por curiosidade, a capa da primeira edição é uma cidade interpretada e desenhada por uma criança) concentra-se na forma como o espaço é estruturado. Introduce conceitos como nó, percurso, limite, que funcionam como pontos de referência fundamentais para a orientação do indivíduo no meio urbano. Esta relação de conceitos constrói a chamada imagem ambiental, entendida como a relação consciente entre diferentes componentes do espaço. Bjarke Ingels⁴⁰ (2011) retoma esta dimensão processual ao defender que a cidade não é uma constante, mas um organismo em transformação.

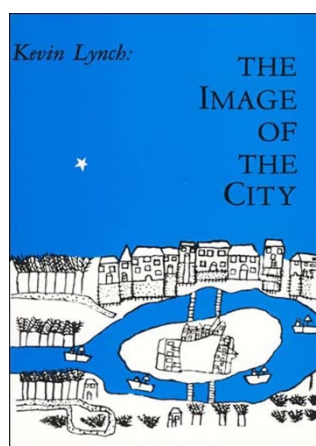


Figura 23 - *A Imagem da Cidade*, Livro de Kevin Lynch

³⁹ Kevin Lynch (1918–1984) foi um urbanista e professor no MIT, referência nos estudos da percepção e legibilidade urbana. Defendeu o desenho urbano orientado à orientação espacial e à experiência do peão.

⁴⁰ Bjarke Ingels (1974) é um arquiteto dinamarquês, fundador da BIG (Bjarke Ingels Group). Conhecido por uma abordagem "pragmática-utópica" que cruza sustentabilidade, densidade e experiência lúdica do espaço. Explora tipologias híbridas e uso público dos edifícios como infraestrutura urbana.

Quando o desenho urbano já não responde às necessidades da vida quotidiana, torna-se imperativo questionar os seus pressupostos e reinventar as formas de habitar (Ingels, 2011). A cidade deve também ser entendida como uma obra arquitetónica, uma construção no espaço, mas numa escala muito mais vasta, só plenamente apreensível ao longo de extensos períodos (Lynch, 1960). Esta dimensão temporal e espacial confere-lhe um carácter processual e dinâmico pois a cidade não é uma constante, mas um processo ditado pela ação humana. Quando o seu desenho da cidade já não responde às necessidades da vida quotidiana, torna-se necessário transformá-la. (Ingels, 2011)

A relação entre infância e a cidade coloca em evidência esta dimensão transformadora. Como refere Carlos Neto⁴¹, o espaço de brincar com autonomia seja em casa, na escola ou no espaço público, exige a reabilitação da rua como lugar de encontro, a reorganização das zonas de transição com qualidade ambiental e a renovação dos espaços de recreio numa lógica distinta da atual. É impossível pensar num tempo e num espaço padronizados como únicas alternativas. A crescente limitação das possibilidades de mobilidade e exploração corporal converte-se num drama quotidiano para as crianças gerando desajustamentos psicomotores e psicossociais (Neto, 2022). Woolley (2007) demonstra como a autonomia infantil diminui drasticamente nas últimas décadas, ilustrando que a rua deixou de ser percebida como um espaço natural de brincar e de crescer. Este fenómeno é evidente no acesso das crianças a percursos diários, como o caminho para a escola, onde a sua presença independente se tornou residual. Por isso, as crianças acabam por ser estrangeiras na sua própria cidade. A domesticação das oportunidades de liberdade impede-os de descobrir por si as dimensões mais interessantes e desafiadoras do espaço urbano. Coexistem aqui duas atitudes adultas complementares: o receio da autonomia infantil e o controlo excessivo da sua segurança. (Neto, 2022).

⁴¹ Carlos Neto é professor e investigador português na área da motricidade humana e do desenvolvimento infantil, com trabalho centrado no valor do brincar livre, do risco controlado e da autonomia das crianças. Tem defendido a necessidade de ampliar tempos e espaços de brincar na escola e na cidade, contrariando a sobreproteção e o sedentarismo, e contribuindo para políticas e práticas mais amigas da infância



Figura 24 - Crianças a brincar nas ruas de Lisboa

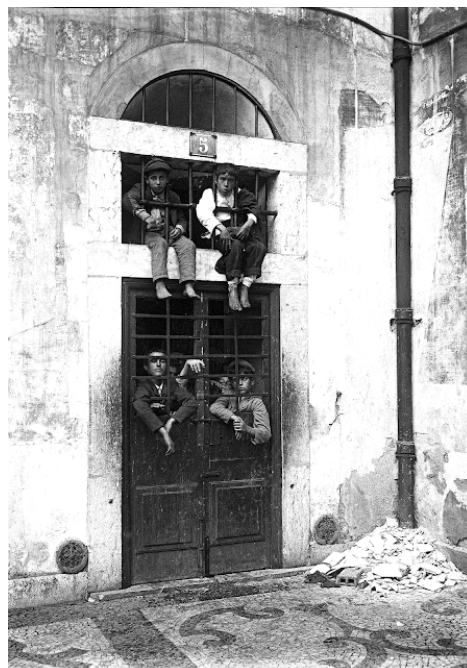


Figura 25 - Crianças presas nos calabouços no
Governo Civil de Lisboa

Segundo Muntañola⁴² (1985), se o ensino do ambiente construído fortalece competências de orientação e de montagem do espaço (afinadas pelo brincar) e se construir, habitar e projetar pertencem ao núcleo de atividades humanas a incluir na educação, então, faz sentido pensar políticas que tratem a cidade como sala de aula aberta. Tal abordagem favorece aprendizagens espaciais e ambientais ancoradas na experiência diária de ruas, praças e percursos.

Thierry Paquot⁴³, numa entrevista para o *El País*, afirma:

*“A rua ensinava-me muitas coisas: os cartazes publicitários, as montras das lojas, as pessoas com que me cruzava, com a sua roupa, os seus penteados, as suas atitudes surpreendentes”*⁴⁴ (Thierry Paquot, 2025)

A cidade, contudo, não é apenas um cenário funcional de trabalho. É também palco de experiências lúdicas que moldam a vida coletiva. Como defende Huizinga, é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. (Huizinga, 2000). Festividades, rituais religiosos, competições, encontros e manifestações sempre integraram práticas lúdicas

⁴² Josep Muntañola i Thornberg (n. 1948) é um arquiteto e teórico catalão (ETSAB-UPC), referência nos estudos da dimensão cultural, semiótica e hermenêutica da arquitetura.

⁴³ Thierry Paquot (1952–) é filósofo francês do urbanismo, ensaísta e divulgador, conhecido pela reflexão crítica sobre a experiência urbana contemporânea — tempos da cidade, habitar, espaço público e qualidade de vida — defendendo políticas que tornem a cidade mais habitável, inclusiva e atenta às necessidades de crianças e jovens.

⁴⁴ “La calle me enseñaba muchas cosas: los carteles publicitarios, los escaparates de los negocios, la gente que me cruzaba, con su ropa, sus peinados, sus actitudes sorprendentes.”

no espaço urbano, suspenderam temporariamente hierarquias sociais e trouxeram coesão comunitária. No final da festa, a ordem restabelecia-se, mas reforçada por um sentido de união e vitalidade cultural (Huizinga, 2000). Assim, a cidade precisa de “coser” tradições e brincar, ligando a infância, ao espaço e cultura através do jogo. Uma das respostas urbanas mais recentes tem sido a criação das “home zones”, inspiradas no *Woonerf*⁴⁵ holandês, que procuram transformar ruas residenciais em espaços partilhados, seguros e lúdicos, devolvendo às crianças o direito de ocupar o espaço público (Woolley, 2007).

Para Ingels, é necessário educar para que uma consciência crítica surja, questionando o porquê de se fazer de certa forma. A cidade deve ser compreendida como um processo em aberto, onde as novas gerações participam ativamente, interrogando e reinventando as formas de habitar (Ingels, 2011).

Uma imagem clara da cidade proporciona a quem a possui um sentimento essencial de segurança emocional, permitindo a orientação e o enraizamento no meio urbano. Essa segurança deriva da capacidade de reconhecer padrões e continuidades, particularmente nos bairros definidos por elementos como textura, espaço, forma, detalhe, símbolos, tipos de edifícios, costumes, atividades, habitantes, estado de conservação e topografia. (Lynch, 1960).

Para Lynch, a identificação e a estruturação visual do ambiente urbano dependem de um vocabulário claro – vias e limites, elementos marcantes, cruzamentos e regiões – constituem os elementos-base a partir dos quais formamos imagens mentais claras e distintas do meio urbano – aumentamos a sua imaginabilidade. O valor de um elemento marcante não depende da sua dimensão: pode ser tanto o puxador de uma porta como a cúpula de um edifício. Crucial é a sua localização - se for grande ou alto, deve integrar-se de forma que permita a sua visibilidade, se for pequeno, posicionar-se em zonas privilegiadas pela atenção visual, como pavimentos ou fachadas ao nível do olhar (Lynch, 1960).

Lynch sublinha ainda que a cidade não é construída para um indivíduo isolado, mas para grandes grupos de pessoas, com origens, classes e ocupações diferentes. Esta visão é também encontrada em Jane Jacobs⁴⁶, que sublinha a importância da

⁴⁵ Woonerf é uma “rua viva” típica da Holanda, uma rua residencial desenhada como espaço partilhado, onde pessoas podem circular a pé ou de bicicleta tendo prioridade sobre os carros (que circulam a uma velocidade reduzida).

⁴⁶ Jane Jacobs (1916–2006) foi jornalista, ativista e teórica urbana norte-americana, reconhecida pela sua crítica às políticas modernistas de planeamento urbano e pela defesa das dinâmicas sociais das cidades. Na sua obra seminal

complexidade da vida urbana para garantir segurança e liberdade. Para a autora, a rua é uma entidade viva, em constante movimento e transformação, comparável a um “ballet” coletivo que distribui papéis e adensa as interações no espaço público (Jacobs, 1961).

Jane Jacobs destaca a importância da percepção urbana sobretudo na relação com a segurança:

“When people say that a city, or a part of it, is dangerous or is a jungle what they mean primarily is that they do not feel safe on the sidewalks”⁴⁷ (Jacobs, 1961).

Para a autora, a sensação de insegurança está diretamente ligada à vivência pedonal e ao uso do espaço público. O planejamento urbano tem valorizado a criação de espaços abertos, contudo, muitos desses espaços acabam por se tornar áreas degradadas, abandonadas ou pouco utilizadas, revelando que a simples existência de “mais espaço” não garante a sua apropriação pela comunidade. Quando não há funções definidas e sem relação direta com a vida quotidiana, estes locais transformam-se frequentemente em vazios urbanos, inseguros e desprovidos de vitalidade (Jacobs, 1961).

Esta leitura liga-se ao diagnóstico contemporâneo de Tonucci: nas últimas décadas, a hegemonia do automóvel reconfigurou o espaço urbano, convertendo ruas e praças em corredores de fluxo e estacionamento, com um forte efeito da privatização do comum: os peões são progressivamente deslocados, enquanto a circulação automóvel ocupa de forma contínua o nível do solo. A própria morfologia da cidade passa a alinhar-se pela lógica do carro: foram traçados planos, prioridades de atravessamento, camadas densas de sinalização vertical e horizontal (com impactos na legibilidade e na qualidade paisagística. Esta recentragem infraestrutural produz uma assimetria de acessibilidade: aos peões impõem-se desvios, desníveis e passagens subterrâneas (Tonucci, 2005).

The Death and Life of Great American Cities (1961), Jacobs argumenta que a vitalidade urbana depende da diversidade de usos, da escala humana e da presença constante de pessoas nas ruas, propondo conceitos como “eyes on the street” (olhos na rua) e “sidewalk ballet” (ballet do passeio). A sua visão sublinha o valor das redes informais, da vida quotidiana e do brincar espontâneo nos espaços públicos como elementos centrais de segurança, coesão e cidadania urbana

⁴⁷ “Quando as pessoas dizem que uma cidade, ou uma parte dela, é perigosa ou é uma selva, o que querem dizer, antes de mais, é que não se sentem seguras nos passeios.” (Tradução livre da autora)



Figura 26 - Crianças a brincar em lugares em ruínas, Berlim, 1948

A experiência do pós-guerra mostra como o brincar foi também um instrumento de regeneração urbana. Como observa Rodrigo Arce⁴⁸, a transformação de terrenos bombardeados em playgrounds devolveu alegria a espaços devastados, funcionando como um bálsamo e como uma “vitamina urbana” capaz de revitalizar o tecido citadino (Arce, 2018). Aldo Van Eyck⁴⁹ reforça esta perspectiva ao afirmar que aquilo de que a criança necessita é, afinal, o que todos precisamos: lugares onde possamos ser verdadeiramente nós mesmos, crianças até à morte, em algum lugar. (Aldo Van Eyck, 1962).

A urbanização do pós-guerra não ocorreu de forma aleatória, ainda que muitas vezes descrita como caótica e desordenada. Pelo contrário, configurou-se num modelo reconhecível: cidades de grande escala, homogêneas e desconcentradas. A modernidade urbana conduziu a uma espacialidade marcada por grandes complexos residenciais e polos de trabalho igualmente massivos, obrigando a uma rotina entre o

48 Rodrigo Arce é arquiteto e investigador chileno, professor na Escuela de Arquitectura da Pontificia Universidad Católica de Chile. A sua obra *City of Play* (2018) propõe uma história arquitetónica e urbana do recreio e do lazer, analisando como práticas lúdicas moldaram a forma e a vida das cidades entre os séculos XIX e XXI.

49 Aldo Van Eyck (1918–1999) foi arquiteto neerlandês e membro fundador do Team 10, conhecido pela crítica ao urbanismo funcionalista e pela defesa de uma cidade feita de relações, vizinhança e lugares de encontro. No Serviço de Obras Públicas de Amsterdão, projetou centenas de pequenos parques infantis de proximidade, tornando-se referência na articulação entre espaço público e infância.

habitar e o produzir. Esta lógica traduz-se numa experiência urbana segmentada onde a cidade se reduz a um circuito funcional (Fowler, 1992).

A relação entre as crianças e a cidade evidencia-se de forma clara no modo como estas procuram os lugares onde a vida acontece. Em vez de se limitarem aos espaços concebidos para elas, as crianças tendem a ocupar ruas, becos e parques de estacionamento – os locais onde circulam os adultos, onde se descarregam mercadorias ou se lavam os carros ao fim de semana – pois é aí que encontram movimento, oportunidade e espaço para explorar (Whyte, 1968).

Se observarmos o quotidiano, é possível constatar que as crianças atravessam a rua com uma coreografia própria: saltam, giram, exploram, param diante de pequenas coisas, reconfiguram os seus caminhos e o tempo em relação aos adultos que seguem em linha reta. Esta atenção ao ambiente construído e o uso criativo de elementos não previstos por quem projeta e gere a cidade revelam um modo distinto de habitar, que frequentemente passa despercebido ou é visto como inconveniente quando há pressa (Russell, 2020).

Edmund Fowler chama a atenção para as consequências sociais desta exclusão do quotidiano urbano. Segundo o autor, quando as crianças não se sentem parte do ambiente da cidade, a comunidade adulta perde confiança e intimidade nos seus laços, e a ausência de oportunidades de socialização contribui para o aumento da delinquência juvenil (Fowler, 1992).



Figura 27 - Aglomerado de crianças junto a amoleador de facas, Nigel Henderson, 1950

Esta predisposição natural para estar "onde a ação está" é saudável e deveria ser encorajada, mas a forma urbana moderna, baseada numa crença cultural de separação, desincentiva a mistura com as atividades do quotidiano adulto. As crianças são remetidas para parques infantis ou quintais, espaços planeados como "incubadoras", mas que pouco contribuem para o desenvolvimento da sua relação com a cidade (Fowler, 1992).

O risco desta segregação é que as gerações futuras cresçam sem saber relacionar-se com a vida urbana. A questão torna-se ainda mais evidente quando se considera o papel central do automóvel: as crianças não conduzem, e apesar da sua energia, veem-se limitadas pelos perigos do tráfego. A sua mobilidade é reduzida em comparação com gerações anteriores, quer pela proibição parental, quer pelas barreiras físicas criadas por autoestradas e avenidas largas que bloqueiam a circulação pedonal. Assim, grande parte da experiência urbana infantil é impedida pelo automóvel (Fowler, 1992).

Colin Ward⁵⁰ acrescenta que as crianças experienciam a cidade a uma escala distinta dos adultos. Nos mapas que desenham, surgem esconderijos, obstáculos ou pequenos objetos aparentemente insignificantes, que ganham valor enquanto pontos de exploração e de jogo. Essa atenção ao detalhe reflete a importância dos espaços não programados, como os terrenos baldios ou as ruas pouco movimentadas, que permitem apropriação criativa do espaço urbano (Ward, 1978).

Esta perda de oportunidades de exploração autónoma pode ser interpretada à luz do conceito de "violência estrutural" formulado por Johan Galtung⁵¹, segundo o qual certas formas de exclusão se tornam invisíveis, por não resultarem da ação de um agente específico, mas da própria organização da sociedade (Meyer & Zimemrmann, 2020). Para os adultos, o espaço urbano apresenta-se como contínuo e legível, mas para uma criança de 70 a 90 centímetros de altura o horizonte torna-se fragmentado e incerto, sendo os pequenos estímulos, como um objeto encontrado no chão, que passam a marcar a experiência espacial (Meyer & Zimemrmann, 2020). Esta perspetiva aproxima-

⁵⁰Colin Ward (1924–2010) foi escritor, arquiteto e pensador anarquista britânico, amplamente reconhecido pelas suas reflexões sobre urbanismo, educação e autogestão social. A sua obra destaca a importância do uso criativo e informal do espaço urbano, especialmente pelas crianças, defendendo que a cidade deve oferecer oportunidades para explorar, inventar e aprender fora dos contextos institucionalizados. Em *The Child in the City* (1978) e *The Child in the Country* (1988), Ward analisa como as crianças transformam os interstícios e margens da cidade em territórios de liberdade e descoberta, propondo uma visão do urbanismo centrada na experiência quotidiana, na autonomia e na imaginação.

⁵¹Johan Galtung (1930-2024) foi um sociólogo norueguês, considerado o fundador dos estudos de paz e conflito. Criou o Peace Research Institute Oslo (PRIO) em 1959 e a *Journal of Peace Research* em 1964.

se das reflexões de Inge Thomas⁵² que, já em 1979, defendia a relevância dos pequenos espaços de recreio, salientando que todas as áreas, mesmo as de reduzidas dimensões, fazem parte de um sistema interligado de lugares de brincar, oferecendo esconderijos, refúgios ou pontos de permanência temporária (Meyer & Zimemrmann, 2020). O brincar é central no seu processo de aprendizagem: permite testar regras, explorar a natureza ou aventurar-se em becos e ruínas (Fowler, 1992). Ao mesmo tempo, a intensidade das experiências infantis contrasta com a habituação dos adultos que tendem a estar “entorpecidos pela familiaridade” (Ward, 1978). Christopher Alexander⁵³ reforça esta perspectiva ao sublinhar a vulnerabilidade dos mais pequenos em contextos suburbanos de baixa densidade. Nesses lugares, a falta de vizinhos dificulta a criação de laços de amizade e conduz a situações de isolamento. O autor identifica uma “síndrome de retraimento da autonomia”, em que a ausência de oportunidades de socialização precoce compromete o desenvolvimento social e emocional das crianças (Fowler, 1992). Assim, a resiliência infantil manifesta-se de formas surpreendentes. John Farley⁵⁴ demonstrou que as crianças a viver em torres residenciais suburbanas tinham, em alguns casos, mais amigos do que aquelas que habitavam em bairros de moradias isoladas. Tal capacidade de adaptação mostra que, mesmo em contextos urbanos adversos, as crianças encontram estratégias para construir redes de sociabilidade (Farley, 1977, citado por Fowler, 1992)

⁵² Inge Thomas é uma investigadora alemã na área do brincar e da cidade. Defende que as micro-áreas (mesmo de poucos metros quadrados), interligadas por caminhos, integram o sistema urbano de espaços livres de brincar e estruturam o “território do brincar” das crianças

⁵³ Christopher Alexander (1936-2022) foi arquiteto e teórico austro-britânico, professor na Universidade da Califórnia, Berkeley. Autor de obras fundamentais como *Notes on the Synthesis of Form* (1964), *The Timeless Way of Building* (1979), *The Oregon Experiment* (1975) e *The Production of Houses* (1985), desenvolveu a noção de linguagem de padrões e a ideia da “qualidade sem nome”, defendendo processos generativos e participativos de projeto, onde a cidade e a arquitetura sustentam o contacto humano e evoluem por adaptações em resposta ao uso real.

⁵⁴ John Farley é um sociólogo norte-americano, Professor Emérito de Sociologia na Southern Illinois University Edwardsville (SIUE).

4. BRINCAR COMO ESCULTURA PÚBLICA

Ao longo do século XX, sobretudo no pós-guerra, um conjunto de autores – Isamu Noguchi, Aldo Van Eyck e Charles & Ray Eames – deslocaram o foco da arquitetura do objeto fechado para a experiência vivida, transformando o brincar em projetos urbanos. Em comum, propuseram cidades que ensinam, onde se aprende, onde o espaço público deixa de ser mera infraestrutura para se tornar num dispositivo pedagógico, social e estético.

Propuseram formas abertas: relevos de terreno, estruturas modulares, mobiliário experimental, cor e luz como matéria social, elementos que não se contemplam apenas, usam-se. O contributo deste legado mostrou-nos que a qualidade urbana não reside apenas na eficiência do traço, mas na capacidade de o espaço convocar jogo, encontro e cuidado: uma ética projetual que reconhece o direito a brincar como princípio da cidade e que reconfigura o papel da arquitetura menos como objeto finalizado e mais como plataforma de possibilidades.

4.1. ISAMU NOGUCHI: CHÃO COMO BRINQUEDO

*I have always worked with models rather than with plans, that is to say I have always worked three-dimensionally, and that is why I feel that my work has a certain sculptural feeling – that is in relation to the topography*⁵⁵ (Isamu Noguchi, 1955)

Isamu Noguchi foi um escultor nipo-americano cujas obras ultrapassaram as fronteiras entre a escultura, a arquitetura, a paisagem, o design e as artes performativas, propondo uma ideia ampla de “escultura” como organização do espaço e da experiência. A sua identidade híbrida - nascido em Los Angeles, infância no Japão, adolescência em Indiana, maturação artística entre Nova Iorque e Paris, e estúdios mantidos em Nova Iorque e no Japão - moldaram uma prática internacionalista e radicalmente interdisciplinar (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019; Goodwood Art Foundation, s.d).

55 “Trabalhei sempre com maquetas e não com plantas; isto é, trabalhei sempre em três dimensões, e por isso sinto que o meu trabalho tem um certo carácter escultórico: em relação à topografia.” (Tradução livre da autora).

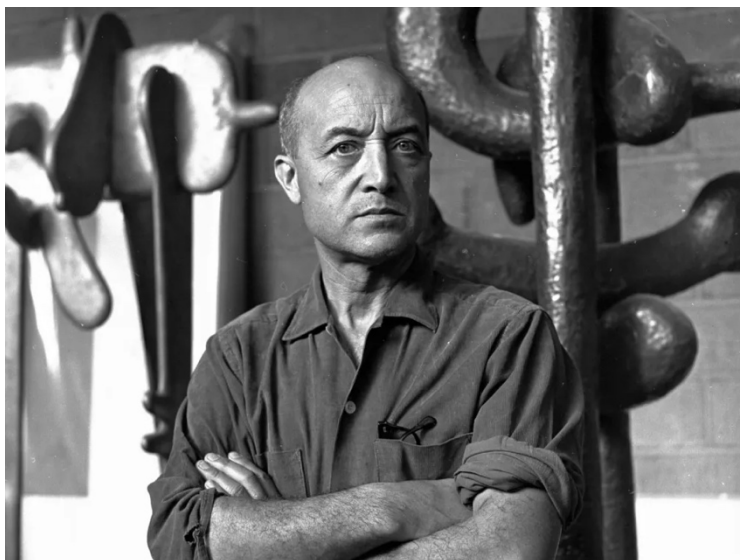


Figura 28 - Artista Isamu Noguchi

Filho da escritora americana Léonie Gilmour e do poeta japonês Yonejiro Noguchi, nasceu a 17 de novembro de 1904 e passou a primeira infância numa “*tent city*” na Califórnia, explorando o exterior em liberdade. Pouco depois mudou-se com a mãe para o Japão, onde o prazer era estar ao ar livre, fazer jardins e pequenas estruturas. Em Chigasaki, ainda criança, ajudou o carpinteiro na construção da sua casa, aprendendo técnicas de marcenaria japonesa. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019). Em 1918, com treze anos, foi enviado sozinho para os Estados Unidos da América: viajou de barco e comboio até à *Interlaken School*, em *Rolling Prairie* (Indiana). O fecho inesperado da escola por motivos de guerra levou-o a acampar durante meses num anexo com dois professores, enquanto o campus era requisitado pelo exército (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019).

A viagem modernista deu-se em 1927 no estúdio de Constantin Brancusi⁵⁶ (Paris), onde Noguchi interioriza uma ética de forma depurada e de especialização material, que depois expande para um léxico próprio, lírico e experimental. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019). Desde cedo que recusou filiações rígidas em movimentos e investe em colaborações com coreógrafos como Martha Graham⁵⁷, Merce

⁵⁶ Constantin Brancusi (1876–1957) foi um escultor romeno, radicado em Paris, considerado um dos pioneiros da escultura moderna; simplificou formas até à essência — obras como *The Kiss*, *Bird in Space* e *Endless Column* tornaram-se paradigmáticas.

⁵⁷ Martha Graham (1894–1991) foi coreógrafa e bailarina norte-americana, figura fundadora da dança moderna. Desenvolveu a técnica “*contraction and release*”, centrada na respiração e no centro do corpo, influenciando decisivamente a linguagem contemporânea.

Cunningham⁵⁸, compositores como John Cage⁵⁹, arquitetos como Louis Kahn⁶⁰, designers e paisagistas sempre com um propósito de explorar a relação corpo-objeto-espaço. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019)



Figura 29 - Isamu Noguchi e Louis Kahn em Riverside Park, 1961

A sua prática absorve influências de trabalhos públicos no México, jardins e cerâmicas no Japão, técnicas de tinta-pincel na China e mármore em Itália, o que explica a amplitude de materiais utilizados: aço inoxidável, ferro fundido, bronze, alumínio,

⁵⁸ Merce Cunningham (1919–2009) foi coreógrafo e bailarino norte-americano decisivo para a dança contemporânea. Em colaboração próxima com John Cage, explorou o acaso e a indeterminação, desligando a coreografia da música e da cenografia.

⁵⁹ John Cage (1912–1992) foi um compositor e pensador norte-americano central na música experimental do século XX. Explorou o acaso e a indeterminação na composição, o “prepared piano”, a eletrônica e o silêncio como material musical. obra emblemática: 4’33” (1952), influenciando artes sonoras, performance e dança contemporânea.

⁶⁰ Louis I. Kahn (1901–1974) foi um arquiteto norte-americano cuja obra combinou monumentalidade, clareza estrutural e uma reflexão poética sobre luz e materiais. Projetos como o Salk Institute (La Jolla), a Kimbell Art Museum (Fort Worth) e o National Assembly Building (Daca) tornaram-se referências pela articulação entre espaço, estrutura e silêncio, e pela forma como definem lugares de encontro e contemplação no contexto urbano.

basalto, granito, madeira, cerâmica, água e luz. Em paralelo, Noguchi avança para o design e a criação da *Akari light sculptures* (desde 1951, com técnicas tradicionais de Gifu), demonstrando a sua lógica de reintegração das artes – cruzando o artesanal e o industrial, orgânico e geométrico. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019).



Figura 30 - Isamu Noguchi rodeado das *Akari Light Sculptures*, 1951

No plano cívico, a encomenda News (friso para o edifício da Associated Press, 1938-1940) catalisa uma trajetória de obra pública (praças, jardins, fontes, pátios) que corporiza a sua crença no significado social da escultura (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019). A experiência política, nomeadamente após Pearl Harbor e a sua entrada voluntária no campo de Poston, em 1942, onde propõe parques e espaços de recreio para internados reforça a dimensão ética e comunitária do seu trabalho. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019).

No contexto deste trabalho, o brincar é um território experimental central para Noguchi. Desde os anos 1930, ele pensa o playground não como um catálogo de equipamentos, mas como escultura habitável e topografia lúdica, onde a forma do terreno, a continuidade espacial e a imaginação substituem o uso prescrito. Projetos e propostas

como o Play Mountain (1933), Contoured Playground (1941), o United Nations Playground (1951-1952, não construído) e o Adele Levy Memorial Playground (1961-1966, com Louis Kahn, posteriormente cancelado) evidenciam uma visão em que a arte pública e a infância convergem numa gramática espacial aberta, de risco controlado e polissemia de usos (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019). Noguchi reformula o *playground*: de infraestrutura funcional a obra pública de experiência estética: um *in-between* onde cidade, corpo e imaginação se encontram (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019; Goodwood Art Foundation, s.d.).

Noguchi recorda as suas primeiras memórias profundamente ligadas ao ambiente natural: árvores em flor, pinhas, jardins, visitas a templos, mas também a uma experiência negativa num espaço de jogo que lhe transmitiu receio, revelando desde cedo a sua percepção crítica em relação ao carácter e à atmosfera dos lugares. (Noguchi, 1967, citado em Witcher, 2011).

A sua obra demonstra que o espaço público nunca é neutro: traduz visões políticas e culturais do autor, expressas tanto na forma como na função. Para Noguchi, a paisagem era uma via de conciliação entre a arte e a utilidade, assumida como prática democrática. Mesmo escolhas aparentemente “neutras”, como adotar uma estética simples ou universal, carregam significados sociais e políticos, pois transmitem valores e definem quem se sente incluído ou afastado do lugar (Harrison, 2003; Lawson, 2001, citado em Witcher, 2011). Defendia que os espaços coletivos deviam ser acessíveis a todos, rompendo com barreiras de classe, etnia ou condição económica. Pretendia que a escultura integrasse a experiência quotidiana das pessoas e, para isso, ampliou propositadamente o campo da arte, transformando-a num instrumento de comunicação direta com a comunidade (Noguchi, 1967, cit. em Witcher, 2011).

No caso dos parques infantis, via neles uma oportunidade de concretizar um espaço público simultaneamente democrático e utópico. As suas propostas aproximavam-se dos adventure playgrounds surgidos no pós-guerra inglês, concebidos para promover pacifismo, democracia e participação coletiva. Nestes contextos, a ausência de equipamentos convencionais, como baloiços ou escorregas, estimulava uma brincadeira mais livre e criativa (Kozlovsky, 2007, citado em Witcher, 2011). Noguchi argumentava que o playground não deveria prescrever ações específicas, mas sim constituir um território aberto à exploração contínua. Para ele, a beleza residia nessa plasticidade, capaz de gerar infinitas formas de brincar e refletir uma sensibilidade

estética moderna, atenta ao mundo contemporâneo. O jogo, nesta perspectiva, tornava-se uma metáfora da liberdade, envolvendo a vontade e a imaginação de quem o habitava (Noguchi, 1967, citado em Witcher, 2011). Além disso, ambientes que contêm desafios e algum grau de risco tendem a ser mais valorizados pelas crianças do que espaços demasiado controlados ou repetitivos (Cele, 2005, citado em Witcher, 2011).

Noguchi tinha plena consciência do poder que o projetista detém na configuração dos múltiplos aspetos de um espaço e, conseqüentemente, na forma como este é vivido. A experiência de um lugar nunca é objetiva: cada indivíduo interpreta-o de acordo com a sua percepção e vivência pessoal. Nesse sentido, os espaços possuem capacidade de condicionar comportamentos e de atuar simultaneamente sobre a dimensão física e sobre a esfera social. As propostas paisagísticas de Noguchi, mais do que funcionais, procuravam suscitar no observador uma reflexão conceptual sobre questões fundamentais da existência humana, como o tempo, o espaço e a própria condição de estar no mundo (Lawson, 2001, citado em Witcher, 2011).

Embora as ideias de Noguchi sobre o brincar, em particular a defesa e preferência por topografias lúdicas de matriz natural que sugerem ações sem as impor, sejam hoje consideradas referenciais num campo em expansão, a escassez de concretizações em vida manteve esse pensamento, na prática, pouco acessível fora das disciplinas do projeto. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019)

Ao longo da carreira, Isamu Noguchi trabalhou sistematicamente com maquetes, próprias, encomendadas ou em colaboração, para pensar espaços reais e hipotéticos. Algumas servem como repositórios de ideias para converter ambientes “de utilidade comum”, como o gesso de Play Mountain, concebido como cenário de lazer para um quarteirão de Nova Iorque. Outras assumem um registo deliberadamente conceptual e elíptico, próximo das suas “paisagens imaginárias”, visíveis nas mesas escultura em pedra. Entre estes dois polos, e fiel à convicção de que a escultura deve ser espacial, interativa e cívica, Noguchi desenhou dispositivos para jardins, pátios, praças, parques, paisagens, memoriais e cenografias, que mais tarde descreveu como “composições em espaço topológico”, procurando captar os planos de transição e as ambiguidades que estruturam a vida pública. (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019)



Figura 31 - Isamu Noguchi em cima do Slide Mantra na Bienal de Veneza, 1986

Noguchi acreditava que:

*"I am excited by the idea that sculpture creates space, that shapes intended for this purpose, properly scaled in space, actually create a greater space. There is a difference between actual cubic feet of space and the additional space that the imagination supplies. One is measure, the other an awareness of the void—of our existence in this passing world."*⁶¹ (Noguchi, 1967, p. 160)

4.1.1. PLAY MOUNTAIN

Em Play Mountain, Noguchi propõe uma definição expandida de escultura: não um conjunto de formas para admiração distante, mas sim um tecido urbano comum, que se torna ativo pelo jogo infantil sem fronteiras rígidas e apto a gerar competências experimentais e relações formativas na vida quotidiana. (Playing with the Boundaries: Isamu Noguchi's Playscapes, 2020). Surgiu como uma proposta radical: transformar um quarteirão de Nova Iorque numa topografia lúdica contínua, recortada e talhada diretamente no terreno. Em vez de acrescentar equipamentos, Noguchi modela o solo:

⁶¹ "Entusiasma-me a ideia de que a escultura cria espaço, de que formas pensadas para esse fim, devidamente escaladas no espaço, criam efetivamente um espaço maior. Há uma diferença entre os pés cúbicos reais de espaço e o espaço adicional que a imaginação acrescenta. Um é medida; o outro é a consciência do vazio — da nossa existência neste mundo que passa." (Tradução livre da autora).

degraus de várias alturas, planos inclinados, escorregas e uma zona rasa de água. O resultado é uma escultura arquitetônica que combina ecos de anfiteatro romano e de pirâmide, mas recusa qualquer prescrição de uso: convida as crianças (e a comunidade) a interpretar o espaço e a inventar modos de o habitar (Brewer, 2021).



Figura 32 - Maquete em bronze para o parque infantil Play Mountain, 1933

A obra espelha o seu hibridismo cultural, americano para os japoneses e japonês para os americanos, transformando a experiência de “limbo” identitário numa ética de democracia mestiça, que o projeto espacializa como liberdade de movimento em topografia contínua e participação pública sem barreiras. Nesta direção, o autor cumpre aquilo que mais tarde descreverá com “reintegração das artes com um fim social”, deslocando a escultura para o campo da experiência cívica e da construção de comunidade (Playing with the Boundaries: Isamu Noguchi’s Playscapes, 2020).

Embora nunca tenha sido construída, a proposta antecipa a leitura do *land art* e fixa um princípio que atravessará a obra do autor: a escultura não como objeto isolado para contemplação, mas como ambiente envolvente que molda a forma como nos movemos e nos relacionamos. (Brewer, 2021)

4.1.2. COUNTOURED PLAYGROUND

Countoured Playground reinterpreta, de modo mais arcádico e à escala de criança em idade pré-escolar, a proposta pioneira de *Play Mountain* (1933). Surgiu como resposta a um desafio informal do *Department of Parks* de Nova Iorque para um parque infantil “completamente seguro”. A solução condensava uma paisagem de “modulações de terra”: colinas, valas, socacos, nascentes, tanques e água corrente, capaz de oferecer vários terrenos para brincadeiras livres e abertas. A segunda guerra Mundial suspendeu a apreciação de obras públicas e no pós-guerra o plano foi ouvido mas não avançou (The Isamu Noguchi Foundation and Garden Museum, 2019).



Figura 33 - Maquete em gesso e aço para o parque infantil Contoured Playground, 1941

O *Countoured Playground* funciona como um microcosmo deliberadamente abstrato e “sem escala”. Noguchi explora a tensão entre escalas, do elemento ao esquema, para produzir ambiguidade espacial e equilibrar usabilidade com uma espécie de sublimidade metafísica. A adaptação do plano a um sítio específico exigiria inevitavelmente, escolhas de escala, forma e pressupostos de uso que converteriam a hipótese em “um Noguchi” construído. Concebido para encontros corporais, exploração física e uso sociocultural, *Countoured Playground* trata a escala como matéria ativa do jogo espacial.

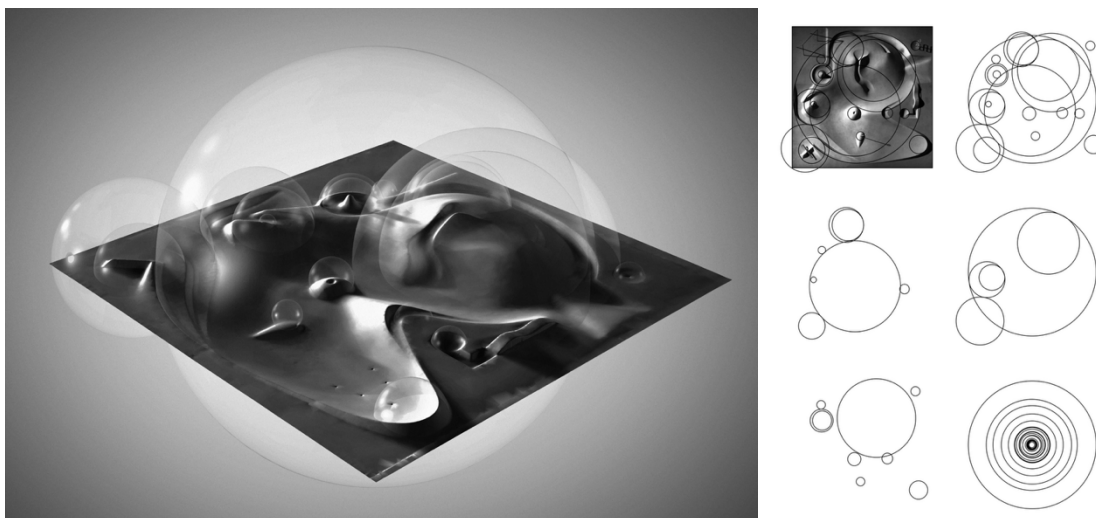


Figura 34 - Sistema de Esferas (Esquerda) e Lógica geométrica (Direita) da escala do *Countoured Playground*

As curvas do modelo têm uma função espacial: depressões, arcos e dobras compõem uma paisagem legível à distância, no contacto próximo, um simples ressaltado torna-se desafio de escalada e a modelação do terreno converte-se numa sequência de degraus. O desenho trabalha uma topografia ativa, onde linhas se separam, bifurcam e se extinguem, evitando a ortogonalidade rígida. Em planta e em corte, evidencia-se uma lógica circular, a recorrência de círculos de pequeno diâmetro privilegia a escala humana, enquanto a sua expansão imaginada em esferas projeta o espaço para relações mais amplas. Formam-se campos de atividade que conectam micro-situações de jogo e dinâmicas coletivas, por limites partilhados e trajetórias contínuas. Mais do que a medida absoluta, interessa a situação: um sentido de pertença que resulta da justaposição entre proximidade e distância, contexto e não-lugar, hábito e imaginação.

4.2. ALDO VAN EYCK: REDES DE PLAYGROUND

*“Just as one places a bench because one wants to sit, a lamppost because one wants to light the street, a newsstand because one wants to buy newspapers, I am putting a play dome there because children want to play.”*⁶²(Aldo van Eyck citado em Rogmany, 2024)

Aldo van Eyck (1918-1999) é frequentemente apontado como um dos protagonistas mais influentes do estruturalismo arquitetónico. Nascido em Driebergen, filho de pais neerlandeses, passou a infância e adolescência em Londres frequentando escolas progressistas que incorporavam a arte e a literatura na formação infantil, regressando mais tarde para os Países Baixos para estudar na *Royal Academy of Arts*, em Haia, e prosseguindo formação em arquitetura no ETH Zurique onde o contacto com Carola Giedion-Welcker⁶³ o aproximou de artistas de vanguarda. Membro ativo dos CIAM, foi posteriormente co-fundador do Team 10 e umas das figuras de referência do estruturalismo, posição que informa tanto o seu pensamento como a prática dos playgrounds em Amesterdão (Krishnajayachandran, 2022) (Strauven, 1998 citado por Martinho, 2014).

Integrou um conjunto de arquitetos com afinidades programáticas, entre eles Jaap Bakema⁶⁴, Georges Candilis⁶⁵, Shadrach Woods⁶⁶, John Voelcker⁶⁷ e Alison e Peter Smithson, que ficou conhecido como Team 10. (Dubrovnik, 1956; Mumford, 2000, citado por Martinho, 2014).

Reivindicando uma reformulação dos princípios e métodos então adotados pelos CIAM, este movimento de jovens arquitetos catalisou uma rutura interna que culminou na dissolução da organização em 1959 (Mumford, 2000, citado por Martinho, 2014).

⁶² “Da mesma forma que se coloca um banco porque se quer sentar, um candeeiro porque se quer iluminar a rua, um quiosque porque se quer comprar jornais, eu coloco ali uma cúpula de brincar porque as crianças querem brincar.” (Tradução livre da autora).

⁶³ Carola Giedion-Welcker (1893–1979) foi uma historiadora e crítica de arte germano-suíça, figura central na legitimação da escultura moderna no séc. XX. Formada em História de Arte, viveu em Zurique e manteve uma rede próxima com Arp, Brancusi, Klee e outras vanguardas.

⁶⁴ Jaap (Jacob Berend) Bakema (1914–1981) foi um arquiteto holandês modernista, professor em Delft e figura-chave da reconstrução pós-guerra nos Países Baixos.

⁶⁵ Georges Candilis (1913–1995) foi um arquiteto greco-francês nascido em Bacu e formado em Atenas, figura de ponte entre o alto modernismo e as críticas do pós-guerra. Trabalhou com Le Corbusier e integrou o ATBAT-Afrique em Casablanca, onde desenvolveu habitação social exemplares como Sémiramis e Nid d’abeilles.

⁶⁶ Shadrach (Shad) Woods (1923–1973) foi um arquiteto e urbanista norte-americano que trabalhou sobretudo na Europa. Integrou o ATBAT-Afrique em Casablanca com Georges Candilis e, mais tarde, cofundou o estúdio Candilis–Josic–Woods, ligado ao Team 10.

⁶⁷ John (Harold Westgarth) Voelcker (1927–1972) foi um arquiteto britânico ligado ao CIAM e ao Team 10. Participou nos encontros que levaram ao Manifesto de Doorn (1954) e é frequentemente citado como membro fundador/participante do núcleo inicial do grupo. Trabalhou no cruzamento entre arquitetura e cultura visual (colaborou na exposição *This is Tomorrow*, Whitechapel, 1956) e publicou ensaios na *Architectural Design* e noutras revistas.

No quadro teórico do grupo, a criança assumiu um papel central funcionando como operador crítico contra a abordagem racionalista-funcionalista defendida pelos CIAM para a reconstrução do pós-guerra (Ligtelijn & Strauven, 2008, citado por Martinho, 2014).

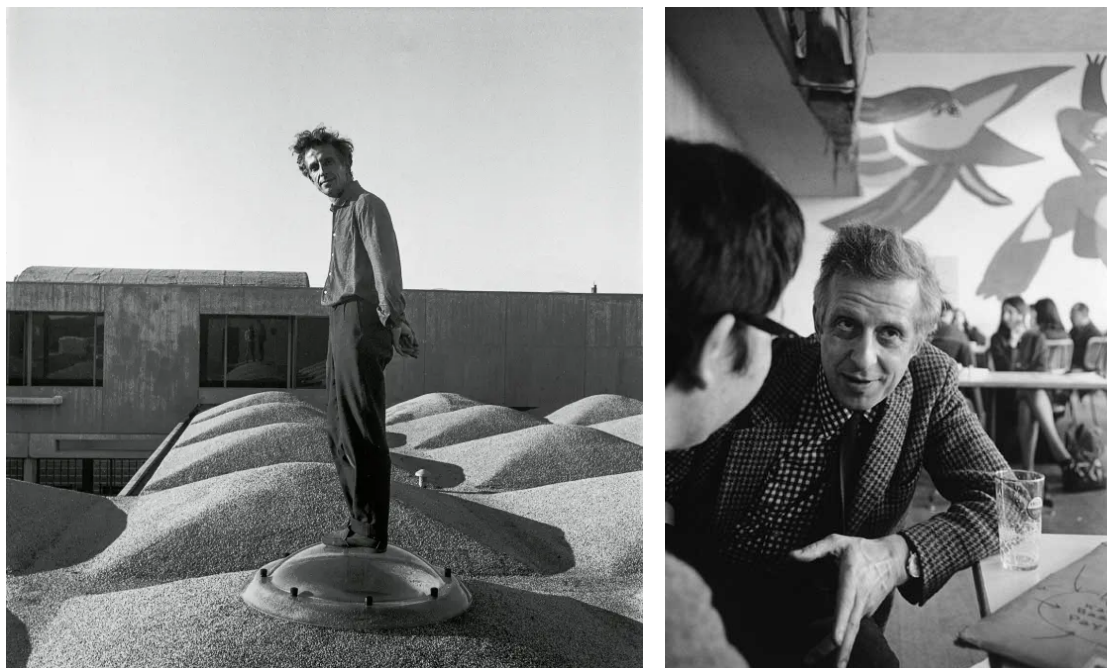


Figura 35 - Arquiteto Aldo Van Eyck

Aldo van Eyck condensa o programa ético e operativo de uma obra que recusa o funcionalismo empobrecido do pós-guerra, para reinstalar, no quotidiano da cidade, dispositivos mínimos capazes de produzir lugar e de articular o “entre” (*in between*).

A oportunidade urbana surge quando Van Eyck integra os Serviços de Obras Públicas de Amesterdão, sob a liderança de Cornelis van Eesteren⁶⁸. No início foi-lhe atribuído o desenvolvimento do Plano Geral de Expansão Urbana, mas van Eyck teve algumas dificuldades para se adaptar, pois, este não se revia nos métodos modernistas do planeamento em vigor no Departamento. (Strauven, 1998, citado em Martinho, 2014)

⁶⁸ Cornelis van Eesteren (1897–1988) foi arquiteto e urbanista neerlandês, figura central do urbanismo funcionalista europeu e dirigente dos CIAM.

No contexto do Algemeen Uitbreidingsplan, a engenheira Jacoba Mulder⁶⁹, responsável pelo departamento de projeto, reintroduz a ideia de playgrounds públicos. O primeiro, em Bertelmanplein (1947), é um sucesso e desencadeia um processo de três décadas em que o arquiteto elabora centenas de propostas, transformando vazios, taludes, lotes vagos e interstícios num tecido capilar de lugares de brincar.

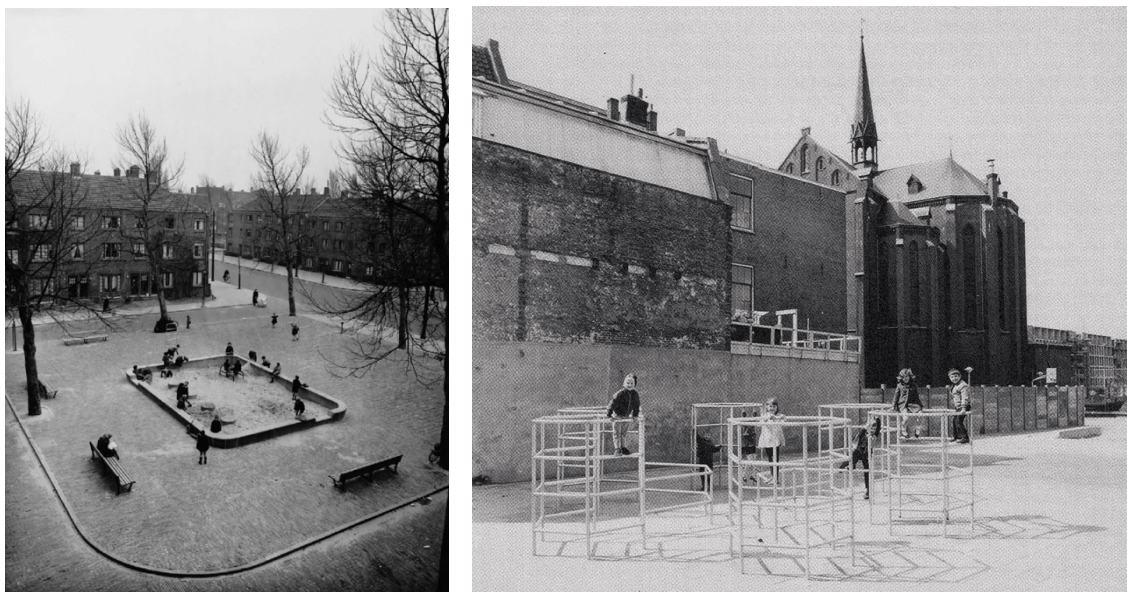


Figura 36 - Primeiro espaço para brincar (Caixa de areia e barras metálicas) de Aldo Van Eyck, 1947

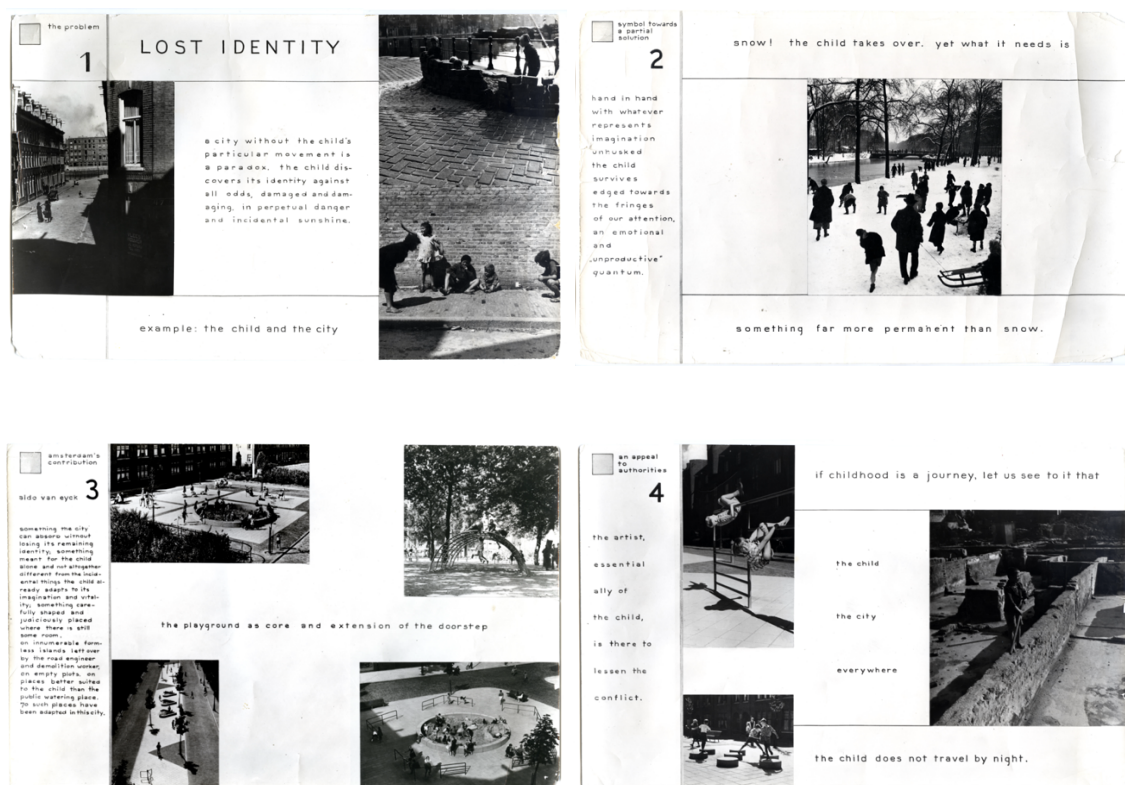
O primeiro de Van Eyck em Bertelmanplein teve um carácter experimental. Projetou uma caixa de areia com um amplo limite em betão, no interior dispôs quatro pedras arredondadas de grande dimensão e, no exterior, implantou um aparelho de barras metálicas. A caixa de areia localizava-se no extremo norte da praça, em diagonal às barras. O perímetro era marcado por árvores e cinco bancos. (Piseagrama, 2022)

Este trabalho não decorreu de um masterplan definido, mas sim de um processo em aberto, de reconhecimento a pé ou de bicicleta, que identifica micro-oportunidades e responde a circunstâncias sempre diferentes com uma gramática de elementos simples (caixas de areia, barras de equilíbrio, cúpulas para trepar, pedras para saltar, bancos, árvores e pavimentos) cuidadosamente combinados e posicionados em relação à malha urbana (Ligtelijn, 2019).

⁶⁹ Jacoba “Ko” Mulder (1900–1988) foi engenheira e urbanista neerlandesa, dirigente no Serviço de Obras Públicas de Amesterdão. Colaborou com Cornelis van Eesteren no Algemeen Uitbreidingsplan (plano geral de expansão) e no desenho do Amsterdamse Bos, tendo sido uma impulsionadora de políticas urbanas sensíveis à infância.

Embora cada parque infantil de van Eyck fosse, isoladamente, uma intervenção de pequena escala, o seu conjunto produziu um efeito urbano desproporcionadamente amplo. A relevância destes dispositivos na regeneração social do pós-guerra e na produção de identidades e sentidos de comunidade foi amplamente reconhecida. (Kozlovsky, 2004; Strauven, 1998 citado por Martinho, 2014).

No Ciam X⁷⁰ (Dubrovnik, 1956), Aldo Van Eyck apresentou os quatro painéis *Lost Identity* como manifesto contra a “anti-cidade”. No primeiro painel formula o “problema”: uma cidade onde falta o movimento específico da infância é, em si, paradoxal: a criança consegue apropriar-se de dispositivos urbanos que, no adulto, tendem a produzir o efeito contrário



O segundo painel introduz a metáfora da neve como solução provisória: quando esta cobre a cidade, suspende as hierarquias espaciais e reaproxima crianças e espaço urbano, sugerindo a necessidade de criar algo na cidade “mais durável do que a neve” que convoque o jogo sem bloquear os restantes fluxos urbanos. O terceiro painel explica

⁷⁰ CIAM X foi a décima assembleia dos Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna, realizada em Dubrovnik (1956). Fica marcada pela viragem crítica ao funcionalismo e pela afirmação do Team X, que contesta a Carta de Atenas e propõe um urbanismo centrado nas relações humanas e nos “entre-lugares”.

a estratégia: parques implantados em vazios e interstícios resultantes de demolições, que reforçam as zonas de transição e “o entre”. No quarto painel, Van Eyck explica a matriz artística dos elementos lúdicos próximos de linguagens geométricas não figurativas (Romagny, 2024). No relatório final dos CIAM X, Peter Smithson comparou esses parques a “grãos de areia” introduzidos na “ostra” que é a cidade, cuja reação gera pérolas, verdadeiras pérolas urbanas com papel decisivo na revitalização da vida urbana. (Strauven, 1998 citado por Martinho, 2014).

4.2.1. CLIMBING FRAMES

Nos parques infantis que Aldo Van Eyck implementou em Amsterdão, a lógica do projeto não partiu de aparelhos isolados, mas de um vocabulário reduzido de elementos que funcionavam em conjunto e se reconheciam como um sistema. Em vez de copiar o repertório dos parques tradicionais, o arquiteto apostou em peças estáticas que convocavam o corpo a agir e a explorar o espaço. Como o próprio observou:

“Fifteen years ago, we still thought we had to create complicated things for play. Now we set up a simple tumbling frame, and we see the children somersaulting round it like flywheels while talking at the same time! It’s a fine thing a human flywheel right there on the street. The tumbling child belongs in the city scene, just like herring carts.” ⁷¹ (Aldo Van Eyck citado por Ligtelijn, 2019)



Figura 38 - Climbing Frames de Aldo Van Eyck

⁷¹ “Há quinze anos ainda pensávamos que era preciso criar coisas complicadas para brincar. Agora montamos uma simples estrutura de ginástica e vemos as crianças darem cambalhotas à sua volta como rodas de inércia, enquanto conversam ao mesmo tempo! É um belo espetáculo — uma roda de inércia humana — ali mesmo na rua. A criança que dá cambalhotas pertence à cena urbana, tal como as carroças de arenque.” (Tradução livre da autora)

A materialidade destas estruturas foi sendo depurada: Começou-se com tubos de ferro galvanizado, todos de diâmetro idêntico (4 cm) e evolui-se para perfis de alumínio anodizado: mais suaves, mais higiênicos e disponibilizados em vários diâmetros. Essa transformação técnica permitiu várias proporções e, sobretudo, decompor os equipamentos em conjuntos distintos (circulares e lineares). A família das formas de trepar expandiu-se: os arcos (aptos a serem trepados por cima ou atravessados por baixo). Acrescentaram-se cúpulas que no mesmo objeto propunham tanto a experiência de gruta como a de montanha. Esta recusa aos parques infantis de baloiços e escorregas (vistos como complexos, frágeis e inseguros) anda a par de uma ambição urbana: que o equipamento funcione como mediador entre a criança e a rua. O objetivo não era sentar o corpo, mas predispor o movimento e acolher gestos espontâneos: saltar, trepar, rebolar e simultaneamente, integrar-se como mobiliário urbano natural.

“An aluminum elephant is not real, since an elephant is meant to move, and as an object in the street it is unnatural. A child can make anything out of a single form. If a play apparatus represents an animal from the start, the form dictates its construction so much that it puts an end to pure play. There are rods you can’t stand on, sharp corners into which your hand vanishes. [...] The elementar archetypes such as the dome, igloo and arch are perfectly satisfactory because a child can sit on or under them and can discover all sorts of things in them.”⁷² (Aldo Van Eyck citado por Ligtelijn, 2019)

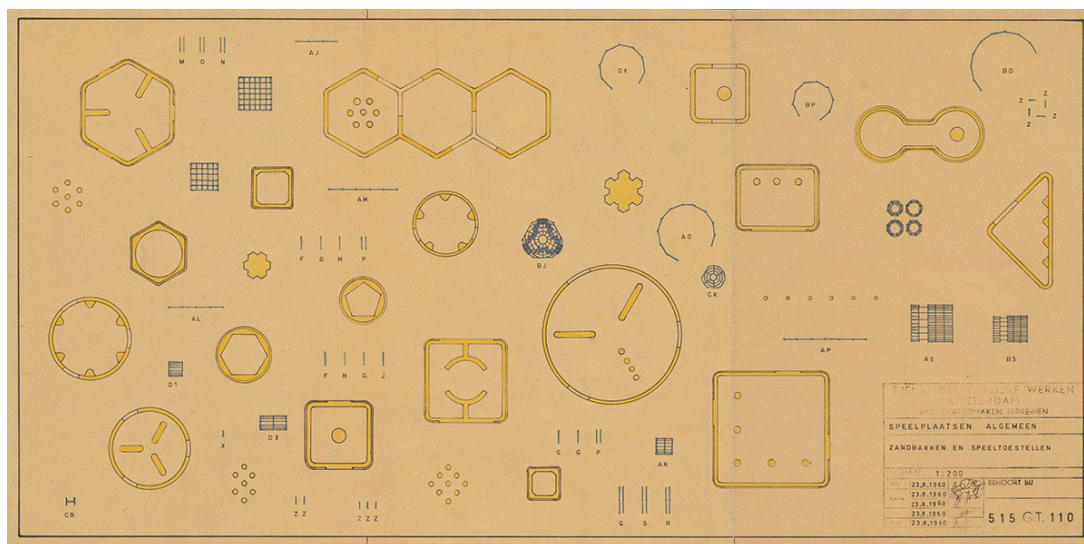


Figura 39 - Formas geométricas utilizadas nas caixas de areia dos Parques de Amesterdão

⁷² “Um elefante de alumínio não é real, porque um elefante existe para se mover e, enquanto objeto na rua, é algo antinatural. Uma criança consegue fazer qualquer coisa a partir de uma única forma. Se um equipamento de brincar representa um animal desde o início, a forma dita de tal modo a sua utilização que põe fim ao brincar puro. Há barras em que não se pode apoiar, cantos vivos onde a mão desaparece. [...] Os arquétipos elementares, como a cúpula, o iglu e o arco, são perfeitamente satisfatórios, porque a criança pode sentar-se sobre eles ou debaixo deles e descobrir neles todo o tipo de coisas.” (Tradução livre da autora).

4.3. CHARLES & RAY EAMES: JOGO COMO MÉTODO E SISTEMA

“Toys are really not as innocent as they look. Toys and games are the preludes to serious ideas.”⁷³ (Charles Eames, 1961)

Charles Ormand Eames Jr. (1907-1978) e Bearnice Alexandra “Ray” Kaiser (1912-1988) formaram uma parceria cujas obras atravessaram e reconfiguraram o design, a arquitetura, o cinema e a curadoria expositiva ao longo do século XX (Koenig, 2007, Eames Office, s.d.). A colaboração ganha corpo a partir de 1940, quando, após a passagem por Cranbrook e o concurso *“Organic Design in Home Furnishings”* do MoMA, se instalam em Los Angeles e consolidam o Eames Office, um estúdio-oficina concebido para pensar com as mãos, prototipar à escala real e depurar ideias até à sua “conclusão lógica”. A ética de trabalho que orienta este ecossistema é clara: “dar o máximo do melhor ao maior número de pessoas ao menor custo”, síntese de uma ambição social que subordina a forma às necessidades reais de quem usa. (Koenig, 2007, Eames Office, s.d.).

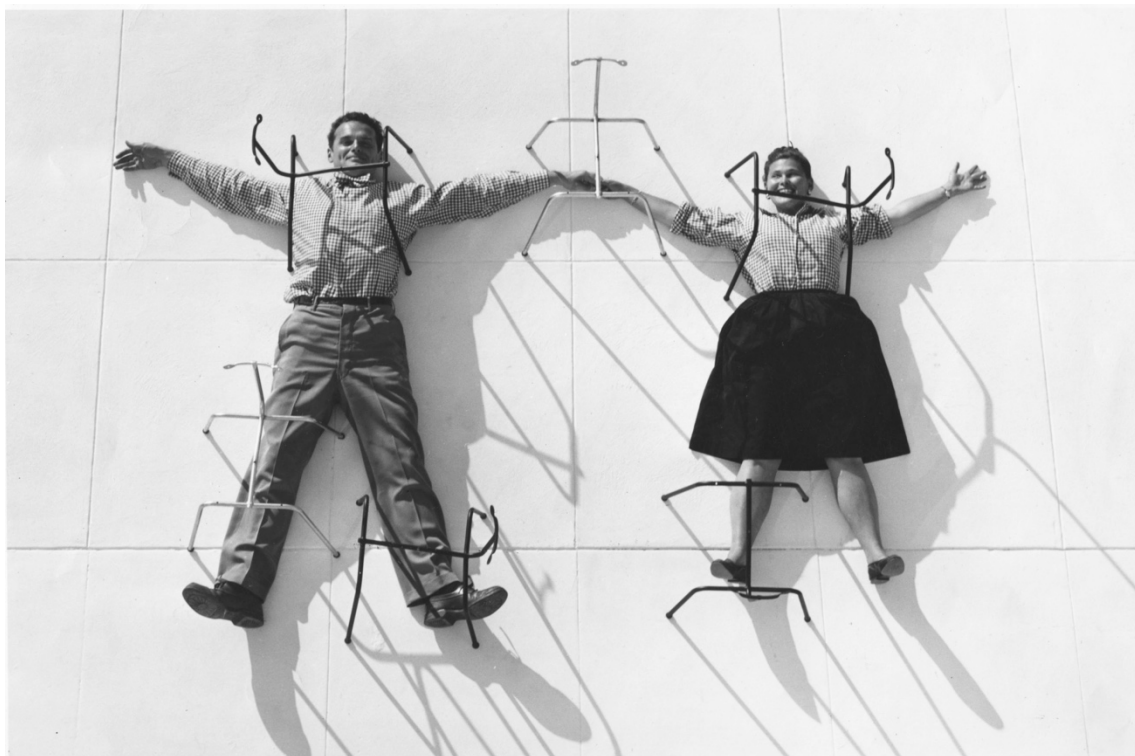


Figura 40 - Charles & Ray Eames, Califórnia, 1947

⁷³ “Os brinquedos não são assim tão inocentes como parecem. Brinquedos e jogos são o prelúdio de ideias sérias.” (Tradução livre da autora).

O percurso que conduz a esta plataforma combina, no caso de Charles, uma prática arquitetônica precoce em St. Louis, uma colaboração com Robert Walsh, publicação de obras que captam a atenção de Eliel Saarinen⁷⁴ e a integração de Cranbrook, onde se aproxima do design industrial e de Eero Saarinen⁷⁵ (Koenig, 2007). Ray chega a Cranbrook com uma formação intensiva na pintura moderna sob Hans Hofmann⁷⁶, participação na fundação do *American Abstract Artists*⁷⁷ e uma cultura visual centrada na relação entre estrutura e cor. O encontro em Cranbrook, a colaboração no concurso do MoMA e o casamento em 1941 marcam o início de uma prática conjunta que recusará fronteiras disciplinares e funcionará, deliberadamente, como autoria partilhada, contra leituras que segmentam contributos por género (Eames Office, s.d.-a).

Durante a Segunda Guerra Mundial, a investigação com contraplacado moldado encontra aplicação direta em dispositivos médicos e aeronáuticos (talas, macas e peças produzidas com financiamento da Marinha dos EUA) sedimentando processos industriais, organização de equipa e uma cultura de prototipagem rigorosa que transitará para o pós-guerra (Koenig, 2007; Eames Office, s.d.-a). A energia do período seguinte, catalisada pela Arts & Architecture, traduz-se no Case Study House Program e em obras como a Case Study House #8 (Casa Eames) e a Case Study House #9 (Casa Entenza), onde se exploram estrutura leve, racionalização construtiva e relação atenta com o sítio, em coerência com a ética de adequação e economia de meios. A receção crítica sublinha a centralidade do estúdio: Reyner Banham⁷⁸ identifica a “cadeira Eames” como o primeiro avanço significativo no design de assentos desde Breuer, referindo a “espantosa” sucessão de produtos, brinquedos, filmes e exposições (Koenig, 2007).

74 Eliel Saarinen (1873–1950) foi um arquiteto finlandês cuja obra transita do Romantismo Nacional/Art Nouveau nórdico para a modernidade.

75 Eero Saarinen (1910–1961) foi um arquiteto finlandês-americano associado a uma modernidade expressiva e estrutural, autor de obras icónicas como o TWA Flight Center (JFK, Nova Iorque), o Gateway Arch (St. Louis), o Terminal de Dulles (Washington), o Ingalls Rink (Yale), a MIT Chapel e o Kresge Auditorium (MIT).

76 Hans Hofmann (1880–1966) — pintor e professor germano-americano, figura ponte entre as vanguardas europeias e o expressionismo abstrato nos EUA. Dirigiu escolas em Nova Iorque e Provincetown, onde desenvolveu a teoria do “push and pull” (tensão espacial pela cor e pelo plano), influenciando artistas como Lee Krasner, Helen Frankenthaler, Joan Mitchell e Allan Kaprow.

77 American Abstract Artists (AAA) foi um coletivo fundado em 1936, em Nova Iorque, com o objetivo de promover e legitimar a arte abstrata nos Estados Unidos através de exposições anuais, debates e publicações (catálogos, folhetos e “statements” programáticos). Surgiu em resposta à resistência institucional à abstração na década de 1930, criando uma rede de apoio e crítica entre artistas, e desempenhando um papel importante na consolidação pública das linguagens geométricas e não-objetivas no meio norte-americano.

78 Reyner Banham (1922–1988) foi um historiador e crítico britânico que reinterpretou a modernidade pela lente da tecnologia, dos media e da cultura popular. Autor de obras-chave como *Theory and Design in the First Machine Age* (1960), *The Architecture of the Well-Tempered Environment* (1969) e *Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies* (1971), defendeu que os sistemas ambientais e as infraestruturas (luz, ar, energia) são tão arquitetónicos quanto a forma.



Figura 41 - Charles & Ray Eames na *Case Study House #8*

No plano processual, o ateliê opera como infraestrutura total de projeto: mais do que o desenho enquanto representação, privilegiam-se modelos, maquetes em escala real e fotografia como vias para compreender o problema e encontrar a solução, a inovação surge “como último recurso”, não como fim em si, preservando a “sabedoria acumulada” de técnicas, materiais e usos (Eames Office, s.d.-a). Esta atitude explica a recorrência de materiais disponíveis e industriais (contraplacado, cartão, metal, plásticos) trabalhados pelo seu valor intrínseco e ordenados por critérios de desempenho, conforto e durabilidade (Eames Office, s.d.-a, Eames Office, s.d.-b).

A dimensão comunicacional é indissociável do projeto. O estúdio expande-se para exposições e filmes, usando a câmara como ferramenta de pensamento e partilha. Projetos como *Mathematica: A World of Numbers and Beyond* e os programas para a IBM, entre os quais Think, ilustram a aposta num conhecimento público acessível, frequentemente descrito pelos próprios como “serious fun”, onde a montagem multimédia torna-se inteligíveis temas complexos (Koenig, 2007: Eames Office, s.d. -a). Esta pedagogia estende-se ao domínio do brinquedo e do jogo: a dupla mantém uma relação continuada com brinquedos enquanto acervo, linguagem e campo de projeto, e

concebe dispositivos para produção em série, dos kits de montagem às embalagens reutilizáveis, assumindo o prazer como parte séria do aprender e do conceber (Koenig, 2007).



Figura 42 - Charles & Ray Eames no estúdio da Eames House

4.3.1. CASA DE CARTAS

A House of Cards sintetiza a ética e sensibilidade lúdica e o entendimento “trabalho/jogo” de Charles e Ray Eames. A dupla cultivava uma relação continuada com brinquedos, enquanto coleção, linguagem visual e campo de experimentação e projetou também brinquedos para produção em série.

Nesse contexto, a House of Cards afirmou-se como um dos empreendimentos mais inovadores e bem-sucedidos do estúdio no domínio do jogo construtivo (Koenig, 2007).

Lançada em 1952 pela Tigrett Enterprises (Chicago) e impressa pela American Playing Cards, a House of Cards apresenta um baralho de 54 cartas com imagem num dos lados e, no verso, um asterisco sobre fundo branco. Cada carta incorpora seis ranhuras (nas extremidades e nas laterais) que permitem o encaixe cruzado entre peças, gerando estruturas tridimensionais variáveis. A operação é cumulativa e combinatória: a partir de

um módulo plano e leve, torna-se possível edificar volumes, paredes e pavilhões efêmeros sem ferramentas, segundo uma gramática de regras simples e uma variação potencialmente infinita. Torna-se possível edificar estruturas tridimensionais por encaixe, deslocando o foco do “objeto fechado” para o sistema reconfigurável e convocando a “co-autoria” do utilizador. (Koenig, 2007).



Figura 43 - Jogo House of Cards

No ano de estreia foram distribuídas duas versões: a *Pattern Deck*, composições gráficas e texturas (papéis, tecidos impressos, ramos florais antigos, pena de peru, borboleta chinesa) e no verso um asterisco verde-acinzentado. Na versão *Picture Deck*: seleção de objetos e motivos do cotidiano e da cultura material (caixa de charutos, brinquedos, estação ferroviária, metrônomo, concha de caracol, boneca Kachina, utensílios domésticos) e no verso um asterisco preto.

Em 1953, surge a *Giant House of Cards*, composta por 20 cartas de cartão espesso que mediam 18 cm x 27 cm e que possuíam também ranhuras para se interligarem. As imagens exploram escalas e texturas (casca de ovo em meia-tinta, flocos de neve ampliados, concha de náutilo, pedras preciosas, espiral, mecanismos de relógio antigos), e os versos adotam cores primárias como margem branca. Em 1970, é produzida uma *Computer House of Cards* como recordação do pavilhão da IBM na Expo

Osaka, mantendo o princípio combinatório e adequando a iconografia ao contexto tecnológico (Koenig, 2007)



Figura 44 - Jogo House of 20 Cards

4.3.2. CARTON CITY

Em 1951, o Eames Office ensaiou uma estratégia pioneira de reutilização lúdica de embalagens ao transformar as caixas de expedição do mobiliário Herman Miller em arquitetura mínima para crianças, a chamada Carton City, montada no exterior do estúdio, no nº901 da Washington Boulevard, numa “cidade” denominada “Mayberry”. As caixas, impressas em vermelho e preto com “M” distintivo da Herman Miller e reforçadas com ripas de madeiras, eram concebidas para que, após a remoção do produto, esses reforços pudessem ser replicados na base, convertendo-as em pequenas casas de brincar de montagem elementar. O gesto projetual era deliberadamente auto-explicativo: ainda que existissem folhetos com instruções “*How to make a Playhouse*”, as linhas ponteadas impressas nas superfícies indicavam onde abrir porta, janela e pequenos toldos, orientando a transformação do resíduo logístico em infra-estrutura de jogo. (Eames Office, s.d.). Esta operação inscreve-se numa história material mais

ampla: desde a década de 1880, o cartão canelado alterou profundamente os circuitos de embalagem e distribuição, substituindo gradualmente as caixas de madeira e viabilizando embalagens planas, leves e baratas que as empresas podiam montar e expedir conforme a procura (99% Invisible, 2019). Paralelamente, essas mesmas caixas ganharam, no cotidiano doméstico, um segundo ciclo de vida como matéria de construção infantil, graças à leveza, maleabilidade e resistência, um potencial reconhecido por críticos e designers atentos à criatividade das crianças, entre as quais Ray e Charles Eames. A Carton City evidencia precisamente essa dupla leitura: ao co-desenhar a embalagem e a sua reutilização, o estúdio encurta a distância entre a logística e lugar, convertendo o invólucro num dispositivo espacial acessível, participativo e aberto à variação (99% Invisible, 2019).



Figura 45 - Carton City

Do ponto de vista metodológico, o projeto dialoga com outros dispositivos do Eames Office, como *The Toy* (1951), que propunha um sistema modular de folhas, varetas e conectores para compor espaços efêmeros a partir de um conjunto de planos. A Carton City funciona como predecessora dessa lógica: aqui, a própria embalagem transforma-

se em kit construtivo, mantendo a coerência temática da modularidade e da montagem que atravessa o trabalho da dupla (99% Invisible, 2019). Ao reconhecer que “as crianças sabem que as caixas grandes podem ser mais divertidas do que o objeto lá dentro”, os Eames institucionalizam um saber vernacular em forma de projeto: prazer levado a sério, com um mínimo de meios, maximizado pela regra simples e pela imaginação do utilizador (Eames Office, s.d.).

A Carton City oferece um precedente claro: material comum, instruções mínimas e montagem rápida, produzem lugares de encontro e descoberta, demonstrando como a economia de meios e o design de reutilização podem ativar o espaço sem infraestruturas pesadas. (Eames Office, s.d., 99% Invisible, 2019). Em simultâneo, o projeto reforça a dimensão pedagógica do brincar: ao transformar o resíduo em recurso, a Carton City ensina a ler, recortar e montar o mundo: uma pedagogia do fazer que está no cerne dos Eames.

5. PRÁTICAS CONTEMPORÂNEAS

Este capítulo dá continuidade à constelação teórica anteriormente desenvolvida, traduzindo-a na prática. Partindo do quadro histórico onde se destacaram as esculturas habitáveis de Isamu Noguchi, as infraestruturas de Aldo van Eyck e a experimentação pedagógica e material de Charles e Ray Eames, propõem-se aqui observar como essas referências informam práticas atuais. Para tal, apresenta-se o trabalho do coletivo Os Espacialistas. O objetivo será evidenciar como a atitude lúdica pode operar como método de projeto, aproximando a teoria à ação no território.

“Os Espacialistas, situando-se num território híbrido entre a arte contemporânea e a arquitectura (...) centram os seus projectos na compreensão das relações espaciais, na transfiguração e na metamorfose do espaço corporalmente e simbolicamente habitado. (...)” (Delfim Sardo, 2011)



Figura 46 - Logotipo Os Espacialistas

Os Espacialistas é um laboratório de investigação teórica e prática que nasce na Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa em desde 2008, explora o território híbrido entre arte contemporânea, arquitetura, literatura e educação através de projetos de arquitetura, projetos de assistência arquitetónica e artística a obras de arquitetura e arte, exposições de fotografia, vídeos, instalações, espaços cénicos, performances, colaborações literárias, ilustrações fotográficas, oficinas, seminários e publicações. O coletivo trabalha a partir de um entendimento expandido do projeto, fazendo da experimentação um método e da mediação cultural um gesto crítico, capaz de aproximar públicos, lugares e processos.



Figura 47 - Imagens da autoria d'Os Espacialistas

O L.Ar (LAR – Laboratório de Arte e Arquitetura) nasce em dezembro de 2015, numa fase preparatória, como projeto piloto para testar novas hipóteses de educação e produção de conhecimento, integrado no “Observatório do Património” da Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa. Enquanto residência artística de carácter laboratorial, o L.Ar desdobra-se em workshops, conferências, criação de projetos e exposições, cruzando metodologias de trabalho académico e artístico com outros projetos espacialistas em curso e partilhando processos em contextos diversos – da Fundação Calouste Gulbenkian ao Palácio do Marquês de Pombal, do MAAT ao Colégio das Artes – frequentemente em diálogo com autores de outras áreas, como a literatura.

Entre as investigações e ações já desenvolvidas destacam-se os projetos: Os Espacialistas na Mina (2008), Os Espacialistas e o Piscocenho na Red Bull House of Art (2011), livro “Atlas do Corpo e da Imaginação” com Gonçalo M. Tavares (2013), 17^a Bienal de Vila Nova de Cerveira (2013), Fundação Calouste Gulbenkian (2014/2015), Ruin in Time – Chicago Architecture Biennial (2017) com Aires Mateus, a Loja do Espacialista no Centro Cultural de Belém desde 2018, a instalação Tijolo Burro 23x11x7 (MAAT, 2019), Atelier d'Arquitectura (RTP2, 2019), Conferências/Performance na Bienal BoCA (2020-2025), Amor Veneris: Viagem ao Prazer Sexual Feminino (2022), Bienal de Fotografia de Vila Franca de Xira (2022), Caça-Palavras: Caçar, Semear (Escarlar) e Falar (2025), e mais recentemente, o percurso/performance de inauguração do Festival Fólio (2025).

A minha participação no Coletivo Os Espacialistas iniciou-se em 2022, no segundo ano de faculdade, no primeiro semestre, quando o coletivo foi convidado pelos nossos

professores para propor um exercício para a cadeira de Projeto. A proposta parecia simples e ao mesmo tempo enigmática: propor uma casa para um colecionador de Tijolos. Antes de qualquer desenho, levaram-nos para o pátio da Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa (lugar onde também está inserido o Laboratório de Arquitetura e Artes do coletivo), onde nos esperavam 215 tijolos furados (30 cm x 20 cm x 15 cm) distribuídos pelo pátio. A partir daí, o material deixou de ser uma abstração: aprendemos o peso de um tijolo, o som que faz ao bater no chão, a textura das faces e dos furos, a resistência e a fragilidade.

Este laboratório improvisado abriu um campo de investigação sensível e artístico: partimos, furamos, atirámos, recompusemos, andámos por cima. Percebemos como o tijolo se comporta quando cede, quando se fragmenta, quando se repete. Experimentámos variações de escala - do módulo individual à parede, da parede ao espaço habitável - e treinámos o olhar para nos imaginarmos lá dentro, daquilo que antes era apenas um objeto. Descobrimos que o gesto pode ser método, que a ruína podia ser uma forma. Neste contexto muito característico d'Os Espacialistas, entendi que os projetos podiam tornar-se experiência, que o tijolo deixava de ser apenas um elemento construtivo para se afirmar como dispositivo de pensamento.



Figura 48 - Instalação Antes e Depois da Intervenção dos alunos

Nesse âmbito participei em exposições (“Campo de jogo: Plantar, Cortar e Alçar” (Galeria NAVE, 2022); “PORTA-ESCALAS: Das palavras e das imagens nascem

espaço”, no projeto Círculo de Leitores Imagens (Universidade Lusíada de Lisboa, 2025); performances (“Espécie Poética de Espaço”, Brotéria, Lisboa, 2022; “O Jardim-Escala”, Parque Botânico do Monteiro-Mor, Lisboa, 2023; performance com Gonçalo M. Tavares, São João da Madeira); apresentações (“Mais do que Casas — Encontro Chamada de Ideias”, Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, 2025); instalações em espaço público (Camp: La Leçon de Rome, Logroño, Espanha, 2023; CELLA, CCB, Lisboa, 2024; Casa Esquiça, CCB, Lisboa, 2025); residências artísticas (“Caça Palavras: Caçar, Semear e Falar”, Mértola, 2024) e projetos literários (Museu Imaginário da Europa, em colaboração com Gonçalo M. Tavares, 2025).

Durante este tempo criei uma enorme constelação de referências: pessoas, lugares, práticas, materiais e palavras que se interligam mutuamente. Aprendi a tratar cada projeto como um laboratório em aberto, lidando com contextos muito distintos e desenvolvendo ferramentas de trabalho. Em muitas frentes, o “brincar” tornou-se método de investigação.

5.1. INTERVENÇÕES ARTÍSTICAS E URBANISMO LÚDICO:

Neste subcapítulo, transpõem-se as referências teóricas para três intervenções efémeras no espaço público concebidas e mediadas pel’Os Espacialistas. Cada projeto funciona como protótipo urbano que ativa o lugar e convoca modos de uso abertos. Os três casos de estudo partilham a condição temporária e abertura programática, distinguindo-se, porém, pelas materialidades que tem e pelas apropriações que suscitam. A análise de cada caso organiza-se em quatro eixos: referências e implantação no lugar, a materialidade e as soluções construtivas, a apropriação lúdica pelo público, e as aprendizagens retiradas para um urbanismo cada vez mais lúdico e voltado para a infância.

5.1.1. CAMP: LA LEÇON DE ROME



Figura 49 - Camp: La Leçon de Rome na *Plaza del Mercado*, 2023

O Camp: La Leçon de Rome surge no contexto do Festival Concéntrico, em Logroño, na edição número 9 que se realizou entre 27 de Abril a 2 de Maio (2023): um laboratório de inovação urbana que convoca a cidade a pensar em si própria através da arquitetura e do design. Desde 2015, o programa consolidou um *corpus* vasto de mais de 150 intervenções em Logroño, funcionando como campo de ensaio para hipóteses espaciais que testam usos coletivos do espaço público e estimulam formas de convivência e experiência partilhada. Ao propor dispositivos temporários e situações projetadas, o Concéntrico opera na fronteira entre a prática e a reflexão: cada intervenção é simultaneamente obra e argumento, protótipo e crítica, ativando o quotidiano urbano e interrogando a sua gramática de circulação, permanência e encontro. (Concéntrico, 2018)

A intervenção foi implantada na Plaza del Mercado, a praça da Concatedral de Santa María de la Redonda de Logroño, Espanha. Um espaço singular da cidade, um ponto de encontro onde se cruzam idades, turistas e moradores, onde se intersectam caminhos e peregrinos do caminho francês de Santiago de Compostela, onde se reúnem famílias e grupos com várias motivações para usufruir do espaço público.

Memória Descritiva d'Os Espacialistas

“CAMP é uma espécie de acampamento poético, de natureza arquitectónica, escultórica e performativa, organizado pelas cinco figuras geométricas da “Lição de Roma”⁷⁹ de Le Corbusier transformadas em tendas instaladas na Praça do Mercado da cidade de Logroño, à luz da sua história e da memória recente dos acontecimentos de ocupação política que aí ocorreram na forma de ajuntamento.

Sob a influência do estilo Camp e das medidas do Modulor, assistiremos ao diálogo lúdico, físico, conceptual i-material entre a Catedral de Santa Maria de La Redonda e os cinco corpos geométricos puros propostos: o cilindro, a pirâmide, o cubo, o paralelepípedo e a esfera, com personas programáticas diversas.

A tenda enquanto espaço de abrigo temporário e unidade mínima deste conjunto habitacional aparecerá neste contexto como dispositivo transgénero ficcional e performativo de questionamento e reflexão social e artística, capaz de medi(a)r as intensidades reais e imaginárias presentes.

Camp é uma espécie de segregação poética do corpo e do espaço, da história e dos acontecimentos da cidade de Logroño à luz da memória passada e presente.

É uma máquina de contar histórias, de fragmentos e começos.

Camp é infância, jogo e protecção. É recreio, repouso e devaneio. Campo e cidade. É viagem, caminho, festa, religião, peregrinação e vigilância. É desvio, aventura e prazer.

Exílio, emergência, deslocamento e migração. É povo, guerra e paz. Fronteira, circulação e segurança. É bem comercial, troca e mercadoria. Arte directa, arquitectura e educação.

Escultura, happening e performance. Poética, filosofia e política.

Movimento, intervalo e passagem. Escola, preposição e proposição.

Carta, mapa, meio e mensagem.

É corpo humano e animal. Afecto e desejo.

Corpo aberto, partido e manifestação.

⁷⁹ Lição de Roma em *Vers une architecture* (1923), Le Corbusier formula “a lição de Roma” como exercício de leitura crítica da Antiguidade: não copiar colunas, motivos ou ornamentos, mas apreender a ordem abstrata que sustenta a cidade clássica: proporção, medida, hierarquia de eixos e primazia dos volumes elementares sob a luz. Roma ensina que “o plano é o gerador”: a clareza do traçado e das secções cria percursos e sequências espaciais que estruturam a experiência urbana.

Estilo, pro(ex)cesso e manifesto.” (Camp: la Leçon de Rome, 2023)

No Camp: La Leçon de Rome, as referências operam em conjunto como um guião de forma, medida, atitude e memória do lugar. O Modulor de Le Corbusier fornece a régua antropométrica que afina as alturas garantindo que a escala do objeto orienta o corpo. Da Lição de Roma vem o vocabulário geométrico – cilindro, pirâmide, cubo, paralelepípedo e esfera – transpondo este estatuto canônico para o regime de tenda, isto é, de figura-modelo para dispositivo de ação: cada sólido torna-se abrigo temporário com persona própria, convocando gestos distintos.

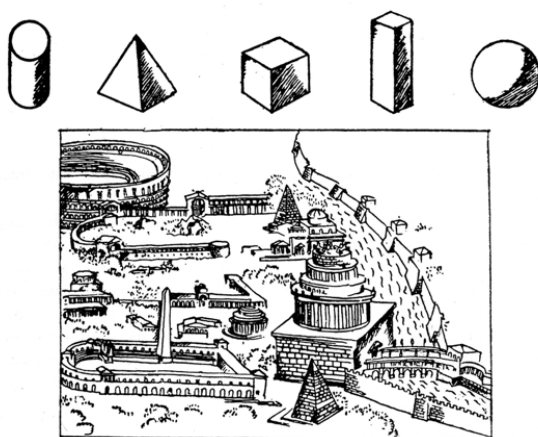


Figura 50 - Lição de Roma

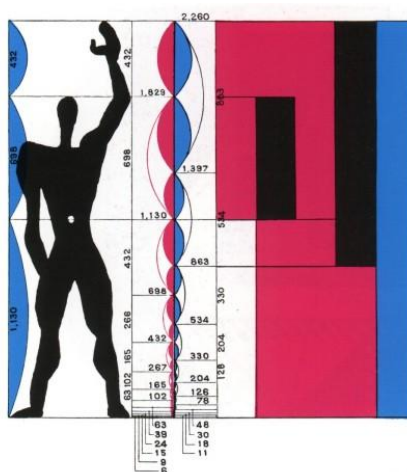


Figura 51 - Sistema de Proporções Modulor

“The whole point of Camp is to dethrone the serious. Camp is playful, anti-serious. More precisely, Camp involves a new, more complex relation to ‘the serious’. One can be serious about the frivolous, frivolous about the serious.” (Susan Sontag, “Notes on Camp”, 1964)

A atitude é informada por Susan Sontag⁸⁰: aqui, a obra assume o *camp* como método crítico e lúdico, tratando o sério com leveza. Isso vê-se nas cores divertidas das tendas, na encenação assumida e no convite explícito ao toque e ao jogo. Por fim, a memória local da manifestação com tendas de 25 de maio de 2011, quando a *Plaza del Mercado* se encheu de tendas de campismo em que se exigiu “*Democracia Real Ya!*”. Esta é ativada como *site-specific*: a instalação reinscreve a gramática da tenda (encontro,

⁸⁰ Susan Sontag (1933–2004) foi uma ensaísta e crítica cultural norte-americana, autora de *Against Interpretation* (1966) e *On Photography* (1977), e de ensaios que marcaram o debate público, como *Illness as Metaphor* (1978) e *Regarding the Pain of Others* (2003). A sua escrita aproximou literatura, artes visuais e política, defendendo uma leitura crítica das imagens e do papel do intelectual na esfera pública.

abrigo), filtrando-a com geometria, medida e participação. Torna-se uma obra-manifesto que usa o brincar como linguagem para ler a cidade, o lugar e as escalas do corpo.



Figura 52 - Tendas na Plaza del Mercado, 2011

As estruturas foram concebidas para terem um comportamento nómada: montam-se, desmontam-se, viajam e reconstroem a narrativa noutra lugar. O sistema construtivo baseia-se em ferro, dimensionado em peças modulares que se encaixam umas noutras sem recurso a ligações permanentes. Após a definição deste esqueleto metálico, com as medidas do Modulor⁸¹ de Le Corbusier, acrescenta-se um segundo “layer”, um tecido não tecido (TNT) colorido, que reveste, filtra a luz e qualifica a experiência cromática e tátil do interior.

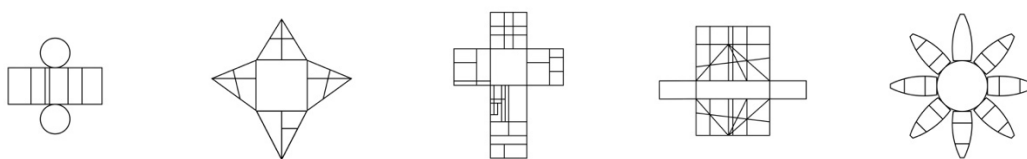


Figura 53 - Desenhos das figuras geométricas

A experiência e as imagens que se registaram revelaram um processo espontâneo de apropriação infantil que transformou a instalação num “chão” comum temporário de jogo. Foi incrível observar as crianças correrem na direção das estruturas, movidas por uma curiosidade imediata que rapidamente se convertia em ação: entrar, tocar, trepar,

⁸¹ Modulor: Sistema de proporções e medição proposto por Le Corbusier, concebido para aproximar as dimensões da arquitetura às do corpo humano. Utiliza como referência a figura masculina de 1,83m.

desenhar, construir. Ao mesmo tempo, pelo carácter escultórico que as estruturas possuíam, algumas crianças hesitavam, receosas de não saberem se “podiam ou não” brincar e entrar, olhando para os adultos à procura de autorização. No entanto, bastava uma criança atravessar o limiar para que o receio se dissipasse num efeito de contágio lúdico.

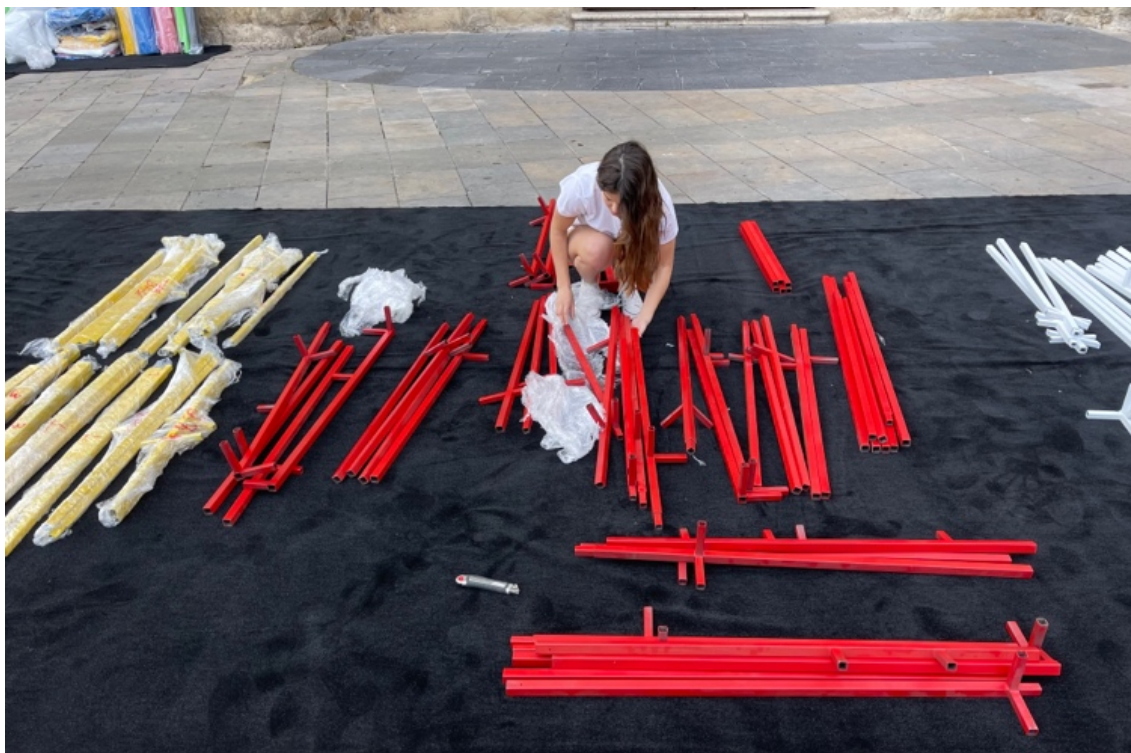


Figura 54 - Montagem das figuras geométricas

Em todas as figuras observou-se um fluxo de movimento muito grande nas estruturas: grupos compactos de turmas, pequenos agregados familiares ou crianças isoladas, enquanto adultos permaneciam na periferia no papel de cuidado e audiência. A própria praça era um espaço de aglomeração: ciclistas, peregrinos do caminho de santiago de Compostela, despedidas de solteiro/a, casamentos, manifestações.

Também vi mães e pais aproveitarem a instalação como sala de aula ao ar livre: nomeavam cores, contavam lados, identificavam o “círculo, quadrado, triângulo”, comparavam alturas pelo corpo e experimentavam as transparências do TNT colorido. A experiência tornava-se uma pequena pedagogia: brincar como modo de aprender vocabulário, cores e medidas, relações espaciais, materialidades, escalas.

Ao longo da exposição distinguiram-se dois regimes de experiência determinados pela presença ou ausência do revestimento TNT. Com a “pele” colocada, as figuras

ganhavam um forte impacto visual e a ambiguidade anterior que instaurava um grau de segredo: a curiosidade convertia-se em impulso de atravessar o limite, entrar e descobrir o objeto. Nesta fase, as crianças atribuíam maior importância aos objetos presentes no interior: eram motivo de conversa, de descoberta, de manipulação. A filtragem cromática do tecido construía atmosferas imersivas e quadros sensoriais que favoreciam o habitar, o olhar de dentro para fora e a experiência do abrigo.



Figura 55 - Apropriação das figuras pelo público

Após a remoção do revestimento, os volumes revelaram-se como corpos esqueléticos: emergiu uma gramática de uso distinta, assente em pendurar, cruzar, percorrer as barras. A “perda” deste segredo interior foi compensada, com desafios motores mais explícitos (alcance, equilíbrio, suspensão). O interesse migrou daquilo que estava dentro para a própria estrutura.



Figura 56 - Apropriação das figuras pelo público

Em cada figura geométrica, a pele de TNT envolvia um elemento interior específico, pensado para explorar materiais e imaginários distintos.

No cilindro, revestido a TNT verde, um espelho no pavimento e outro na face interior da cobertura criavam um efeito de infinito, como um poço sem fim que ampliava a percepção espacial.



Figura 57 - Apropriação do Cilindro pelo público

No cubo, revestido a TNT vermelho, dispôs-se uma montanha de cubos de 5cm x 5cm no interior, sendo esta a figura que está “sempre deitada ou sempre de pé”, convoca uma referência direta à anatomia humana e à arquitetura.



Figura 58 - Apropriação do Cubo pelo público

A pirâmide, revestida a TNT amarelo, continha areia, remetendo para a geografia e o arquétipo das pirâmides, com a experiência granulosa a reforçar a ideia de cume.



Figura 59 - Apropriação da Pirâmide pelo público

No paralelepípedo, revestido a TNT branco, o papel surgia como material de escrita, de dobra e projeto.



Figura 60 - Apropriação do Paralelepípedo pelo público

Por fim, a esfera, revestida a TNT azul, acolhia almofadas azuis que eram lançadas e re-lançadas através do óculo da estrutura, ativando um jogo entre o dentro e o fora.



Figura 61 - Apropriação da Esfera pelo público

O Camp: La Leçon de Rome ofereceu também várias oportunidades para trabalhar a motricidade fina dos seus utilizadores através de gestos simples ligados aos materiais: O cilindro com espelhos permitiu que as crianças vissem o próprio gesto e ajustassem a posição dos dedos, a pirâmide permitiu manipular areia (peneirar, alisar, juntar); o cubo permitiu alinhar e empilhar, controlar o punho e colocação cuidadosa para não derrubar as torres; o paralelepípedo permitiu desenhar e dobrar papel, requeria movimentos pequenos e controlados com a ponta dos dedos e por última a esfera, permitia lançar e apanhar almofadas pelo óculo obrigando ao ajuste da abertura da mão e a pontaria (coordenação olho-mão).

5.1.2. CELLA

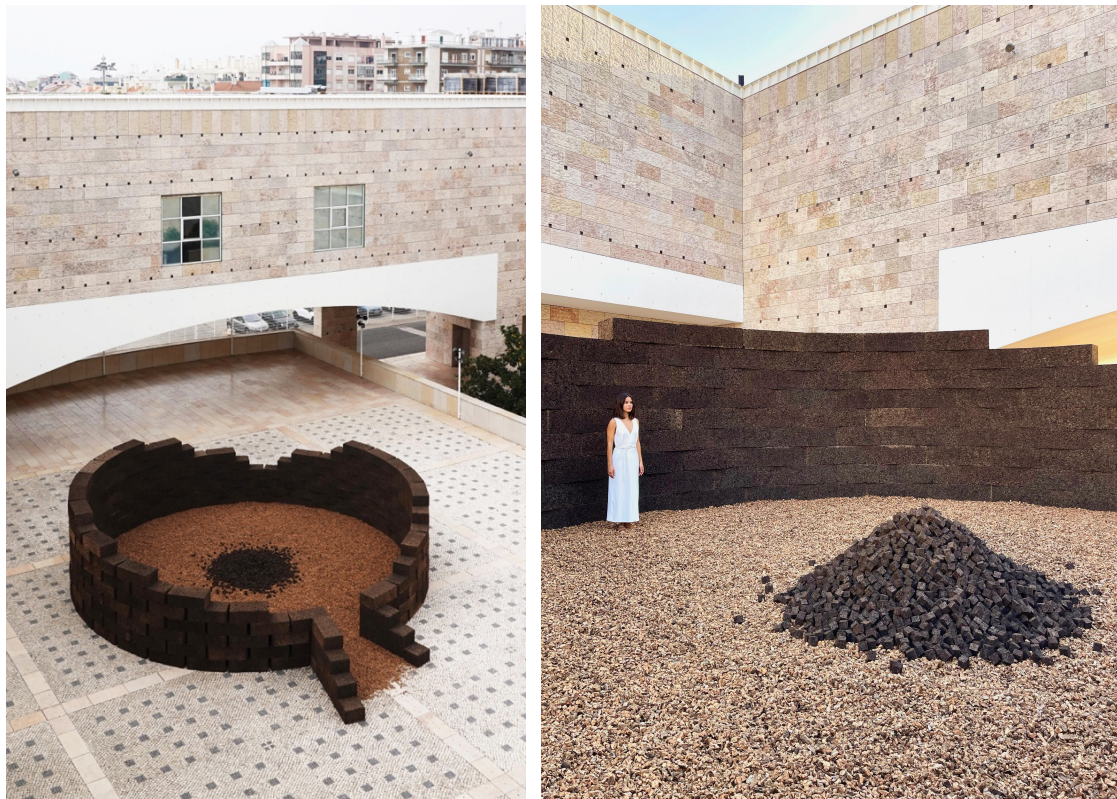


Figura 62 - Cella, Centro Cultural de Belém, 2024

A Cella surge a convite do Centro Cultural de Belém e da Corticeira Amorim para desenvolver um projeto de natureza efémera para o Museu de Arte Contemporânea/Centro Cultural de Belém (cuja abertura oficial ao público ocorreu a 21 de setembro de 2024).

O projeto nasce da cortiça, um projeto também ele corpo-objeto-espço. A parede é montada com cerca de 200 blocos de cortiça 1 m x 0,50 m x 0,30 m, formando uma arena de espessura macia ao toque. No interior, 500kg de cortiça granulada amortecem o piso e uma montanha de pequenos cubos 5 cm x 5 cm ficam disponíveis para manipular, transportar e construir. A matéria é leve, reciclável e silenciosa ao impacto, adequada a montagens e desmontagens, reforçando o carácter reversível e nómada da instalação.

Instalada na praça do Centro Cultural Belém junto ao Museu de Arte Contemporânea, a Cella assume o vazio central como um “interior aberto.” O enquadramento do Centro Cultural de Belém, revestido a uma pedra clara, permitiu que a instalação em cortiça

escura (resultado do processo de queima do material⁸²) tivesse uma presença mais densa. A pedra reflete a luz e o ruído, enquanto a cortiça absorvia o som e parte do brilho, desenhando um espaço mais sossegado. Este binómio claro/escuro, rígido/macio, refletor/absorvente reforçou a hospitalidade da instalação: ao passar da praça luminosa para este anel mais escuro, percebia-se uma mudança de clima, quase como a entrar numa sombra construída.

Memória Descritiva d'Os Espacialistas

“Durante oito meses, uma estrutura constituída por cerca de duzentos blocos de cortiça (cada um com aproximadamente 1 metro de comprimento, 50 centímetros de largura e 30 centímetros de altura) e 500 quilogramas de cortiça granulada configura uma espécie de arena na praça do CCB.

No seu interior, uma montanha de pequenos cubos de cortiça (5 por 5 centímetros) espera, pronta para que se brinque com ela.

Cella é uma espécie (de criador) de espaço público de natureza anatómica, arquitetónica, escultórica e performativa.

É um requalificador nómada, passível de ser instalado em qualquer espaço público, com múltiplas vocações programáticas, capaz de funcionar ludicamente a várias escalas reais e imaginárias.

Para Os Espacialistas, a geometria é a relação de afeto que o ser humano estabelece com a natureza.

Cella é uma espécie de espaço de natureza anatómica, arquitetónica e escultórica. Na origem é corpo (célula), espaço (cela) e material (cortiça). Divisão com paredes, tato e chão. Lugar do corpo para passear, falar e brincar; para exercitar o aparelho reprodutor artístico latente em nós e transformar a imaginação num órgão relacional de investigação poética. É habitada oniricamente por um enxame de cubos, semeados para serem colhidos, jogados, construídos e andados de um lado para o outro.

O pensamento que vale é aquele que caminha. O cubo nasce no pé. Por estar sempre deitado, é a figura geométrica mais sonhadora de todas. Dividir, recordar, escolher, associar, misturar, construir, encontrar errar e esquecer livremente são alguns dos

⁸² A cortiça expandida (queimada) recebe esta designação porque, ao aquecer os grânulos, as resinas naturais são ativadas e aglutinam o material, conferindo-lhe a tonalidade escura e o odor quente e terroso.

verbos em atividade nesta unidade mínima de imaginar, acontecer, experimentar e jogar a várias escalas, numa relação contínua entre o tempo, o corpo e o espaço envolvente.

Sorrir, libertar imagens, deixar a corporosidade do espaço entrelaçar-se e esculpir quem o visite é o segredo deste espasso de recreio e medi(t)ação em des/construção.

Brincar é repetir o futuro com espanto e alegria.

Agora, o interior está no exterior.

Outra Vez.” (Cella, 2024)



Figura 63 - Observação microscópica da cortiça, Robert Hooke

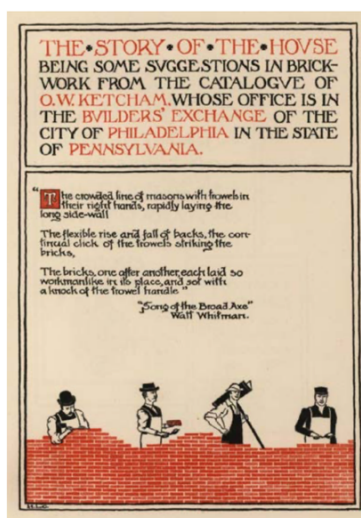


Figura 64 - The Story of the House, O. W. Ketcham

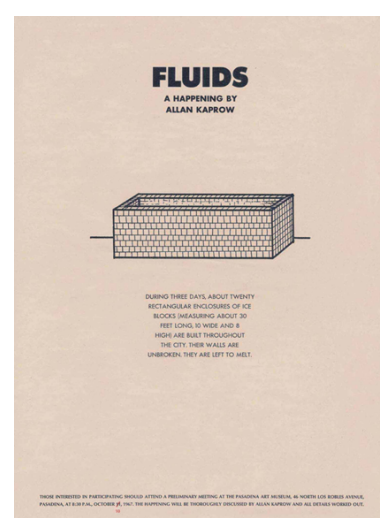


Figura 65 - Fluids, Allan Kaprow

Na Cella, as referências cruzam a participação pública, matéria e técnica num mesmo gesto. A descoberta de Robert Hooke⁸³ dá-lhe o núcleo conceptual e material: a cortiça revela “células” na sua composição. “The Story of the House” (1899) de O. W. Ketcham, aproxima a peça da técnica da alvenaria: a montagem por blocos e a gramática do empilhar curso a curso informam a parede anel e a montanha de cubos.

De Allan Kaprow⁸⁴, *Fluids* (1967) vem a lógica da instalação efêmera ativada pelo coletivo: um dispositivo simples, modular, que se constrói e se desfaz com a ação de

⁸³ Robert Hooke (1635–1703), cientista inglês, aperfeiçoou em 1665 o microscópio composto — recorrendo a três lentes e iluminação na base do estágio — e observou ao microscópio uma amostra de cortiça. No livro *Micrographia* (1665), descreveu esse “novo” mundo e chamou “células” às pequenas cavidades vistas, por lhe lembrarem as celas de um mosteiro.

⁸⁴ Allan Kaprow (1927–2006) foi artista e teórico norte-americano associado à emergência dos *Happenings* e das práticas performativas e participativas na década de 1960. Obras como *Fluids* (1967) — construção efêmera de estruturas de gelo para derreter no espaço público: exemplificam a sua ênfase no processo, na temporalidade e na colaboração. A sua

quem participa. Em vez do gelo que derrete, a Cella trabalha a cortiça que se gasta. A Cella afirma-se como obra-processo: aprende-se a matéria enquanto se constrói.

Um dos efeitos mais surpreendentes da Cella foi olfativo. Meses depois de instalada, o cheiro terroso e amadeirado característico da cortiça permanecia na instalação. Na Cella, a cortiça organiza-se em três escalas articuladas que moldam o corpo e a experiência. Brincar, aqui, é uma verdadeira “máquina de escalas”: Na escala macro os blocos de cortiça formam uma parede-anel que é simultaneamente limite e mobiliário (serve para trepar, sentar, observar, conversar, o corpo usa-a percebendo como uma simples parede reorganiza visão, som e temperatura, aquilo que uma fronteira faz aos sentidos). Numa escala média os cubos pequenos cabem na mão e ativam gestos fundamentais (agarrar, empilhar, ordenar, derrubar, atirar, quando acumulados, viram almofada para saltos e mergulhos, passando do detalhe manual ao impacto corporal). Por último, a escala micro com o granulado de cortiça no pavimento cria um chão tátil que convida a derrapagens seguras, a sentar, deitar, prolongando o contacto pele-matéria. Podemos afirmar, assim, que brincar é uma máquina de escalas.



Figura 66 - Apropriação lúdica da estrutura

prática e reflexão influenciaram de forma decisiva a performance, a arte ambiental e a instalação, bem como abordagens pedagógicas experimentais.

Desde o primeiro dia a Cella foi manipulada de múltiplas formas. Observou-se um processo contínuo de experimentação que transformou a peça ao longo do tempo: os blocos de cortiça, inicialmente com arestas definidas, foram sendo gastos pelo toque, pelo subir e descer, pelo encostar do corpo, até a estrutura ganhar a aparência de ruína performativa. A própria obra já carregava esse peso/memória (não é um círculo fechado, é escalonada, permite subir e descer, estar dentro e estar fora), mas foi este uso circular que lhe deu este aspeto e sentido público. Aos longos dos dias, a instalação alternou momentos de concentração: grupos a construir pirâmides, linhas e muros com fluxos intensos de travessia e corrida. O desgaste material não é uma falha: é registo de apropriação, a prova de que a Cella deixou de ser uma “escultura intocável” para se tornar num dispositivo de hospitalidade lúdica.



Figura 67 - Apropriação lúdica da estrutura

Ao longo do tempo, os cubos que outrora estavam no interior da Cella, foram seguindo caminhos diferentes. Muitos deles foram sendo levados pelos visitantes, prolongando a instalação para além do seu perímetro. Os que permaneceram, sofreram uma transformação física evidente: o uso intenso apagou as arestas e arredondou os cantos. Deixaram de ser cubos perfeitos, para se tornarem quase esféricos, mais seguros para lançar e atirar.

A Cella funcionou também como uma sala de aula e o material da instalação falava por si: proveniente da árvore, do sobreiro, um material natural e renovável, permitiu explicar às crianças o ciclo deste material.

Esta instalação mostrou-nos também como a segurança é também percebida e negociada entre adultos e crianças. Foi possível observar dois tipos de instruções, de um lado há encarregados de educação que incentivavam o uso, confiavam no risco positivo proporcionado pelo dispositivo (a altura controlada dos degraus, o pavimento em granulado de cortiça, as arestas que se arredondaram com o uso, o perímetro contínuo que permitia testar o equilíbrio com margens de erro toleráveis). Por outro lado, conviviam posturas mais cautelosas: adultos que preferiam conter, impedir a subida, manter as crianças no interior. Este cuidado expressava uma leitura diferente do mesmo cenário, a instalação acolheu ambos os modos sem conflito. O desenho da mesma oferece vários níveis de desafio.



Figura 68 - Apropriação lúdica da estrutura

Entre os momentos mais marcantes da Cella, recordo um episódio de quatro crianças que não se conheciam e acabaram a brincar juntas. Duas delas, em cima da estrutura, erguiam uma parede de cubos (já sem arestas definidas). Duas meninas aproximaram-se, observaram em silêncio o gesto repetido de empilhar, e entraram no jogo sem palavras: uma delas recolhia e passava os cubos às construtoras, a outra seguia a alinhar os cubos já montados, corrigindo pequenos desvios para que não tombassem. Em três gestos, formou-se uma micro-cadeia de produção lúdica.

5.1.3. CASA ESQUIÇA (9/10)



Figura 69 - Casa Esquiça (9/10), Centro Cultural de Belém, 2025

A Casa Esquiça (9/10) surge a convite do Centro Educativo do Centro Cultural de Belém para desenvolver um projeto de natureza efêmera para o Museu de Arte Contemporânea/Centro Cultural de Belém (cuja abertura oficial ao público ocorreu a 1 de junho de 2025, e que, à data de publicação desta tese, se mantém instalada).

O projeto nasce da madeira, um projeto também ele corpo-objeto-espço. A Casa Esquiça monta-se com 77 tábuas-corpo e integra 575 orifícios, desenhando uma pequena casa porosa. Nesta casa perfurada, cada tábua funciona como pele sensível, os buracos operam como bocas, olhos e ouvidos da estrutura, mediando a luz, o ar e o som. A escala da casa intensifica a sua proximidade: o corpo encosta-se, espreita e encaixa as esquiças.



Figura 70 - Pormenor dos buracos e das esquiças na Casa Esquiça (9/10)

Memória Descritiva d'Os Espacialistas

“Na Casa Esquiça, brincar é uma profissão a tempo inteiro e a coisa mais séria da vida.

Cada tábua que a constrói é uma espécie de corpo com 9/10 o(ri)fícios que o ligam aos outros e ao resto do mundo. Através deles, respira, olha, escuta, cheira, come, fala, grita, segreda, toca, choca, sente, deseja, dá à luz e dá a luz, como presente a quem se demorar nela.

É uma casa onde o coletivo é o corpo, onde cada um é muitos, conforme as ligações de afeto que for capaz de criar entre si e aqueles que o atravessam. Todos nós estamos nela. É a tradução dos gestos do nosso corpo em espaço relacional. O lugar onde podemos acertar-nos com o corpo próprio, com o dos outros e apropriarmo-nos cosmicamente do mundo.

Que género de casa é esta?

É uma casa alegre, de origem animal, vegetal e mineral, com órgãos cooperativos cuja identidade escultórica supera a f-utilidade do género programático e performativo.

Vive ficcionalmente como d'obra performática de brincar. Cria laços e espantos. Cada um dos seus lados sopra e traduz formas misturadas de Ser-Humano, prontas a dialogar

com quem se aproximar das suas (pa)redes sociais, repletas de buracos: as portas e as janelas constelam-na como orifícios de câmaras escuras.

Nela as palavras voam de um lado para o outro, entram e saem alegremente, fazem ninho na imaginação de quem a namorar. É um Livro de Areia que pesa a corporosidade do mundo.

É uma casa espanta-corpos, reflexo da vocação infantil de brincar de casa.

Somos sonhadores de casas. Desde as cavernas que as colecionamos em nós, umas dentro das outras. Somos povoações inteiras, portadores de aleg(o)rias estéticas.

A partir de um conjunto de «esquiças» feitas à medida de cada um dos orifícios das tábuas-corpo que a constroem, Os Espacialistas propõem um conjunto de i-medi(a)ções das intensidades reais e imaginárias, entre o corpo de quem a brinca e os seus lados de tábuas esquiçadas com as medidas anatómicas, de palmos, pés, braços, pernas, côvados, polegadas e varas.

Esquiçar é furar, espreitar, desejar e desenhar o mundo.

A esquiça é o volume cilíndrico que tapa o furo: o vazio negativo da forma da vida por onde se entornam os sentidos, a imaginação e o tempo em estado puro; o forâmen anatómico por onde passam os cabos dos músculos, dos vasos e dos nervos do nosso corpo-casa.

A esquiça é um pau, um cilindro, um carote, uma rolha, um batoque, um fio, um tubo, uma conduta, um dedo, um braço, uma perna, uma face, uma moeda. O positivo i-material do mundo.

A Casa Esquiça tem os olhos postos no céu, antecipa a natureza cloroplasta e topológica do mundo.

É um dispositivo poético de aproximação corporal que satisfaz o nosso instinto primordial de olhar poeticamente para o interior das coisas. Nela, podemos olhar-nos através dela, só temos de escolher o corpo de dentro ou de fora do que nós vemos, do que nos olha, religa e relê continuamente” (Casa Esquiça (9/10))

Na Casa Esquiça, as referências cruzam proporção, corpo e lugar. O 9/10 de Almada Negreiros⁸⁵ funciona como regra de composição e de leitura, evidenciando no *site-*

85 Almada Negreiros (1893–1970) foi uma das figuras centrais do modernismo português, artista multidisciplinar — escritor, ensaísta, pintor, desenhador e cenógrafo — ligado à revista *Orpheu* (1915). A sua obra explora a síntese entre

specific do Centro Cultural de Belém, onde as janelas em nove quadrados ressoam na matriz de orifícios da casa e no gesto de esquiçar.



Figura 71 - Janela do Centro Cultural de Belém

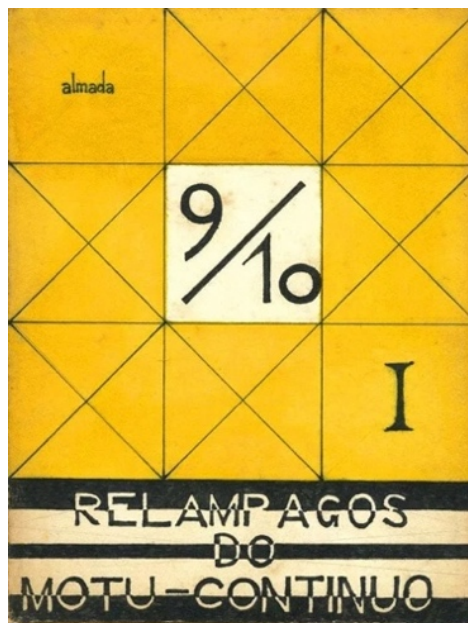


Figura 72 - 9/10: Relâmpagos do Motu-Contínuo, De Almada Negreiros

Esta grelha “nove” encontra uma afinidade com o excerto de Vergílio Ferreira. Explica a equivalência entre corpo e arquitetura: a casa como organismo, com órgãos que respiram, falam e escutam. Em continuidade a obra convoca também a tradição das medidas antigas portuguesas, como património métrico-corporal que ancora a escala do uso quotidiano e na memória do lugar.

"Entre mim e ti há uma luta constante, sem tréguas. Eu a lavar, tu a sujares, eu a pôr-te decente, apresentável, a prevenir os teus desmandos e exigências, tu a seres inconveniente, grosseiro, a aproveitares todos os descuidos para te portares mal. Preparo-te todas as manhãs como a uma criança, poucas horas depois estás tão lastimoso... Escorre de ti o lixo de todas as maneiras. São nove buracos, fora os miúdos de toda a pele por onde respiras e suas. Meu pobre corpo." (Vergílio Ferreira, Invocação ao meu corpo)

A Casa Esquiça assenta numa estrutura de ferro sobre a qual as tábuas de madeira foram sendo aparafusadas progressivamente, constituindo as faces da casa. O sistema

artes visuais, literatura e matemática, com particular atenção a proporções e ritmos (v.g., a razão 9/10), procurando integrar arte e arquitetura através de murais, painéis e dispositivos gráficos em espaços públicos e institucionais.

tabular é perfurado, no qual as esquiças⁸⁶ (cilindros de madeira de vários diâmetros) tapam os orifícios e regulam a luz. As alturas das tábuas de madeira foram definidas através de medidas históricas do corpo e de referência: pé (0,305m), côvado (0,680m), vara (1m), Modulor (1,40m), passo geométrico (1,65m), braça marítima (1,83m) e a braça (2,20m); enquanto a largura corresponde ao palmo da Junta do Comércio (0,20m). Este léxico métrico gera uma escala relacional: cada tábua responde a um alcance do corpo, produzindo diferentes apoios, vãos e vistas. No pavimento, uma estrutura de madeira em forma de hexadecágono delimita com areia o interior, oferecendo textura, amortecimento e um perímetro de equilíbrio.

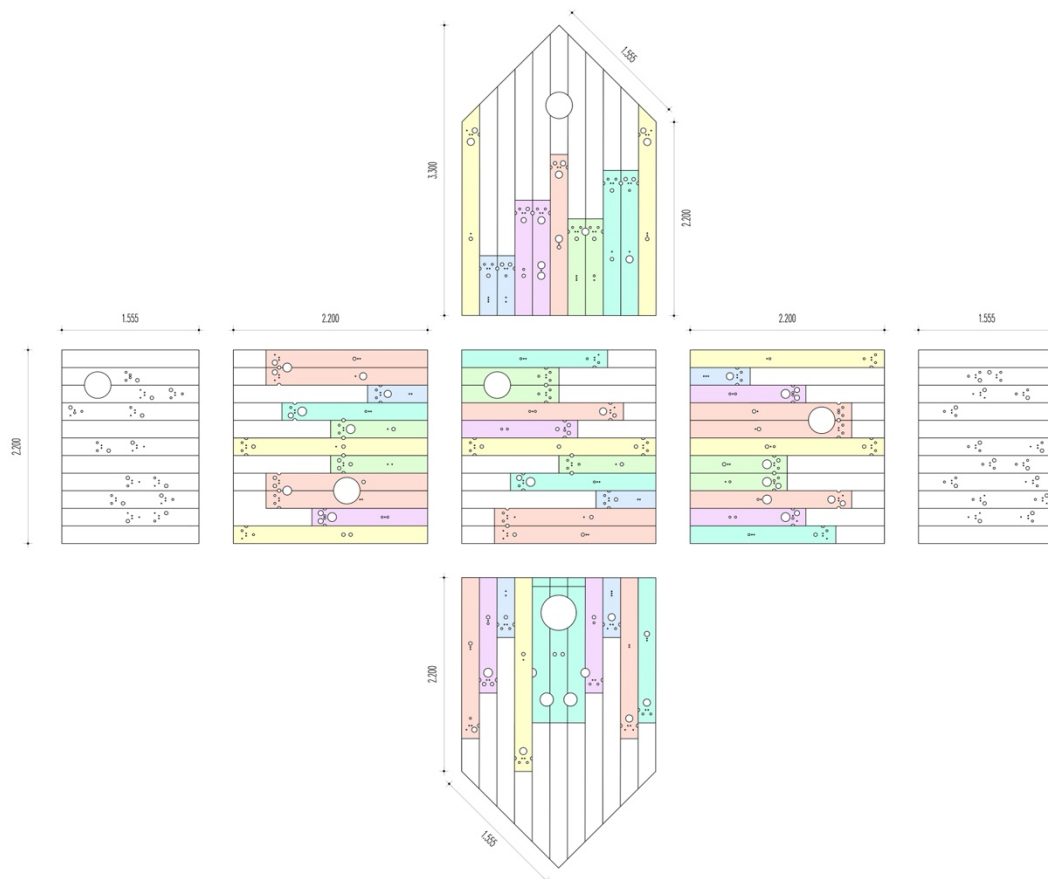


Figura 73 - Desenho da Casa Esquiça (9/10)

⁸⁶ A esquiça é um batoque ou espicho de madeira que serve para tapar o buraco de uma vasilha de vinho. A palavra também pode referir-se ao verbo "esquiçar", que significa tapar esse buraco.

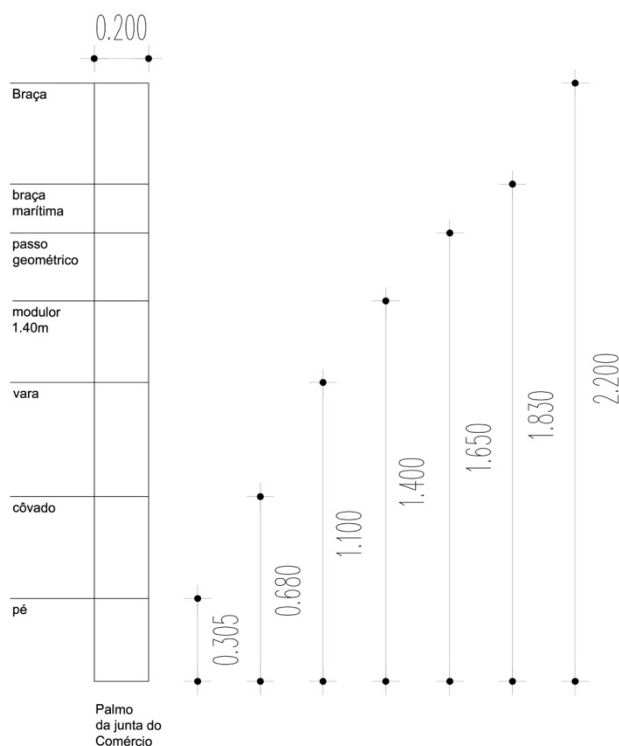


Figura 74 - Medidas antigas portuguesas aplicadas ao desenho das tábuas de madeira

As crianças correm na direção da Casa Esquiça como se fosse um íman. A aproximação abranda quando percebem que há um limite de madeira no pavimento e a presença de areia no interior: instala-se uma hesitação se devem ou não atravessar (rapidamente se transforma em risco positivo). Ultrapassando o limiar, a curiosidade toma conta do gesto, descobrem o interior vermelho da casa, leem a casa como um corpo e começam a vesti-la com o seu próprio corpo (braços, dedos, pernas e cabeça, procuram orifícios possíveis, experimentam entradas, alcances e pontos de apoio). Em paralelo, algumas percorrem o limite hexadecagonal como se fosse uma trave, testando o balanço

A Casa Esquiça trabalha também a luz como matéria principal: esta pele perfurada cria uma porosidade que, ao deixar entrar a luz, o olhar deixa de reconhecer cada “buraco” como abertura distinta, dissolvendo a leitura dos corpos no interior.

A exploração espalha-se por fora e por dentro: uns tentam escalar a casa pelo exterior, testando os orifícios como apoios para as mãos e os pés, outros investigam os dispositivos de mediação. As esquiças servem para medir e tapar os buracos,

transformando a casa num instrumento de precisão lúdica. Os tubos vermelhos ativaram as ligações entre o interior e o exterior, funcionaram como representações das veias da casa, enquanto se tornaram também telefones improvisados, fazendo circular vozes no interior e exterior da casa. Ao reconhecerem variações de altura e largura das tábuas e dos diâmetros dos orifícios, as crianças intuitivamente escolhem os orifícios que melhor se ajustavam ao seu tamanho.

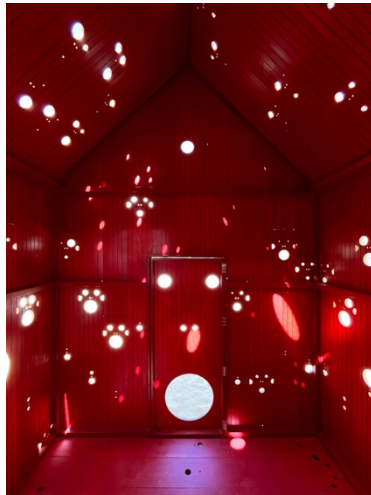


Figura 75 - Interior da Casa Esquiça (9/10)



Figura 76 - Interior da Casa Esquiça (9/10) observado por um dos buracos (9/10)



Figura 77 - Apropriação lúdica da estrutura

5.2. PLAYTIME

Em 2024, o projeto final de 5ºano iniciou-se com uma encomenda real: a arquiteta Sofia Pinto Basto⁸⁷ propôs à turma o desafio de “reparar” um lugar em Lisboa. A palavra-chave carregava, desde o início, um duplo sentido: reparar como *agir sobre* e reparar como *prestar atenção*. Esta ambivalência orientou o meu posicionamento: antes de intervir, era necessário olhar com tempo.

O primeiro texto de intenção partia dessa ponte entre a prática e a atenção: no ato de reparar um pedaço de cidade, a arquitetura estabelece um braço com o urbano que lhe permite reinterpretar-se, preservando, sempre que possível, a imagem que o lugar já sustenta. Deste gesto derivou uma constatação rápida: entre os *layers* urbanos que permanecem sistematicamente não reparados, a infância surge como a primeira a perder o direito de existir plenamente no espaço público.



**"AS CRIANÇAS
SÃO AS
PESSOAS
DO ~~FUTURO~~"**
agora

Figura 78 - Manifesto da Autora

Por se tratar de um problema transversal – ao mundo, ao país e à cidade de Lisboa – escolhi Campo de Ourique, um território familiar, com características demográficas e espaciais que o habilitavam a ser um bom caso de estudo.

⁸⁷ Sofia Pinto Basto licenciou-se na Faculdade de Arquitectura da UTL em 1993 e colaborou desde esta data até 2013 na Sousa Oliveira Arquitectura e Urbanismo como coordenadora de projecto, o Campus da Universidade Nova de Lisboa, o Campus do Politécnico do Cávado e do Ave, ou o Edifício de habitação Lisbon Stone Block. Completou a área curricular do curso de Filosofia da Universidade Nova de Lisboa em 1995.

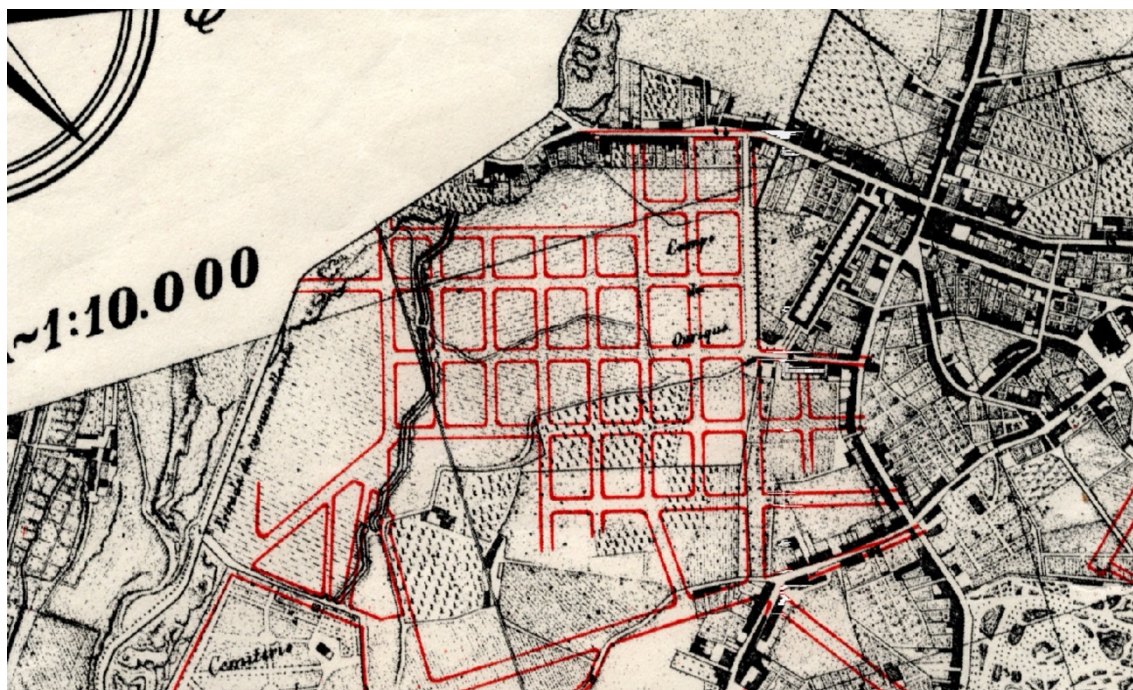


Figura 79 - Cartografia Histórica de 1871

Campo de Ourique apresenta uma identidade própria organizada por uma malha que surge nas cartografias históricas de 1871. Os quarteirões medem 80 metros de comprimento por 50 metros de largura (com variações e unidades mais pequenas). As ruas têm 15 metros de largura, dos quais 9 metros são ocupados por via automóvel e estacionamento, restando apenas 6 metros para passeio público – frequentemente ocupado por mobiliário de comércio, paragens de autocarros, iluminação ou postes informativos.

O único espaço de lazer estruturado do bairro é o Jardim da Parada, um jardim de matriz oitocentista (quiosque, lago, coreto e mesas para jogo) que inclui um parque infantil com aproximadamente 300 metros quadrados, com equipamentos convencionais. Esta reconfiguração evidencia um desequilíbrio entre a centralidade do automóvel e a escassez de oportunidades lúdicas de proximidade.



Figura 80 - Parque Infantil no Jardim da Parada em Campo de Ourique

O primeiro passo do projeto constitui em mapear e selecionar quarteirões com maior potencial de reprogramação lúdica. Definiram-se três critérios práticos:

- Acesso público ao interior do quarteirão: Identificação de portais que estabelecessem continuidade entre rua e interior dos mesmos,
- Dimensão útil: Cálculo de áreas para priorizar quarteirões com maior capacidade de acolhimento,
- Articulação territorial: relação funcional com o Jardim da Parada e a possibilidade de contiguidade entre quarteirões, permitindo desenhar uma linha a percorrer.

Da aplicação destes critérios, resultou uma seleção de cinco quarteirões a trabalhar em série, como protótipos conectados.



Figura 81 - Análise gráfica da localização e área dos quarteirões

O centro do projeto não é a soma dos objetos, mas o programa didático que procura trabalhar as ações elementares do brincar. Para orientar o desenho, explicitaram-se gestos que as crianças realizam no quotidiano: correr, saltar, pendurar-se, esconder-se, jogo simbólico (faz-de-conta), construir, entre outras. Esta gramática de cada quarteirão, permitiu definir ambientes e dispositivos adequados a cada verbo.

A construção das cinco propostas apoiou-se num leque de referências artísticas e arquitetónicas mobilizadas como guias operativos e não como modelos a replicar: cada referência ajudou a decidir a escala, a materialidade e os ciclos de uso. Em complemento, previram-se apoios de vizinhança como cafés, quiosques, bibliotecas, um pequeno museu e uma cozinha comunitária.

As portas de acesso aos quarteirões são os primeiros dispositivos a ligar a rua e o interior dos quarteirões aos utilizadores. Cada tipologia resulta da combinação entre referências e o programa destinado a cada quarteirão. São sempre módulos com o arquétipo da casa, em diferentes escalas, com diferentes propósitos.

5.2.1. PRA MESA

“Pra Mesa” manifesta-se como uma celebração da vida em comum, torna-se um lugar onde o ato de cozinhar se expande para o domínio do brincar. Com acesso pela Rua Francisco Metrass, este quarteirão é inspirado na tradição portuguesa da mesa como ponto de encontro e partilha. O espaço assume a forma de uma cozinha comunitária ao ar livre, onde cozinhar, conviver e brincar coexistem organicamente.

A proposta articula-se em torno de uma parede contínua com três metros de altura, um gesto arquitetónico que percorre o logradouro como uma espécie de fita que se desenrola e se dobra sobre si mesma. Esta parede-mãe estrutura o espaço, delimita zonas e contém, nos espaços que cria, as infraestruturas essenciais: bancadas para preparação de alimentos, pias, nichos de arrumação e fogareiros.

As zonas cobertas não são volumes autónomos, mas extensões entalhadas na própria parede. Como peças de um puzzle tridimensional, as coberturas encaixam-se nos vãos da parede e vice-versa, numa lógica de continuidade entre estrutura e abrigo. Esta abordagem permite que o espaço nunca se feche completamente, oferecendo sombra sem perder a permeabilidade visual.



Figura 82 - Colagem “Pra mesa”

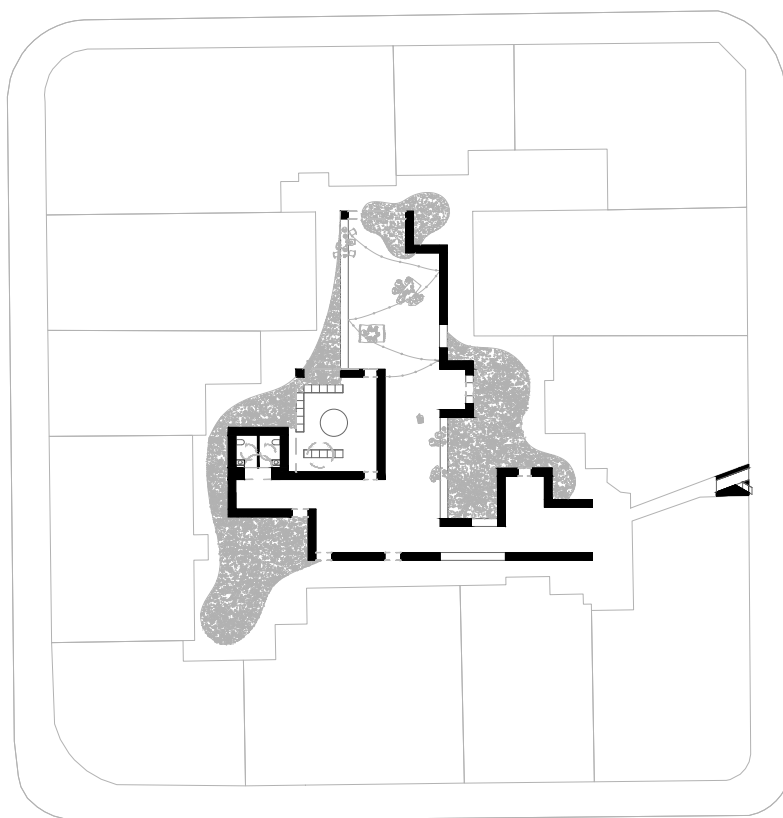


Figura 83 - Planta "Pra mesa"

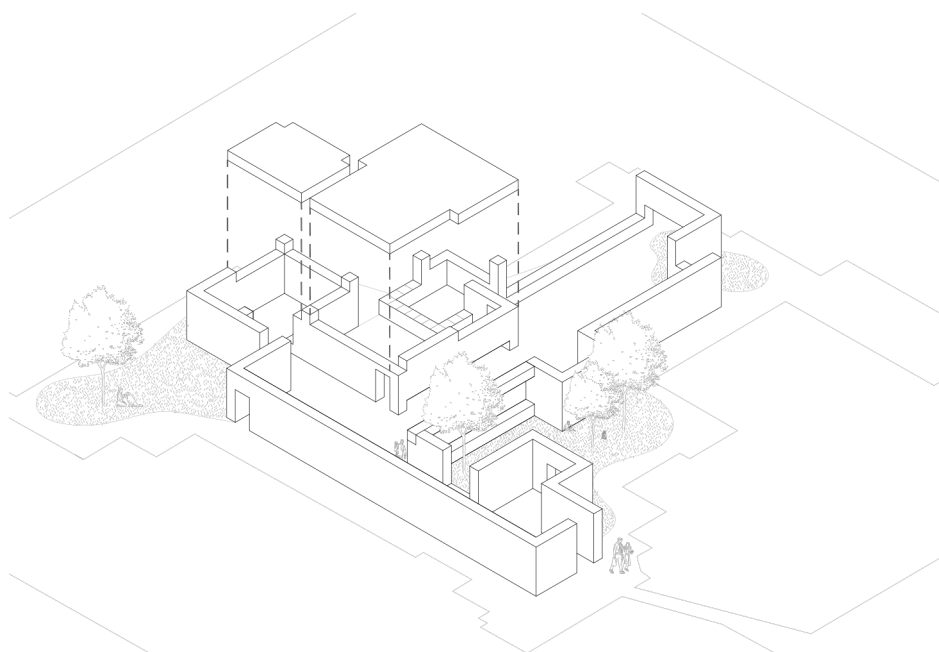


Figura 84 - Axonometria "Pra mesa"

Para as crianças, este é um território de descoberta. A parede é ocupada por aberturas de diversas dimensões e formas, criando múltiplas possibilidades de atravessamento, escalada ou jogos. O percurso torna-se lúdico, estimulando a curiosidade e a exploração. O pavimento, em calçada portuguesa, reforça o carácter vernacular do espaço, sendo interrompido pontualmente por zonas ajardinadas onde crescem árvores proporcionando sombra e diversidade sensorial.

O acesso a este quarteirão faz-se através de uma porta que relembra uma casa: uma fachada com porta, janela e banco. Esta “casa” funciona como um gesto de escala doméstica, criando uma transição simbólica entre a rua e o espaço de convívio da cozinha comunitária. Ao atravessá-la, descobre-se um nicho lateral, um espaço de pausa que convida a olhar pela janela. No alçado tardoz, o desenho simplifica-se e só se assume uma porta.

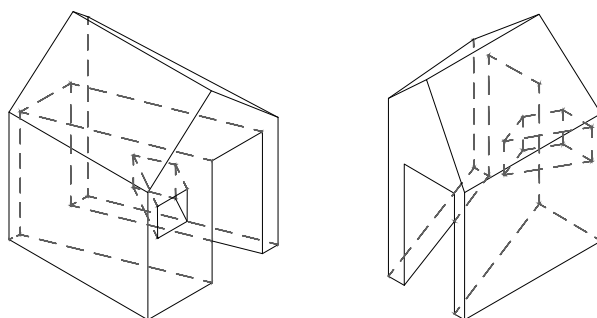


Figura 85 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Pra Mesa”



Figura 86 - Desenho de fachada da Rua Francisco Metrass com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

5.2.2. PEQUENO MUSEU

Neste quarteirão, com acesso pela Rua Tomás de Anunciação, a proposta parte de uma ideia central: a de um museu não como arquivo de objetos, mas como espaço de circulação sensível, onde a experiência se dá pela sucessão rítmica de paredes e pela interação entre escala, matéria e movimento.

O "Pequeno Museu" é um corpo linear, composto por paredes paralelas dispostas longitudinalmente, separadas por intervalos irregulares. Estes interstícios criam uma série de espaços semiabertos sem conteúdo fixo - são espaços de observação e jogo.

A envolvente exterior é delimitada por uma rede metálica translúcida, que mantém a transparência visual e uma permeabilidade afetiva com o bairro, enquanto assegura a segurança do recinto. No chão, a relva estende-se como tapete contínuo, interrompido por elevações suaves do terreno: pequenos montes artificiais, moldados para serem utilizados pelas crianças. Quando estes montes invadem o interior do museu, a materialidade transforma-se: o betão afirma-se como contraste ao solo verde, marcando a passagem para o interior.



Figura 87 - Colagem "Pequeno Museu"

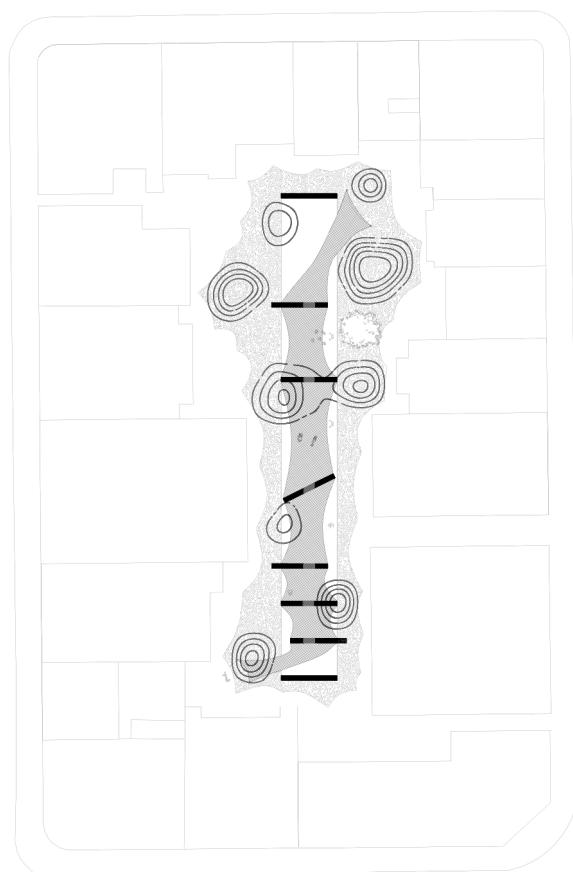


Figura 88 - Planta "Pequeno Museu"

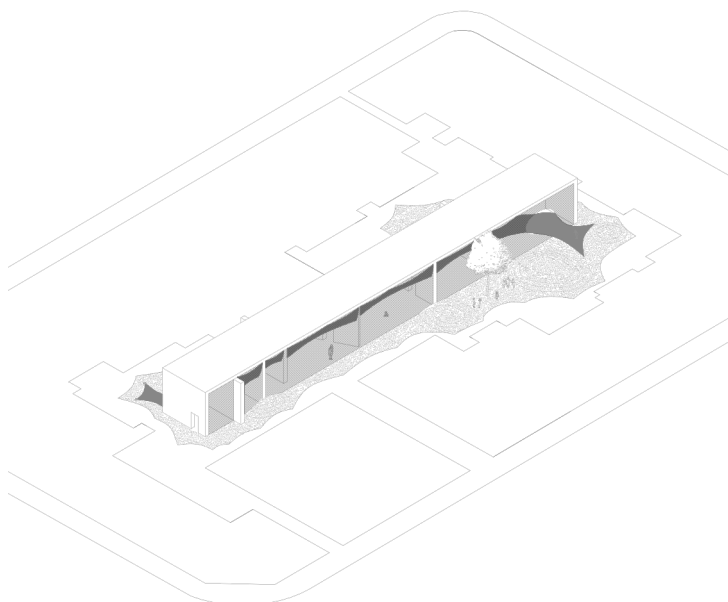


Figura 89 - Axonometria "Pequeno Museu"

O gesto mais poético da intervenção é uma rede suspensa, uma estrutura leve e tensionada que atravessa todo o museu longitudinalmente, passando de uma parede à outra através de óculos circulares. Inspirada na obra têxtil da artista Toshiko Horiuchi MacAdam⁸⁸, esta rede é executada em fio de nylon de cores suaves, resistente, mas flexível, suspensa a partir da cobertura. A criança que nela brinca é observada de baixo - os adultos erguem o olhar, como quem contempla uma obra viva. A percepção do espaço altera-se: as crianças tornam-se protagonistas de uma coreografia aérea. Os acessos a esta rede aérea são feitos por dois pontos específicos na rede metálica exterior. O espaço assume também um papel educativo e comunitário: as escolas do bairro de Campo de Ourique são convidadas a utilizar o museu como galeria viva, onde podem expor os trabalhos dos seus alunos, reforçando a relação entre o bairro, a infância e a produção cultural local.

Neste quarteirão, cada acesso é marcado por uma porta-casa em grelha: Do lado da rua a porta funciona em túnel, no interior do quarteirão é possível habitar as laterais da casa.

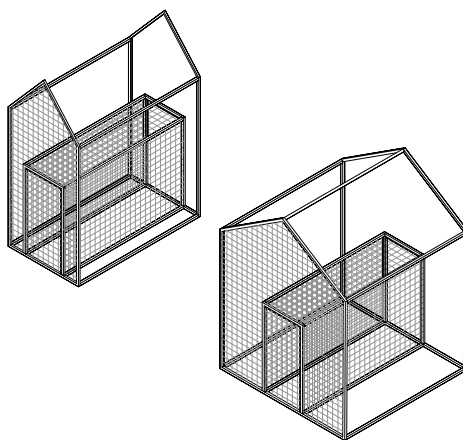


Figura 90 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Pequeno Museu”

⁸⁸ Toshiko Horiuchi MacAdam (1940) é uma artista têxtil japonesa, situada no Canadá, reconhecida pelos playgrounds suspensos em malha (croché/tricô) feitos à mão e concebidos para serem escalados e habitados por crianças. As suas “*net sculptures*” operam simultaneamente como obra de arte pública e infraestrutura lúdica: utilizam fibras de alta resistência tingidas em gamas cromáticas intensas, trabalham a tensão e a deformação elástica como dispositivos de segurança (absorção do impacto) e são montadas in situ, promovendo exploração sensório-motor, cooperação e permanência no espaço público.



Figura 91 - Desenho de fachada da Rua Tomás de Anunciação com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

5.2.3. FLORESTA INTERIOR

Neste interior de quarteirão, com acesso pela Rua Almeida e Sousa, a arquitetura deixa de operar por contenção de espaço e passa a revelar-se como paisagem artificial, densificada por elementos verticais que evocam uma floresta interior.

O terreno é revestido por um manto contínuo ajardinado, por onde surgem uma multiplicidade de pilares (troncos) brancos. Cada um com 3 metros de altura e 10 centímetros de perfil quadrado, os pilares são posicionados de forma aparentemente aleatória, mimetizando a lógica orgânica de um bosque. Não se dispõem segundo uma grelhas ou ortogonalidade urbanas, mas sim segundo uma lógica de dispersão sensível, que privilegia o desvio.



Figura 92 - Colagem "Floresta Interior"



Figura 93 - Planta "Floresta Interior"

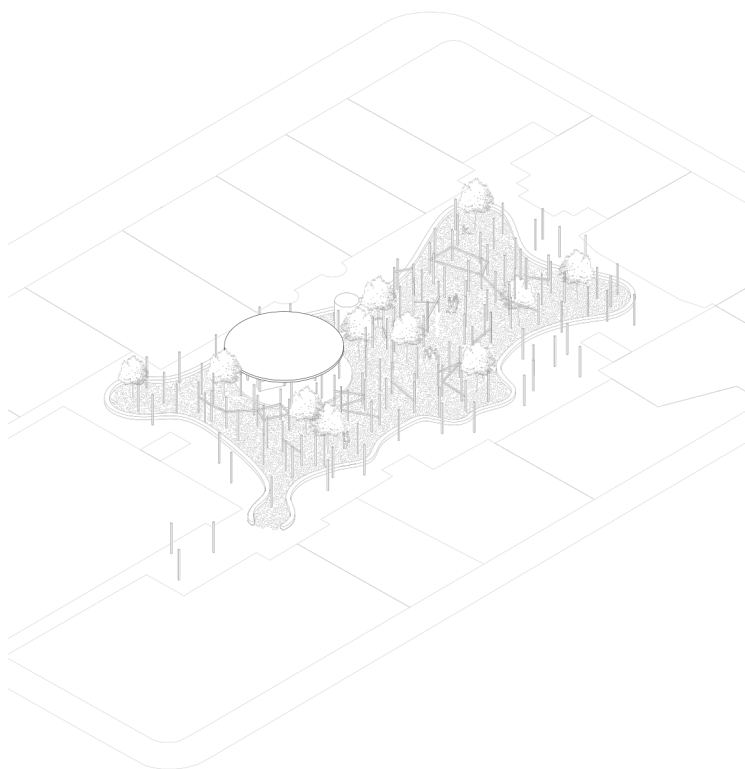


Figura 94 - Axonometria "Floresta Interior"

Este gesto repetido cria um efeito de escala peculiar: à distância, a floresta parece densa, mas à medida que se atravessa o espaço, a densidade diminui e os espaçamentos aumentam, os intervalos tornam-se labirintos, e o corpo é convocado a interagir com o espaço que o rodeia. Alguns dos pilares são interligados por elementos horizontais: tubos metálicos que atravessam lateralmente as estruturas verticais. O desenho destas ligações, quando observado de um ponto elevado, revela constelações desenhadas. No entanto, ao nível do solo, essa leitura dissipa-se, e o que resta é um campo de brincadeiras aéreas, onde as crianças trepam, saltam e equilibram-se, exercitando o corpo e imaginação em simultâneo. As sombras dos pilares que se vão desenhando no chão ao longo do dia, induzem a sensação de que o espaço estará sempre em movimento. Para aumentar o conforto térmico, serão plantadas estrategicamente plantadas entre os pilares para criar maiores zonas de sombreamento.

Entre os pilares, instala-se um pequeno volume, de presença discreta, com um programa mais convencional: um café, com uma estrutura mínima, uma pala cilíndrica, pousada sobre um conjunto de pilares. Esta pala é, simultaneamente, cobertura e gesto escultórico, um disco suspenso que reflete o seu entorno. A sua face inferior é revestida a alumínio polido, tornando-se um espelho suave, onde o céu, os pilares e as crianças em estado de brincadeira são devolvidos numa versão distorcida. Quando o café encerra, um elemento deslizante, um harmónio também em alumínio polido, percorre o perímetro da pala e fecha o espaço, deixando uma margem percorrível.

A entrada da Floresta Interior faz-se por uma Porta-Escala monumental com 8 metros de altura, incorporando no seu interior uma porta de escala humana com 1,90m. Este duplo gesto cria uma experiência de escala.

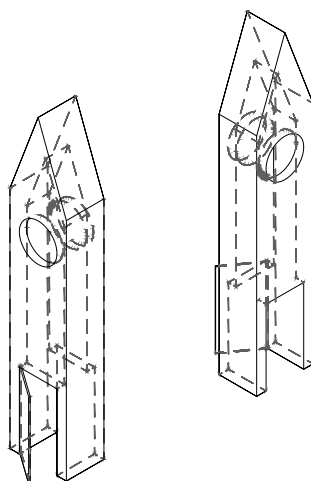


Figura 95 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Floresta Interior”

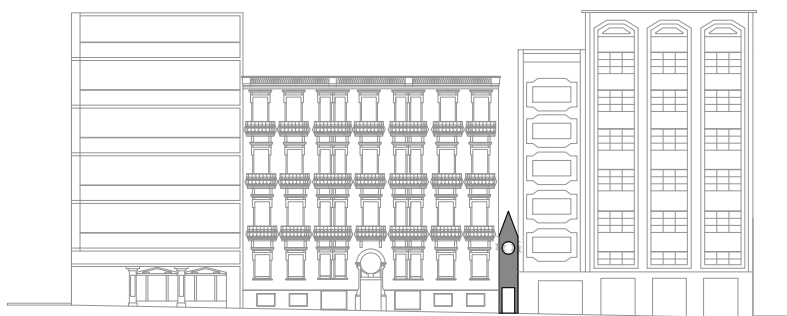


Figura 96 - Desenho de fachada da Rua Almeida e Sousa com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

5.2.4. CIDADE DOS LIVROS

Neste quarteirão, com acesso pela Rua do 4 de Infantaria, o logradouro transforma-se num espaço de contemplação, silêncio e descoberta, dedicado à leitura e à imaginação. A proposta assume o formato de uma pequena aldeia literária — uma "Cidade dos Livros" - onde o brincar se cruza com a escuta e a introspeção.

A intervenção assenta sobre uma malha ortogonal de 2,5 metros, que estrutura a disposição de uma série de pequenas construções com telhados de duas águas, evocando o arquétipo da casa. Algumas dessas casas funcionam como cabines de leitura - refúgios para uma criança e o seu livro - enquanto outras, de maior escala (5m x 5m), configuram-se como pequenas bibliotecas abertas para a partilha e para a curiosidade.

Uma ponte suspensa a 2,5 metros de altura, atravessa parte do quarteirão e permite visitar os volumes da biblioteca a partir de uma cota superior. Esta ponte é sustentada por pilares com um perfil metálico no topo, dispostos aleatoriamente no espaço, cada um deles também com o arquétipo da casa.



Figura 97 - Colagem "Cidade dos Livros"

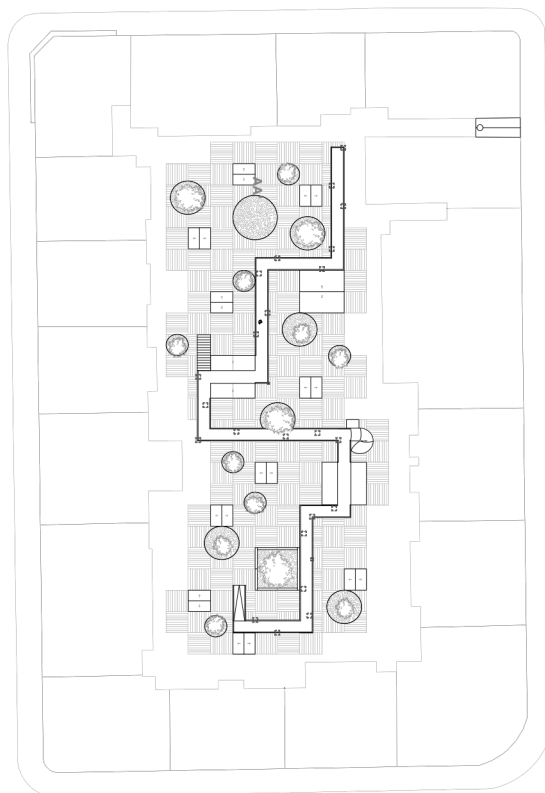


Figura 98 - Planta "Cidade dos Livros"

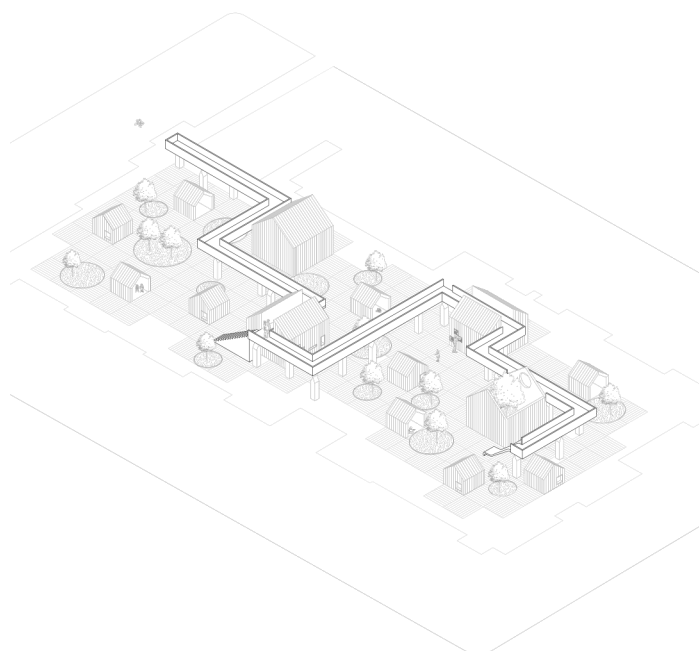


Figura 99 - Axonometria "Cidade dos Livros"

O pavimento do logradouro é em madeira, com estereotomia alternada, gerando ritmo sob os pés. O acesso ao quarteirão é feito por uma rampa, que conduz o visitante a uma bifurcação: descer onde se encontram os caminhos, as casas e as sombras das árvores ou iniciar o percurso superior, onde o olhar percorre as copas das árvores e o corpo atravessa os volumes existentes. A vegetação está implantada entre as casas e os pilares, criando clareiras e sombras.

Neste quarteirão, a entrada é feita por uma rampa que inicia o percurso logo à entrada, erguendo suavemente o corpo da cota da rua para a cota superior da ponte suspensa. A Porta-Rampa não se define por um objeto, mas por um gesto topográfico. 18 metros depois da primeira entrada, surge uma porta intermédia para controlo e separação das pessoas.

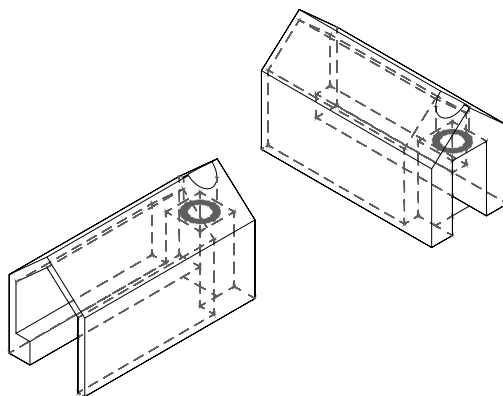


Figura 100 - Porta de acesso ao interior do quarteirão "Cidade dos Livros"

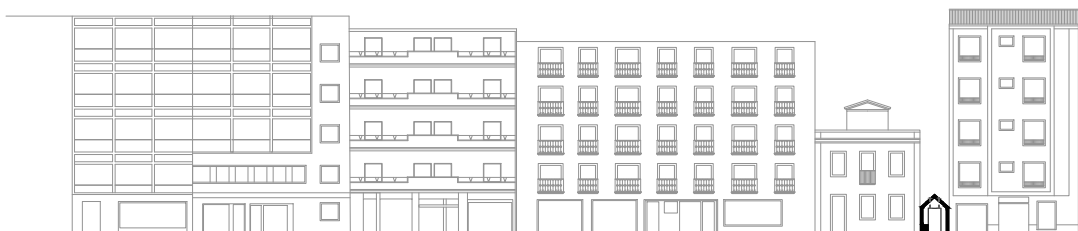


Figura 101 - Desenho de fachada da Rua do 4 de Infantaria com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

5.2.5. EM CONSTRUÇÃO

No quarteirão com acesso pela Rua Azedo Gneco, regressa-se à exploração da repetição como geradora de forma, mas desta vez através da lógica construtiva mais fundamental: o tijolo. O espaço é concebido como uma paisagem onde um único módulo, um tijolo ampliado, com 1m x 0,5 m x 0,2 m, preferencialmente em betão, é repetido, empilhado ou desconstruído.

A intervenção assenta sobre um pavimento também ele estruturado segundo a estereotomia do tijolo, criando continuidade material e coerência conceptual.

No centro do logradouro, surge uma rampa em ziguezague, que inicialmente desce (até -0,9 metros) e sobe novamente à cota do terreno. Este gesto cria uma topografia artificial, uma fenda no solo que oferece abrigo visual e físico às crianças, estimulando o jogo e a sensação de descoberta. É uma escavação subtil, onde o chão se torna arquitetura. Dominando a paisagem, ergue-se um objeto escultórico cilíndrico, composto inteiramente por tijolos - mas em decomposição. O volume encontra-se incompleto, fragmentado, por terminar, como se estivesse ainda em processo de construção (ou ruína). Essa ambiguidade convida à exploração. A estrutura permite subir, descer, contornar, entrar e sair.



Figura 102 - Colagem "Em Construção"

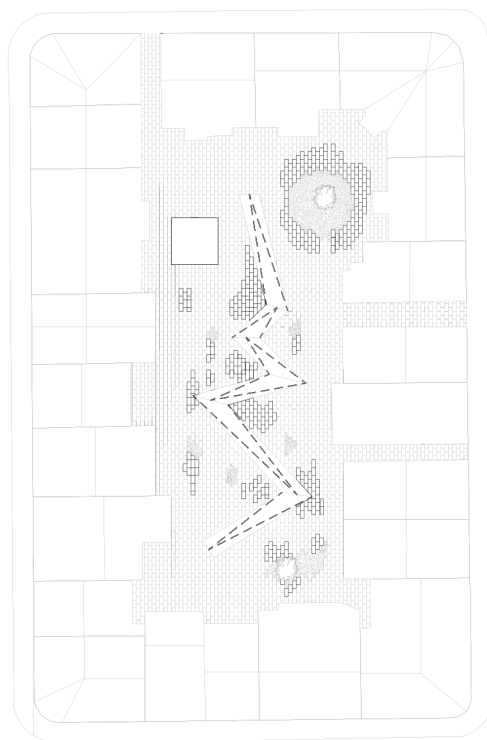


Figura 103 - Planta "Em Construção"

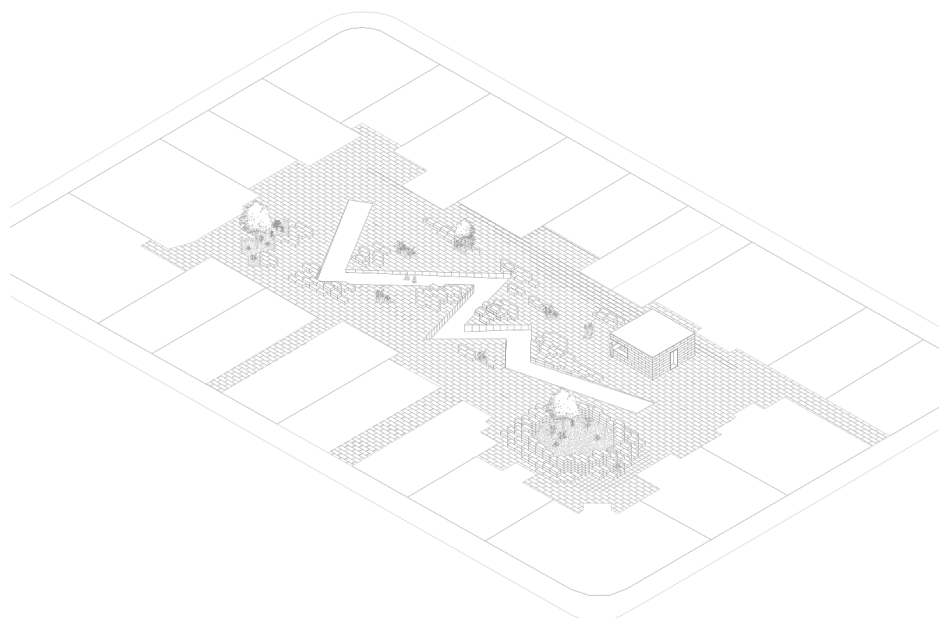


Figura 104 - Axonometria "Em Construção"

O quiosque, elemento programático do espaço, é igualmente construído a partir do módulo do tijolo, funcionando como extensão da lógica construtiva dominante. Mesas, bancos e pequenos muros surgem da mesma lógica: o tijolo existe como unidade mínima de construção, mas também como elemento lúdico e tátil, acessível ao corpo infantil. A materialidade do betão, com a sua rugosidade e peso, contrasta com a leveza do gesto de brincar. A vegetação surge como interrupção intencional da malha construída. Em pontos específicos, a pavimentação é quebrada pela presença de árvores, como se a natureza estivesse a romper a ordem do módulo. Essa tensão, entre a rigidez do tijolo e o crescimento orgânico das raízes, é parte da narrativa do lugar.

A entrada no quarteirão é marcada por duas portas, ambas com o arquétipo da casa, no entanto, distintas: uma, um dispositivo construído completo, o outro, em fase de construção.

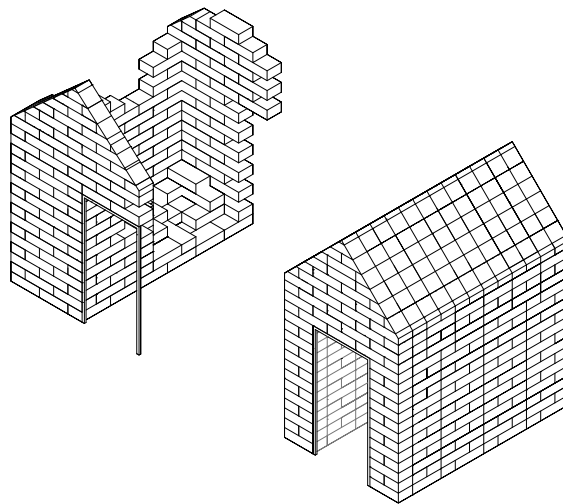


Figura 105 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Em Construção”



Figura 106 - Desenho de fachada da Rua Azedo Gneco com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta investigação tornou-se evidente que o direito a brincar (na cidade) não é um “capítulo” da infância nem um apêndice do urbanismo, mas um critério estruturante de projeto, gestão e avaliação da própria cidade. O percurso teórico e prático desenvolvido durante a dissertação demonstra que a prioridade dada ao automóvel, e a uma certa ideia de eficiência que confunde velocidade com qualidade, produz ruas pobres em encontros, espaços públicos “limpos”, mas vazios, e, sobretudo, caminhos inconvenientes para quem tem as pernas mais curtas e os pés mais pequenos e uma curiosidade maior pela cidade. Ao recentrar a criança como figura da cidade, propõem-se uma inversão metodológica: desenhar o caminho antes do destino, pensar a rua como sala de aula, tratar os interiores dos quarteirões, as pequenas praças como dispositivos cívicos onde o jogo possa entrar e fazer parte do dia-a-dia.

A genealogia histórica aqui construída, desde os *adventure playgrounds* à crítica dos parques estandardizados, evidencia que os espaços mais férteis para brincar oferecem margens de liberdade. Mais do que catálogos de equipamentos, interessam as gramáticas que surgem: as plataformas que se transformam, os degraus que convidam o corpo, os materiais que ensinam, as referências a Isamu Noguchi, a Aldo Van Eyck e a Charles & Ray Eames não ficam apenas no plano da citação: convertem-se em método. O jogo deixou de ser apenas um programa e passou a ser um modo de projeto. A lente da equidade tornou-se incontornável. Uma cidade que respeita o lúdico como direito redistribui oportunidades: aproxima equipamentos e serviços, cria percursos, dá às famílias com menos tempo e menos recursos a possibilidade de brincar no caminho. Em síntese, confirma-se a premissa inicial: devolver a cidade ao brincar é uma estratégia transversal de desenho, de políticas urbanas e de cultura cívica.

No livro d’O Príncipezinho de Saint Exupéry, o Príncipezinho afirma “se eu tivesse 53 minutos para gastar como quisesse, caminharia, sem pressas, em direção a uma fonte de água fresca.” Esta metáfora pode aqui ser adotada: as crianças precisam de brincar, precisam dos seus 53 minutos de tempo livre para usarem como quiserem, sem a autoridade ou vigilância de um adulto. O objetivo que orienta esta investigação é precisamente imaginar cidades onde esse tempo e esse caminho existam, e onde cada criança possa, sem pressas, encontrar a sua própria “fonte de água fresca”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A CIDADE COMO PLAYGROUND - Piseagrama. (2022, November 18). Piseagrama. [online].
Disponível em: <https://piseagrama.org/artigos/a-cidade-como-playground/>
- BREWER, J. (2021) FROM LAMPS TO PLAYGROUNDS, ISAMU NOGUCHI BELIEVED SCULPTURE SHOULD BE OMNIPRESENT. It's Nice That. [online].
Disponível em: <https://www.itsnicethat.com/features/isamu-noguchi-art-131221>
- CAILLOIS, R. (1958). Les jeux et les hommes. Gallimard.
- CAMP LA LEÇON DE ROME. (2023, 20 março). Concéntrico. [online].
Disponível em: <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/> [acesso Outubro 2025].
- CASA ESQUIÇA (9/10). (2025, 3 outubro). Centro Cultural de Belém. [online].
Disponível em: <https://www.ccb.pt/evento/casa-esquica-maccb/> [acesso Outubro 2025].
- CELLA. (2025, 8 setembro). Centro Cultural de Belém. [online].
Disponível em: <https://www.ccb.pt/evento/cella/> [acesso Outubro 2025].
- CONCÉNTRICO. (2018). Concéntrico. [online].
Disponível em: <https://concentrico.es/en/> [acesso Outubro 2025].
- EAMES OFFICE. (s.d.-a). BIOGRAPHY. [online].
Disponível em: <https://www.eamesoffice.com/about/biography/> [acesso Setembro 2025].
- EAMES OFFICE. (s.d.-b). DESIGN → EAMES DESIGN PROCESS. [online].
Disponível em: <https://www.eamesoffice.com/about/design/> [acesso Setembro 2025].
- FOWLER, E. P. (1992). Building Cities That Work. McGill–Queen's University Press. [online].
Disponível em: <https://dokumen.pub/building-cities-that-work-9780773562790.html> [acesso Setembro 2025].
- GILL, T. (2007). No fear: Growing up in a risk averse society. Calouste Gulbenkian Foundation. [online].
Disponível em: <https://rethinkingchildhood.com/wp-content/uploads/2010/10/no-fear-19-12-07.pdf> [acesso Setembro 2025].

HOW WARTIME BOMBSITES BECAME ADVENTURE PLAYGROUNDS. (2025). London Museum. [online].

Disponível em: <https://www.londonmuseum.org.uk/collections/london-stories/how-wartime-bombsites-became-adventure-playgrounds/> [acesso Agosto 2025].

HUIZINGA, J. (2001). Homo ludens: O jogo como elemento da cultura. Editora Perspectiva.

INGELS, B. (2011). Architecture as a school subject on a level with social studies [Entrevista por M. C. Madsen]. In M. Dael, J. Helmer-Petersen, P. Grønbech, P. R. Rasmussen, & M. C. Madsen (Eds.), Architecture and design for children and youth (2nd ed., pp. 23–25). The Network for Children and Culture. [online].

Disponível em:

https://www.academia.edu/15628378/ARCHITECTURE_AND_DESIGN_FOR_CHILDREN_AND_YOUTH [acesso Agosto 2025].

JACOBS, J. (1961). The death and life of great American cities. Random House.

KORTHALS ALTES, R. (2020). Creating Spatial Justice from the Start: At the Child's Level. [Excerto] [online].

Disponível em: <https://thecityateyelevel.com/stories/creating-spatial-justice-from-the-start-at-the-childs-level/> [acesso Agosto 2025].

KUNSTHALLE ZÜRICH. (2016). THE PLAYGROUND PROJECT. [online].

Disponível em: <https://www.kunsthallezurich.ch/en/ausstellungen/1243-the-playgroundproject> [acesso Agosto 2025].

LIGTELIJN, V., & DOCOMOMO. (2019). ALDO VAN EYCK AND THE AMSTERDAM PLAYGROUNDS. Docomomo Journal, 61(2019/3). [online].

Disponível em: https://www.docomomo.pt/wp-content/uploads/2019/12/DocomomoJournal61_2019_VLigtelijn.pdf [acesso Setembro 2025].

LOPES, F., & NETO, C. (2014). A criança e a cidade: a importância da (re)conciliação com a autonomia. [online].

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/317427835_A_crianca_e_a_cidade_a_importancia_da_reconciliacao_com_a_autonomia [acesso Setembro 2025].

LYNCH, K. (1960). The image of the city. MIT Press.

MARTINHO, J. I. P. (2014). O espaço para a criança na cidade: Um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck (Dissertação de mestrado). Universidade do Porto.

MEYER, B., & ZIMMERMANN, S. (s.d.). BRINCAR E SENTAR. [online].

Disponível em: <https://criancaenatureza.org.br/wp-content/uploads/2020/11/Livro-Cidade-para-Brincar-e-Sentar.pdf> [acesso Agosto 2025].

MUNARI, B. (2014). Das coisas nascem coisas (J. M. de Vasconcelos, Trad.). Edições 70.

MUNTAÑOLA THORNBERG, J. (1985). Comprender la arquitectura. Editorial Teide.

NETO, C. (2022). Libertem as crianças: A urgência de brincar e ser ativo. Contraponto.

PÉREZ DE ARCE, R. (2018). City of play: An architectural and urban history of recreation and leisure. Bloomsbury Visual Arts.

PLAY ENGLAND. (2020). CHARTER FOR PLAY. [online].
Disponível em: <https://www.playengland.org.uk/charter-for-play> [acesso Agosto 2025].

PLAYING WITH THE BOUNDARIES: ISAMU NOGUCHI'S PLAYSCAPES. (2020, 24 outubro). The Art Story Blog. [online].
Disponível em: <https://www.theartstory.org/blog/playing-with-the-boundaries-isamu-noguchis-playscapes/> [acesso Setembro 2025].

PRIMEIRA PEDRA – RESISTANCE. (2019, 26 agosto). RTP Play; RTP. [online].
Disponível em: <https://www.rtp.pt/play/p5020/e424594/primeira-pedra> (min. 16:22) [acesso Outubro 2025].

ROMAGNY,V. ALDO VAN EYCK: PLAYING IN THE CITY. (2024). Arcenreve.eu. [online].
Disponível em: <https://arcenreve.eu/en/explorations/aldo-van-eyck-jouer-dans-la-ville>

SICART, M. (2014). Play matters. MIT Press. [online].
Disponível em: <https://www.are.na/block/1743380> [acesso Agosto 2025].

THE ISAMU NOGUCHI FOUNDATION AND GARDEN MUSEUM. (2019). Biography - The Noguchi Museum. The Noguchi Museum.
Disponível em: <https://www.noguchi.org/isamu-noguchi/biography/biography/>

THE NOGUCHI MUSEUM. (2019). IN SEARCH OF CONTOURED PLAYGROUND — MODELS FOR SPACES: EXHIBITION BROCHURE [PDF]. [online].
Disponível em: <https://www.noguchi.org/wp-content/uploads/2019/08/NoguchiMuseum-Models-Contoured-Playground-Brochure.pdf> [acesso Setembro 2025].

TONUCCI, F. (1996). La città dei bambini. Laterza.

TONUCCI, F. (2005). Citizen child: Play as welfare parameter for urban life. Topoi, 24, 183–195. [online].

Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11245-005-5054-4> [acesso Setembro 2025].

UNICEF. (2019). CONVENÇÃO SOBRE OS DIREITOS DA CRIANÇA. [online]. Disponível em: https://www.unicef.pt/media/2766/unicef_convenc-a-o_dos_direitos_da_crianca.pdf [acesso Agosto 2025].

WARD, C. (1978). The child in the city. The Architectural Press.

WHYTE, W. H. (1968). The last landscape. University of Pennsylvania Press. [online]. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt3fhkf0> [acesso Agosto 2025].

WINDER, J. (2024). Designed for play: Children's playgrounds and the politics of urban space, 1840–2010. University of London Press. [online]. Disponível em: <https://doi.org/10.14296/mgyc2910> [acesso Agosto 2025].

WITCHER, D. (2011). Isamu Noguchi's utopian landscapes: The sculpture of playgrounds and gardens. Journal of Student Research, 1(2), 71–87. [online]. Disponível em: https://www.academia.edu/79121403/Isamu_Noguchis_utopian_landscapes_the_sculpture_of_playgrounds_and_gardens [acesso Outubro 2025].

WOOLLEY, H. E. (2007). Where do the children play? Proceedings of the Institution of Civil Engineers – Municipal Engineer, 160(2), 89–95. [online]. Disponível em: <https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/94596/1/Woolley%202007%20%20%20Where%20do%20the%20children%20play%20FINAL.pdf> [acesso Agosto 2025].

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Kid Size: The Material World of Childhood (Vitra Design Museum, 1997)

Fonte: https://www.researchgate.net/figure/installation-Kid-Size-The-Material-World-of-Childhood-Wadsworth-Atheneum-Hartford_fig2_249117869

Figura 2 - Century of the Child: Growing by Design, 1900-2000 (MoMA, 2012)

Fonte:
https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1222/installation_images/7371

Figura 3 - Playgrounds: Reinventing the Square (Museo Reina Sofía, 2014)

Fonte: <http://seventeenplaygrounds.com/wordpress/wp-content/uploads/2017/02/Playgrounds-Reinventing-the-square.pdf>

Figura 4 - Francis Alys: Ricochets (Barbican Art Gallery, 2024)

Fonte: <https://artreview.com/francis-aly-ricochets-barbican-centre-london-review-anna-parker/>

Figura 5 - Jogos Infantis, De Pieter Bruegel, 1560

Fonte: <https://artsandculture.google.com/asset/children's-games/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=pt-BR>

Figura 6 - Imagem do filme Playtime, De Jacques Tati, 1967

Fonte: <https://thespaces.com/5-directors-influenced-by-the-surreal-films-of-jacques-tati/>

Figura 7 - Crianças a brincar com blocos de notas durante a inflação na República de Weimar, 1923

Fonte: https://www.reddit.com/r/HistoryPorn/comments/u9f3x4/kids_playing_with_bricks_made_out_of_money_during/

Figura 8 - Escorrega de madeira e grandes baloiços no Wicksteed Park

Fonte: Winder, Jon (2024).

Designed for Play: Children's Playgrounds and the Politics of Urban Space, 1840–2010. University of London Press.

Figura 9 - Estrutura em madeira feita por crianças num adventure playground em Oslo

Fonte: <https://www.ragpickinghistory.co.uk/post/adventure-playgrounds>

Figura 10 - Torre de madeira em Emdrup antes da sua demolição, 1947

Fonte: <https://www.ragpickinghistory.co.uk/post/adventure-playgrounds>

Figura 11 - *Adventure Playground* em Notting Hill, 1960

Fonte: <https://www.ragpickinghistory.co.uk/post/adventure-playgrounds>

Figura 12 - *KFC Playground*

Fonte: Woolley, Helen (2007). Where do the children play? Proceedings of the Institution of Civil Engineers - Municipal Engineer, 160 (2). pp. 89-95

Figura 13 - Parques infantis no interior de bairros em Copenhaga, Dinamarca

Fonte: Martinho, Joana (2014). O espaço para a criança na cidade: um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck.

Figura 14 - Desenhos do reaproveitamento do interior do bairro em Copenhaga, Dinamarca

Fonte: Martinho, Joana (2014). O espaço para a criança na cidade: um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck.

Figura 15 - Plano para a reconversão de ruas em *play streets*, Copenhaga

Fonte: Martinho, Joana (2014). O espaço para a criança na cidade: um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck.

Figura 16 - Crianças a brincar na rua, 1940-1950

Fonte: <https://pedestrianliberation.org/?s=play+streets&submit=Search>

Figura 17 - Crianças a brincar na cobertura da Unidade de Habitação, Marselha

Fonte: <https://citybreaths.com/post/3601639161/le-corbusier-unite-dhabitation-marseille>

Figura 18 - Crianças a brincar na cobertura da Unidade de Habitação em Marselha

Fonte:

https://daddytypes.com/2009/08/18/raised_on_the_roof_unite_dhabitation_nursery_creche.php

Figura 19 - Golden Lane, Streets in the Sky, Alison e Peter Smithson, 1952-1953

Fonte: <https://brutalismusfound.co.uk/streets-in-the-sky/>

Figura 20 - Park Hill, Sheffield, Streets in the Sky

Fonte: <https://shefeld.tumblr.com/image/112892107649>

Figura 21 - Crianças a brincar nas escadas em Nova Iorque, Helen Levitt, 1981

Fonte: <https://www.artsy.net/artwork/helen-levitt-nyc-1981>

Figura 22 - Crianças a brincar na rua, Nigel Henderson, 1951

Fonte: <https://hicarquitectura.com/2023/06/nigel-henderson-streets/>

Figura 23 - A Imagem da Cidade, Livro de Kevin Lynch

Fonte: <https://www.amazon.fr/Image-City-Kevin-Lynch/dp/0262120046>

Figura 24 - Crianças a brincar nas ruas de Lisboa

Fonte: <https://lisboadeantigamente.blogspot.com/2017/10/rua-da-caridade.html>

Figura 25 - Crianças presas nos calabouços no Governo Civil de Lisboa

Fonte: <https://arquivomunicipal3.cm-lisboa.pt/x-arqweb/Result.aspx?id=213982&type=PCD>

Figura 26 - Crianças a brincar em lugares em ruínas, Berlim, 1948

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bundesarchiv_Bild_183-19000-1661,_Berlin,_Kinder_spielen_in_Ruinen.jpg

Figura 27 - Aglomerado de crianças junto a amoleador de facas, Nigel Henderson, 1950

Fonte: <https://hicarquitectura.com/2023/06/nigel-henderson-streets/>

Figura 28 - Artista Isamu Noguchi

Fonte: (Esquerda) <https://www.noguchi.org/isamu-noguchi/biography/chronology/>
(Direita) <https://www.whitecube.com/news/white-cube-announces-exclusive-global-representation-of-isamu-noguchi>

Figura 29 - Isamu Noguchi e Louis Khan em Riverside Park, 1961

Fonte: <https://www.noguchi.org/isamu-noguchi/biography/chronology/>

Figura 30 - Isamu Noguchi rodeado das *Akari Light Sculptures*, 1951

Fonte: https://www.vitra.com/en-pt/product/akari-light-sculptures?srsId=AfmBOoqjQmV36fu9Tj26u_aof1p1iM15GMcjPaqkZ6nsDE0Z1n-ysy8

Figura 31 - Isamu Noguchi em cima do Slide Mantra na Bienal de Veneza, 1986

Fonte: <https://www.noguchi.org/isamu-noguchi/biography/chronology/>

Figura 32 - Maquete em bronze para o parque infantil Play Mountain, 1933

Fonte: <https://walkerart.org/collections/artworks/model-for-play-mountain-new-york>

Figura 33 - Maquete em gesso e aço para o parque infantil Contoured Playground, 1941

Fonte: <https://www.noguchi.org/museum/exhibitions/view/in-search-of-contoured-playground/>

Figura 34 - Sistema de Esferas (Esquerda) e Lógica geométrica (Direita) da escala do *Contoured Playground*

Fonte: <https://www.noguchi.org/wp-content/uploads/2019/08/NoguchiMuseum-Models-Contoured-Playground-Brochure.pdf>

Figura 35 - Arquiteto Aldo Van Eyck

Fonte: (Esquerda) <https://veja.abril.com.br/comportamento/como-o-trabalho-de-lina-bo-bardi-influenciou-um-dos-maiores-arquitetos-da-holanda/>

Figura 36 - Primeiro espaço para brincar (Caixa de areia e barras metálicas) de Aldo Van Eyck, 1947

Fonte: https://www.researchgate.net/figure/The-first-Van-Eyck-play-space-on-the-Bertelmanplein-1947-Amsterdam-Photographic_fig12_232928240

Figura 37 - Quatro painéis *Lost Identity* de Aldo Van Eyck utilizados no CIAM X, 1959

Fonte: <https://arcenreve.eu/en/explorations/aldo-van-eyck-jouer-dans-la-ville>

Figura 38 - Climbing Frames de Aldo Van Eyck

Fonte: <https://krishnajayachandran93.medium.com/01-seventeen-playgrounds-aldo-van-eyck-85ca1cd50a2b>

Figura 39 - Formas geométricas utilizadas nas caixas de areia dos Parques de Amsterdão

Fonte: <https://socks-studio.com/2018/02/11/human-structures-and-architectural-archetypes-aldo-van-eycks-playgrounds-1947-1978/>

Figura 40 - Charles & Ray Eames, Califórnia, 1947

Fonte: https://www.eamesoffice.com/product/charles-ray-pinned-by-bases/?utm_source=chatgpt.com

Figura 41 - Charles & Ray Eames na *Case Study House #8*

Fonte: <https://www.eamesoffice.com/the-work/case-study-house-8/>

Figura 42 - Charles & Ray Eames no estúdio da Eames House

Fonte: https://www.vitra.com/de-ch/magazine/details/a-habitat-for-work-and-play?srsId=AfmBOoreIUyGbtIWM-6E8sP5cocS9-K_RcPthZ5t3eLZQ7giQOzFXkB

Figura 43 - Jogo House of Cards

Fonte: <https://www.eamesoffice.com/product/eames-house-of-cards-collectors-edition/>

Figura 44 - Jogo House of 20 Cards

Fonte: <https://www.thelacmastore.org/products/charles-and-ray-eames-house-of-cards-giant>

Figura 45 - Carton City

Fonte: <https://www.eamesoffice.com/the-work/carton-city/>

Figura 46 - Logotipo Os Espacialistas

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 47 - Imagens da autoria d'Os Espacialistas

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 48 - Instalação Antes e Depois da Intervenção dos alunos

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 49 - Camp: La Leçon de Rome na *Plaza del Mercado*

Fonte: <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

Figura 50 - Lição de Roma

Fonte: <http://teoriarquitectura2.blogspot.com/2013/01/aula-13-geometria-como-elemento.html>

Figura 51 - Sistema de Proporções Modular

Fonte: <https://coisasdaarquitectura.wordpress.com/2010/06/30/quem-acredita-no-modulor/>

Figura 52 - *Tendas na Plaza del Mercado*, 2011

Fonte: <https://www.20minutos.es/noticia/1063553/0/>

Figura 53 - Desenhos das figuras geométricas

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 54 - Montagem das figuras geométricas

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 55 - Apropriação das figuras pelo público

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 56 - Apropriação das figuras pelo público

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 57 - Apropriação do Cilindro pelo público

Fontes:

(Esquerda) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

(Meio) Imagem da autora

(Direita) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 58 - Apropriação do Cubo pelo público

Fontes:

(Esquerda) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

(Meio) Imagem da autora

(Direita) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

Figura 59 - Apropriação da Pirâmide pelo público

Fontes:

(Esquerda) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

(Meio) Imagem da autora

(Direita) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 60 - Apropriação do Paralelepípedo pelo público

Fontes:

(Esquerda) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

(Meio) Imagem da autora

(Direita) Imagem da autora

Figura 61 - Apropriação da Esfera pelo público

Fontes:

(Esquerda) <https://concentrico.es/en/camp-la-lecon-de-rome/>

(Meio) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

(Direita) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 62 - Cella, Centro Cultural de Belém

(Esquerda) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

(Direita) Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 63 - Observação microscópica da cortiça, Robert Hooke

Fonte: <https://www.britannica.com/biography/Robert-Hooke>

Figura 64 - The Story of the House, O. W. Ketcham

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 65 - Fluids, Allan Kaprow

Fonte: <https://www.metalocus.es/en/news/fluids-a-happening-allan-kaprow-19672015>

Figura 66 - Apropriação lúdica da estrutura

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 67 - Apropriação lúdica da estrutura

Fonte: Imagem da autora

Figura 68 - Apropriação lúdica da estrutura

Fonte: Imagem da autora.

Figura 69 - Casa Esquiça (9/10), Centro Cultural de Belém

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 70 - Pormenor dos buracos e das esquiças na Casa Esquiça (9/10)

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 71 - Janela do Centro Cultural de Belém

Fonte: Imagem da autora.

Figura 72 - 9/10: Relâmpagos do Motu-Contínuo, De Almada Negreiros

Fonte: <https://mutante.pt/2015/01/almada-negreiros-exposicao-museu-da-electricidade/>

Figura 73 - Desenho da Casa Esquiça (9/10)

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 74 - Medidas antigas portuguesas aplicadas ao desenho das tábuas de madeira

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 75 - Interior da Casa Esquiça (9/10)

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 76 - Interior da Casa Esquiça (9/10) observado por um dos buracos

Fonte: Arquivo Os Espacialistas. Reproduzido com autorização

Figura 77 - Apropriação lúdica da estrutura

Figura 78 - Manifesto da Autora

Fonte: Imagem da autora

Figura 79 - Cartografia Histórica de 1871

Fonte: <https://dados.cm-lisboa.pt/dataset/cartografia-historica-de-lisboa>

Figura 80 - Parque Infantil no Jardim da Parada em Campo de Ourique

Fonte: <https://welovecampodeourique.com/parque-infantil-do-jardim-da-parada-tem-cadeira-baloico-inclusiva-para-criancas-com-mobilidade-reduzida/>

Figura 81 - Análise gráfica da localização e área dos quarteirões

Fonte: Imagem da autora

Figura 82 - Colagem “Pra mesa”

Fonte: Imagem da autora

Figura 83 - Planta “Pra mesa”

Fonte: Imagem da autora

Figura 84 - Axonometria “Pra mesa”

Fonte: Imagem da autora

Figura 85 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Pra Mesa”

Fonte: Imagem da autora

Figura 86 - Desenho de fachada da Rua Francisco Metrass com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

Fonte: Imagem da autora

Figura 87 - Colagem “Pequeno Museu”

Fonte: Imagem da autora

Figura 88 - Planta “Pequeno Museu”

Fonte: Imagem da autora

Figura 89 - Axonometria “Pequeno Museu”

Fonte: Imagem da autora

Figura 90 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Pequeno Museu”

Fonte: Imagem da autora

Figura 91 - Desenho de fachada da Rua Tomás de Anunciação com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

Fonte: Imagem da autora

Figura 92 - Colagem “Floresta Interior”

Fonte: Imagem da autora

Figura 93 - Planta “Floresta Interior”

Fonte: Imagem da autora

Figura 94 - Axonometria “Floresta Interior”

Fonte: Imagem da autora

Figura 95 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Floresta Interior”

Fonte: Imagem da autora

Figura 96 - Desenho de fachada da Rua Almeida e Sousa com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

Fonte: Imagem da autora

Figura 97 - Colagem “Cidade dos Livros”

Fonte: Imagem da autora

Figura 98 - Planta “Cidade dos Livros”

Fonte: Imagem da autora

Figura 99 - Axonometria “Cidade dos Livros”

Fonte: Imagem da autora

Figura 100 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Cidade dos Livros”

Fonte: Imagem da autora

Figura 101 - Desenho de fachada da Rua do 4 de Infantaria com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

Fonte: Imagem da autora

Figura 102 - Colagem “Em Construção”

Fonte: Imagem da autora

Figura 103 - Planta “Em Construção”

Fonte: Imagem da autora

Figura 104 - Axonometria “Em Construção”

Fonte: Imagem da autora

Figura 105 - Porta de acesso ao interior do quarteirão “Em Construção”

Fonte: Imagem da autora

Figura 106 - Desenho de fachada da Rua Azedo Gneco com intervenção da porta de acesso ao quarteirão

Fonte: Imagem da autora