

MARCOS DOS REIS ANTONIO

**DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS: O brincar como um respiro urbano
democrático.**

Trabalho de Conclusão apresentado à Banca Examinadora do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Paranaense – UNIPAR, como parte das exigências para obtenção do grau de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof.º.Me. Rodrigo da Silva Rodrigues

Umuarama

2019

MARCOS DOS REIS ANTONIO

**DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS: O brincar como um respiro urbano
democrático.**

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo da Universidade
Paranaense – UNIPAR, pela seguinte banca examinadora:

Ana Paula Torqueti Gavioli
Arquiteta e Urbanista

Amanda Gabriele da Paixão
Professora Me. pela Universidade Paranaense - UNIPAR

Rodrigo da Silva Rodrigues
Professor Me. pela universidade paranaense - UNIPAR

Umuarama, 05 de dezembro de 2019

Aos meu pais, meu irmão, minha namorada,
amigos e familiares.

“Acredito que as coisas podem ser feitas de outra maneira e que vale a pena tentar.”

Zaha Hadid

RESUMO

Este trabalho expõe estudo sobre a relação da arquitetura com o brincar e de como os espaços lúdicos podem influenciar para uma melhor qualidade de vida das pessoas. O brincar proporciona sensações interligadas ao prazer, que por sua vez, indiretamente, favorece os efeitos relacionados a saúde. A cidade necessita de meios de reação para oferecer aos seus usuários minimização dos danos sociais. Assim se caracteriza esse estudo, uma possibilidade de a cidade disponibilizar um respiro qualificado às práticas da ludicidade por intervenção arquitetônica. Justifica-se na necessidade de criar espaços urbanos para o brincar democrático. Por meio de análises bibliográficas busca compreender o cotidiano das pessoas na sociedade, através de estudos de caso e análise da cidade de São Paulo para a inserção do anteprojeto, este como resultado dos estudos e elaborado como resposta aos problemas. Conclui-se que o contexto urbano necessita de espaços que interajam com seus usuários e proporcione sensações que influenciem de maneira positiva no dia a dia de cada pessoa. O anteprojeto elaborado proporciona um edifício lúdico, com brinquedos e matérias que fazem com que as pessoas tenham a possibilidade de se divertir e interagir, além de ver a cidade de uma maneira diferente.

Palavras chave: Brincar; Lúdico; Arquitetura.

ABSTRACT

This work exposes researches about the relation between architecture and playing, and how ludic spaces can influence to people's better life quality. Playing provides intertwined sensations to pleasure, which in turn, indirectly favors the effects related to health. The city needs to offer its residents ways to minimize the social damage, thus characterizing this study, enabling it to provide a space qualified to the practice of playfulness by architectural intervention. It justifies itself in the need of creation urban spaces to a democratic playful. Through bibliographic analysis, it searches to comprehend peoples' day-by-day within society, through cases studied and the analysis of the city of São Paulo to implement a preliminary draft, as a result of the studies and elaborated as a response to the problems. It concludes that the urban context needs spaces that interact with its users and provides sensations that influence positively on a person's everyday life, the preliminary draft elaborated provides a ludic building, toys and materials that gives people the possibility to have fun and interact, besides seeing the city in a different way.

Keyword: Play; Ludic; Architecture.

SUMÁRIO

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 8 |
| 1.1 | Justificativa do tema | 9 |
| 1.2 | Objetivos | 10 |
| 1.2.1 | Objetivos Gerais | 10 |
| 1.2.2 | Objetivos Específicos | 10 |
| 1.3 | Metodologia | 11 |
| 2 | A DEMOCRACIA DO BRINCAR | 11 |
| 3 | ESTUDO DE CASO..... | 12 |
| 3.1 | LEGO <i>House</i>..... | 12 |
| 3.1.1 | Conceituação | 13 |
| 3.1.2 | Contextualização | 13 |
| 3.1.3 | Configuração Funcional | 15 |
| 3.1.4 | Configuração formal..... | 17 |
| 3.1.5 | Configuração Tecnológica | 19 |
| 3.2 | O jardim das silhuetas | 19 |
| 3.2.1 | Conceituação | 20 |
| 3.2.2 | Contextualização | 20 |
| 3.2.3 | Configuração Funcional | 21 |
| 3.2.4 | Configuração Formal | 22 |
| 3.3 | Lições Projetuais | 23 |
| 4 | CONTEXTUALIZAÇÃO DO MUNICÍPIO..... | 24 |
| 4.1 | O estresse no ambiente urbano | 25 |
| 4.2 | Contextualização Avenida Brigadeiro Faria Lima | 25 |
| 5 | ESTUDO PRELIMINAR | 28 |
| 5.1 | Terreno..... | 28 |
| 5.2 | Programa de necessidades..... | 34 |
| 5.3 | Partido Arquitetônico | 34 |
| 5.4 | Sistema Construtivo | 36 |
| 5.5 | Anteprojeto | 37 |
| 6 | CONCLUSÃO | 38 |
| 7 | REFERÊNCIAS..... | 39 |

1 INTRODUÇÃO

A sociedade e suas tecnologias estão cada vez mais avançadas e a tendência é a maior escassez de tempo para atividades relacionadas ao prazer. Dessa forma, os eventos causadores de estresse e desconfortos ao ser humano tendem aumentar, segundo Lazarus e Folkman, (1984) “a avaliação que o indivíduo faz das situações por que passa e as diferenças ambientais, orgânicas e psicológicas têm um importante papel mediador”, sendo assim, cabe ao indivíduo o resultado de tais eventos causadores de estresse, segundo Lipp (1996), “tradicionalmente, esses eventos são definidos como causadores de estresse, por promoverem mudanças relativamente rápidas no meio ambiente (geralmente social)”. Portanto, a sociedade se torna a principal causadora desses eventos, sendo ela também responsável por inverter esses acontecimentos, proporcionando experiências que os minimize.

A cidade como parte da sociedade se torna espaço de intervenção para neutralizar os efeitos que interferem na saúde urbana. “Independente das vantagens e desvantagens, a cidade contemporânea reforça a ideia de que seus usuários estão constantemente sendo afetados por sua dinâmica” (Galea S, Vlahov D. 2005). “Nesta direção, o conceito de saúde deveria incorporar o cotidiano dos indivíduos vivendo nas cidades” (Vlahov D, Galea S, 2005).

Jan Gehl em seu livro “Cidade para Pessoas” (2013) cita característica negativas das cidades na utilização dos espaços públicos.

“Uma característica comum de quase todas as cidades – independentemente da localização, economia e grau de desenvolvimento – é que as pessoas que ainda utilizam o espaço da cidade em grande número são cada vez mais maltratadas. Espaço limitado, obstáculos, ruído, poluição, risco de acidentes e condições geralmente vergonhosas são comuns para os habitantes, na maioria das cidades do mundo”. (JAN GEHL, 2013).

Ainda segundo Jan Gehl (2013) o planejamento físico pode influenciar imensamente o padrão de uso em regiões e áreas urbanas, o fato de as pessoas serem atraídas pela cidade é muito mais uma questão de trabalhar com a dimensão humana e lançar um convite tentador.

Os efeitos prejudiciais as pessoas, causados pelas cidades, devem ser combatidos por planejamentos e projetos que influenciem de maneira positiva na qualidade de vida, ou seja, a arquitetura como meio transformador do espaço urbano.

O brincar proporciona sensações interligadas ao prazer, que por sua vez, indiretamente favorece os efeitos relacionados a saúde. A cidade necessita de meios de reação para oferecer aos seus usuários minimização dos danos sociais, assim se caracteriza esse estudo, possibilitando a cidade disponibilizar um respiro qualificado as práticas da ludicidade por intervenção arquitetônica, sendo que o edifício é peça essencial para a requalificação da sociedade e a ajudar sinuosamente na qualidade de vida e saúde urbana.

1.1 Justificativa do tema

O meio urbano, a cada dia se torna mais competitivo e estressante, a falta de tempo para tudo sempre é a desculpa para um momento diferente, com sensações diferentes e que pode trazer auto estima e recarregar energias perdidas durante a rotina.

“Na sociedade atual a cada momento os indivíduos interagem com um complexo cotidiano repleto de situações desafiadoras, nas quais o ritmo acelerado das mudanças sócio econômicas e culturais, bem como, o avanço tecnológico vem impondo ao organismo humano constantes processos de readaptações psicofisiológicas. Nestes momentos os indivíduos costumam experimentar inúmeras sensações, que podem variar desde um simples desconforto até uma angústia intensa, resultando assim, de acordo com as devidas proporções de cada situação e de cada indivíduo, um movimento cíclico de pressões no ambiente social, movimento este, que acaba sendo gestor e consequência de um contexto histórico”. (MACHADO, Simone da Silva, 1999).

Dessa forma, as pessoas se sentem cada vez mais pressionadas pela sociedade, que muda a cada dia, e desgasta seus integrantes, sem deixá-los respirar um instante se quer. Segundo Negrine (2000) “ as mutações decorrentes do mundo moderno vão progressivamente afastando os indivíduos do convívio lúdico, principalmente nas grandes metrópoles”.

A descompressão através da arquitetura é uma folga do ritmo da cidade para libertar a mente a sensações inspiradoras que estimulam a imaginação, é o lazer através do brincar.

Segundo Marcelino (2002) O lazer é algo que está presente na vida das pessoas, mas nem todos sabem a importância dessa atividade, que traz muitos benefícios para nossa qualidade de vida, entre os seus benefícios podemos citar o combate ao estresse [...] colaborando na manutenção da saúde. Segundo o mesmo autor “As crianças praticam essa atividade e recebem seus benefícios constantemente, pois o principal ato da criança é o brincar”.

O prazer de forma lúdica se torna um meio eficiente para a descompressão da sociedade, através de brincadeiras que atinge todas as idades e tem importância e sensações diferentes para cada um. Segundo Negrine (2000) “ a concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é do que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem”.

O meio urbano é influenciado por atividades e sensações naturais que acontecem entre pessoas e espaços. Segundo Jan Gehl (2013, pag. 20) “aleatoriamente e sem planejamento, ações espontâneas constituem parte daquilo que torna movimentações e a permanência no espaço da cidade tão fascinantes”.

Portanto o estudo se justifica na necessidade de criar um espaço urbano para o brincar democrático, sem obrigações e pretensões, onde tudo acontece de forma natural e lúdica ao resgatar a leveza em uma sociedade sobrecarregada.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivos Gerais

O objetivo geral deste trabalho é abordar como a arquitetura pode influenciar na vida cotidiana, e a importância do brincar para as pessoas. Propor um anteprojeto de um espaço de descompressão para a cidade de São Paulo, no qual o lúdico terá essencial importância para a percepção do espaço e de como a brincadeira influencia para uma melhor qualidade de vida.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender a relação da arquitetura com o meio urbano e como ela influencia na vida cotidiana das pessoas.
- Analisar a relação entre o brincar para crianças, adultos e idosos, como cada um se relaciona com o lúdico e como o edifício pode intervir de forma positiva nessa relação.
- Criar espaços de transição entre o espaço público e o privado de forma que o edifício se comunique com a cidade e cativa os usuários à utilização do espaço de forma espontânea.
- Utilizar com discernimento materiais, cores e formas que propiciem ao usuário sensações de entretenimento, diversão e bem-estar, além de

materiais sustentáveis e tecnológicos, atendendo a exigências contemporâneas do cuidado com o ambiente em que vive.

1.3 Metodologia

O presente trabalho será realizado por meio de análises bibliográficas, buscando compreender temas relacionados ao cotidiano das pessoas na sociedade e sua relação com a urbanidade. Serão definidos conceitos necessários para a elaboração do estudo, bem como o significado e a importância do brincar para o ser humano, e como a arquitetura pode influenciar nessa relação, estudando obras correlatas para a elaboração de diretrizes para o projeto. Posteriormente será analisado o local de inserção do edifício, elaborando o programa de necessidades e iniciação do anteprojeto, contendo plantas baixas, cortes, elevação e detalhamentos para a melhor compreensão do projeto. Por fim, a conclusão do estudo.

2 A DEMOCRACIA DO BRINCAR

A brincadeira tem um sentido diferente em cada fase da vida e é associada principalmente na fase infantil, ela está relacionada sempre a imaginação e criatividade, de maneira que as crianças desenvolvem seus “faz-de-conta”. Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação. Portanto, o ato de brincar gera imaginação:

“Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos”. (GARDNEI apud FERREIRA; MISSE; BONADIO, 2004).

Sendo assim, o brincar é de suma importância no desenvolvimento da criança, estimulando sensações individuais e interação em grupo, proporcionando conhecimento e capacidades de resolução de problemas sem perder o prazer lúdico.

Atualmente, o ambiente da brincadeira mudou em relação há anos atrás, quando as ruas e parquinhos eram os principais locais dessa atividade. As escolas são os únicos ambientes que ainda se mantem como espaço de estudo e brincadeiras com o passar do tempo, o que não justifica essa circunstância como adequada.

Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escolas, mas, mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana. (ANDRADE, Carlos Drummond de).

Com o passar do tempo os locais de brincar se especializaram, e as brincadeiras se adequaram as novas tecnologias, os vídeos *games* e jogos de *smartphones* ganharam uma grande parcela de crianças.

A diversão para o adulto se torna ainda mais especializada, segundo Sá (2004), “não há nada melhor depois de uma sobrecarga de trabalho estafante e tedioso que uma boa diversão bem paga”. O lúdico bem como a diversão e o lazer, tornam-se produtos do mercado econômico, e a sociedade adere facilmente a esse contexto.

Ao relembrar fatos e brincadeiras da infância o adulto logo se manifesta de forma prazerosa a essas lembranças, e é motivado a brincar novamente. Esse estudo vem interpretar de que maneira tais brincadeiras podem incrementar o cotidiano dos adultos, no sentido de reverter pensamentos de que a diversão necessita ser especializada.

“Os adultos que trabalham possuem prioridade no acesso ao lazer sobre aqueles que não trabalham”. Disto infiro, que o fato de sermos vítimas de uma situação opressora não significa termos um nível de consciência real sobre tal situação, haja vista a quantidade cada vez maior de jogos que estimulam a passividade, a submissão, o prêmio, os quais cada vez mais crescem em engenhosidade e em número de adeptos. Entretanto, ao revelarmos a realidade como ela se apresenta para nós e aceitarmos o diálogo, abrimos a possibilidade de ampliar ou transformar o pensamento inicial percorrido o qual se constitui como mediador desta revelação”. Sá, Neusa Maria Carlan, 2004.

Portanto o brincar para o adulto deve ser menos regado, caracterizando a real sensação da diversão, sem culpas, sem a necessidade de abrir mão de outros fatores também importantes, que podem ser comprometidos pela ilusão de um falso lazer.

3 ESTUDO DE CASO

Neste capítulo serão apresentadas as análises de correlatas, utilizadas como base para a produção deste estudo, foram levantados alguns aspectos para o uso formal, espacial e funcional. Serão analisadas: LEGO House e O Jardim das Silhuetas.

3.1 LEGO House

Será abordado o estudo de caso da LEGO House, projetado por BIG (*Bjarke Ingels Group*), a pedido do proprietário da empresa LEGO, localizada na cidade de fundação da marca, *Billund*, Dinamarca.

A LEGO *House* foi escolhida por ser um edifício projetado com o objetivo principal de uso para o brincar, uma casa temática onde tudo acontece de forma lúdica.

Na tabela 01 é apresentada a ficha técnica das LEGO *House*.

Tabela 01 - Ficha técnica LEGO *House*

| | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Arquitetos | <i>Bjarke Ingels Group</i> |
| Tema | Casa Temática |
| Localização | 7190 <i>Billund</i> , Dinamarca |
| Ano do projeto | 2014 |
| Ano da construção | 2014 á 2017 |
| Ano de inauguração | 2017 |

Fonte: Autor, 2019

3.1.1 Conceituação

Um espaço para aflorar a criatividade, no qual ao entrar no ambiente suas energias se reabastecem com força total, a intenção da LEGO foi fazer com que as sensações que seus brinquedos traziam, tivessem um lugar para morar.

“Todas as atividades na casa estão relacionadas à nossa filosofia LEGO de que aprender através de brincadeiras promove inovação e criatividade. Brincar está no DNA do Grupo LEGO e este conceito ganha vida na LEGO House. Tudo - desde zonas de experiência e áreas ao ar livre até nossos conceitos de restaurantes - é baseado em brincadeiras e na criatividade, então, não importa o que você faça na LEGO House, sempre terá algo a ver com o brincar” (VILSTRUP JESPER 2017).

3.1.2 Contextualização

Billund é uma cidade de 6.194 habitantes segundo senso de 2014. Está localizada a 265,8km de Copenhagen, capital do país. O clima é predominante para temperaturas baixas, porém o curto verão é agradável. A LEGO *House* (figura 01) é um dos principais pontos turísticos da cidade. O local onde foi implantado o edifício é ao lado onde o fundador da marca morou e onde foi fundada a primeira fábrica da LEGO, tornando assim o lugar especial.

Figura 01 - LEGO House, vista superior.



Fonte: Archdaily, 2017.

A LEGO House traz vida ao centro de *Billund*, as construções em seu entorno são mais antigas e sem cor. Quando visto de cima (figura 02) o edifício é facilmente percebido na paisagem com suas coberturas nas cores primárias amarelo, azul, verde e vermelho. Isso demonstra não apenas a tradução de cores dos brinquedos LEGO mas também a intenção dos arquitetos em construir uma casa divertida e inusitada para os amantes da marca.

Figura 02 – LEGO House, vista superior.



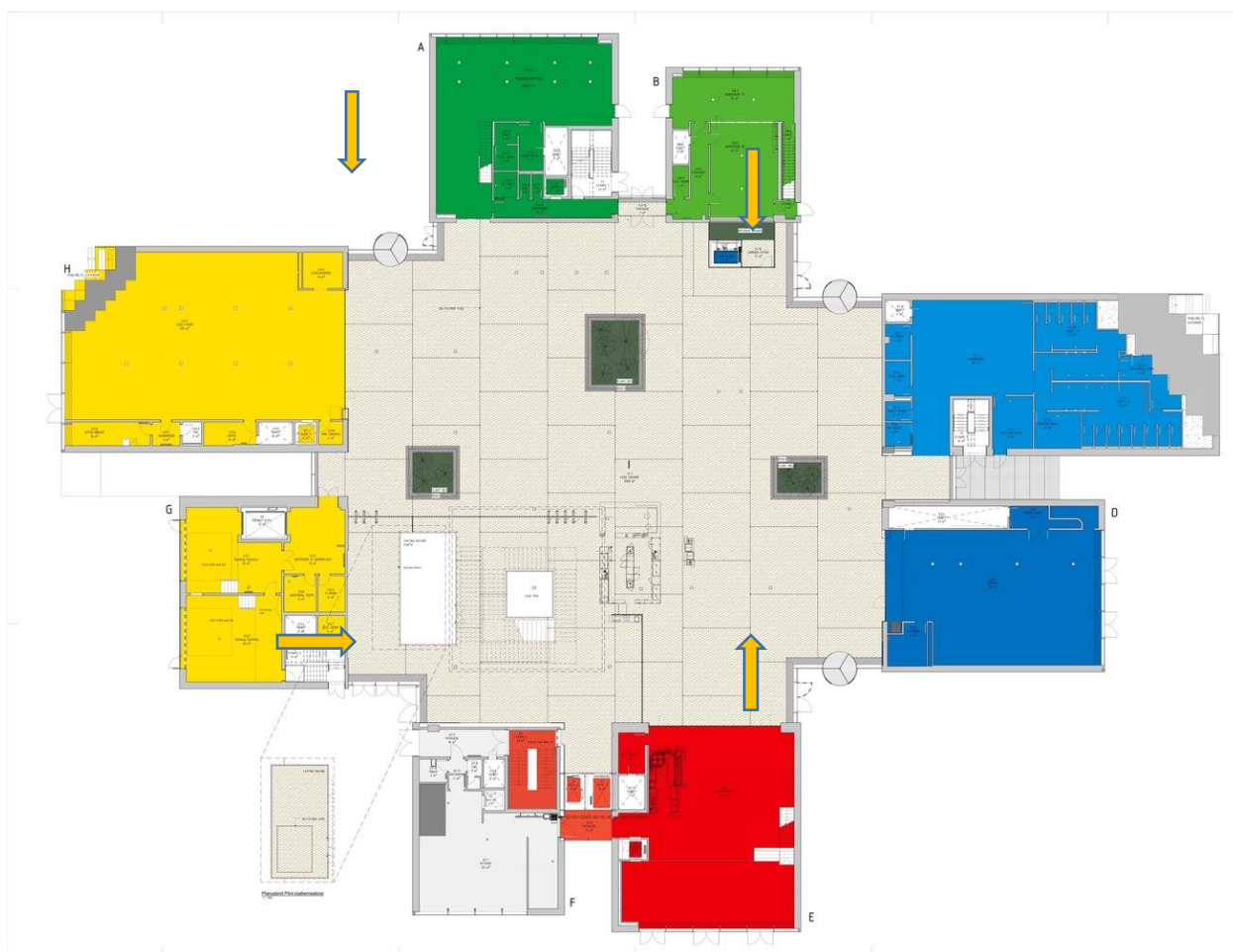
Fonte: Archdaily, 2017.

Os acessos são discretos e acontecem sob os blocos empilhados da fachada, em três lados do edifício que é circundado por uma grande praça que faz a ligação da cidade para o edifício.





3.1.3 Configuração Funcional

No térreo (figura 03) há quatro brinquedotecas cada uma com uma cor e que estimula um aspecto diferente de aprendizagem das crianças, o vermelho é criativo, o azul é cognitivo, o verde é social e o amarelo é emocional. Entre as brinquedotecas cria-se uma grande praça, com 2000m² que foi um desafio para os engenheiros pois, todo o vão não contém pilares. A praça é iluminada por claraboias e a ventilação natural não é muito utilizada pois a cidade conta com climas baixos quase todo o ano.

Figura 03 - LEGO House, Planta baixa do térreo.



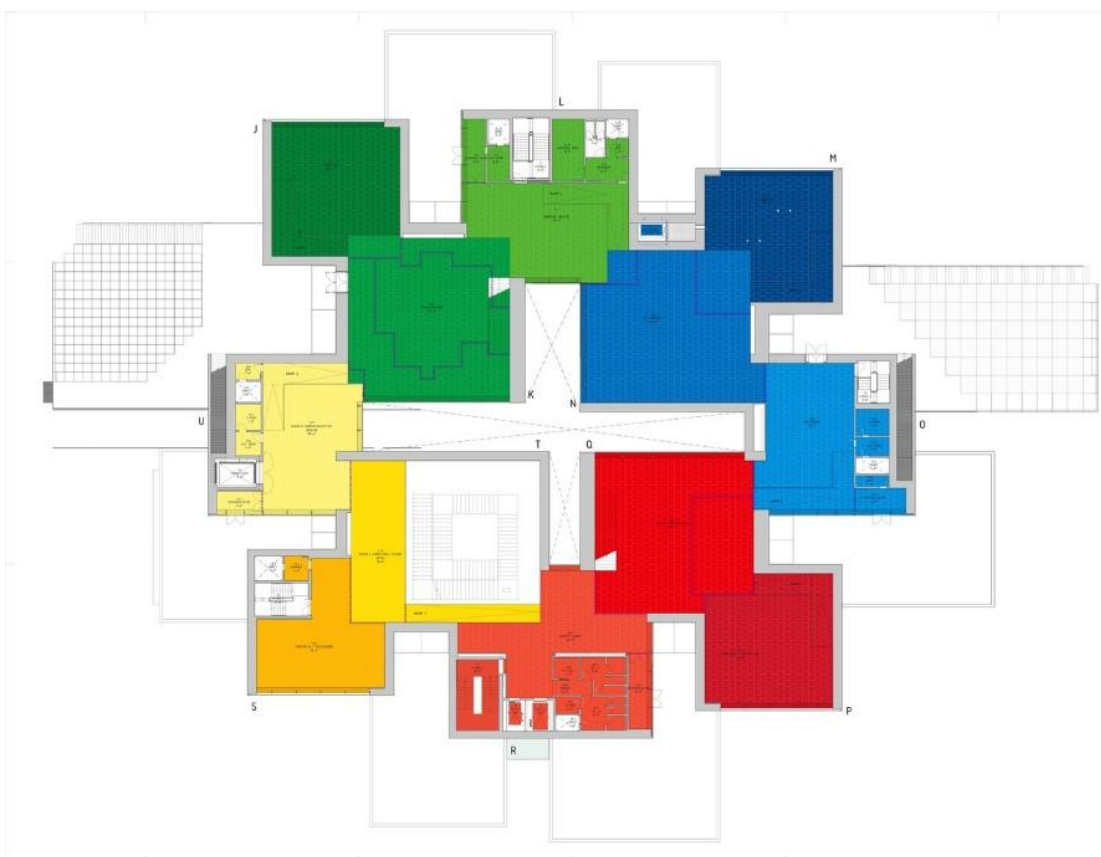
Legenda:

| | | | |
|---|-------------------------|--|------------------------|
|  | Brinquedoteca emocional |  | Brinquedoteca social |
|  | Brinquedoteca cognitiva |  | Brinquedoteca criativa |

Fonte: Archdaily, 2017. Modificado pelo autor, 2019.

Os pavimentos superiores (figura 04) abrigam as galerias da lego, onde os visitantes podem ver todos os brinquedos produzidos pela marca, além de galerias com peças construídas pelos próprios fãs da LEGO.

Figura 04: LEGO House, Planta baixa do primeiro pavimento.



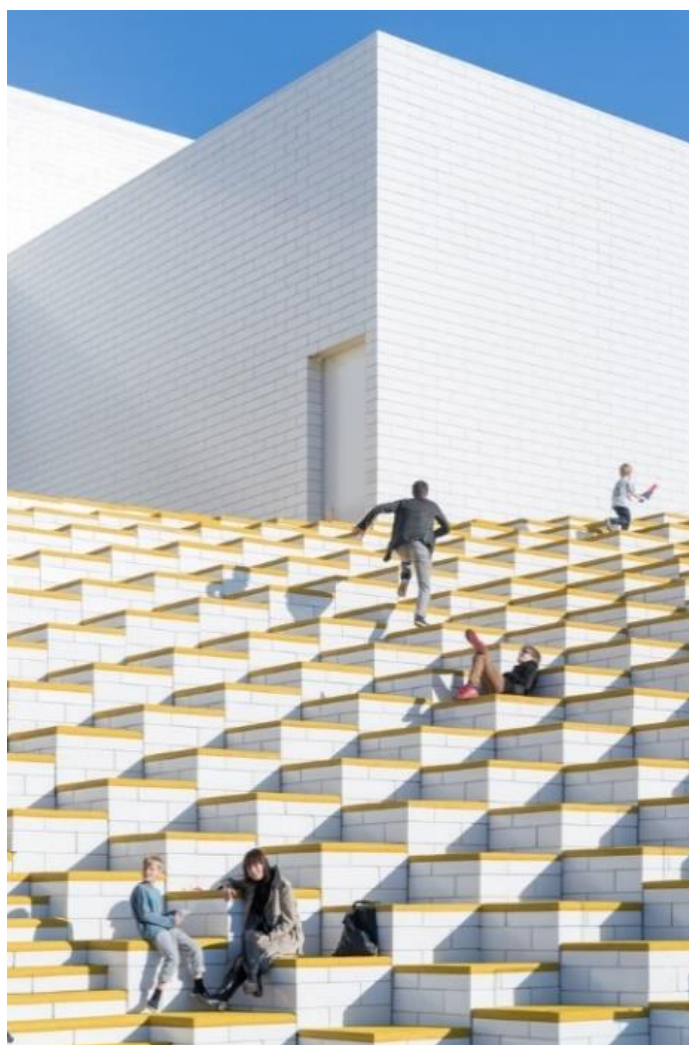
Fonte: Archdaily, 2017.

3.1.4 Configuração formal

Os terraços que além de ter uma vista panorâmica da cidade de *Billund* criam espaços de convívio sobre o edifício que conectam com a cidade através de duas escadarias que parecem construídas com grandes tijolos lego. As escadarias formam um grande auditório externo (figura 05) onde pode-se realizar apresentações ao ar livre que proporciona maior integração do edifício com a cidade.

O edifício é formado por 21 blocos sobrepostos que criam sua volumetria, esses blocos abraçam a grande praça interna que os integra. Pode-se observar no topo do edifício um bloco principal, com o formato do famoso bloco 2x4 da LEGO, que é iluminado por oito claraboias.

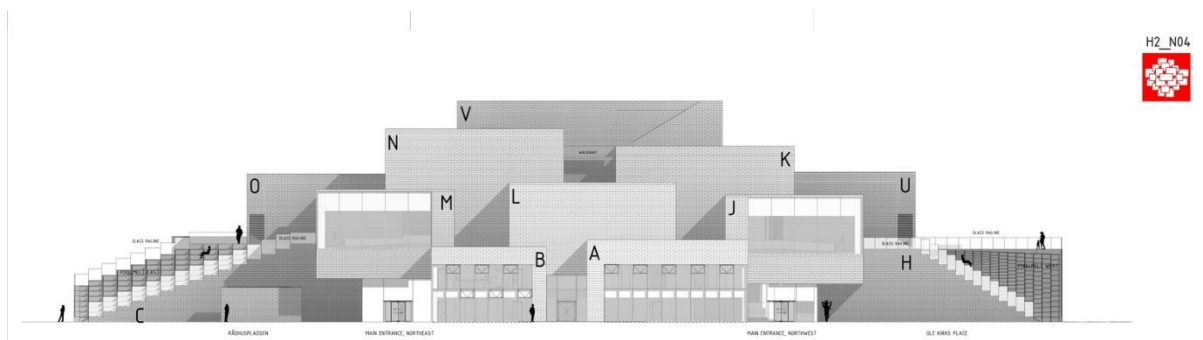
Figura 05 - LEGO House, vista externa.



Fonte: Archdaily, 2017.

Os projetos da fachada (figura 06) demonstram como os acessos são discretos, as aberturas de janelas são generosas, porém aparecem em poucos blocos, pois a iluminação acontece principalmente de forma zenital, dessa forma a fachada apresenta mais cheios do que vazios.

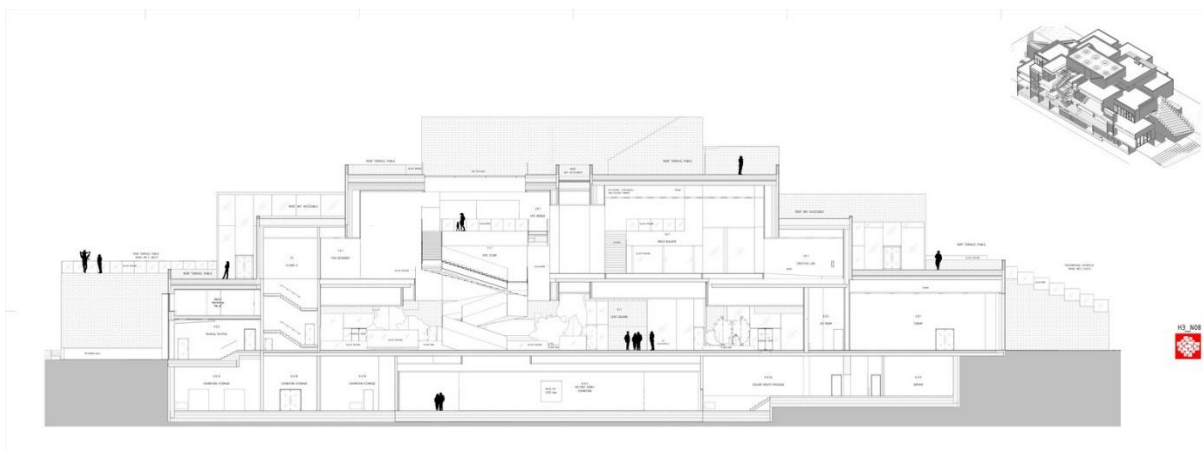
Figura 06 – LEGO House, elevação.



Fonte: Archdaily, 2017.

Em um dos cortes (figura 07) pode-se notar as noções de escala entre o edifício e seus usuários, como o pé direito se modifica conforme a necessidade de cada instalação, além de compreender como os blocos se unificam dentro do edifício, não observando mais a formalidade do exterior.

Figura 07 – LEGO House, corte.



Fonte: Archdaily, 2017.

3.1.5 Configuração Tecnológica

O edifício é construído em metal e vidro, os engenheiros tiveram que construir uma ponte metálica para que o espaço da praça não houvesse pilares visíveis. As fachadas foram revestidas com telhas de barro texturizadas, que reproduzem os tijolos lego.

Além de toda tecnologia utilizada na construção do edifício que foi construído com peças metálicas pré-fabricadas. Conta com dois restaurantes temáticos, nos quais as refeições são entregues por robôs com características de peças de lego.

3.2 O jardim das silhuetas

Será abordado o estudo de caso de O jardim das silhuetas, projetado por *Esculpir el Aire*, um jardim de infância para a cidade de Alicante na Espanha.

O projeto do Jardim das silhuetas foi escolhido pelo seu conceito poético, sensibilidade do espaço construído, que possibilita inúmeras sensações aos usuários.

Na tabela 02 é apresentada a ficha técnica de O Jardim das silhuetas.

Tabela 02 – Ficha técnica de O Jardim das Silhuetas

| | |
|---------------------------|-------------------------|
| Arquitetos | <i>Esculpir el Aire</i> |
| Tema | Jardim de Infância |
| Localização | Alicante, Espanha |
| Ano do projeto | 2013 |
| Ano da construção | 2013 |
| Ano de inauguração | 2014 |

Fonte: Autor, 2019.

3.2.1 Conceituação

O jardim das silhuetas é um espaço externo, um playground contemporâneo que as crianças estimulam sua imaginação, suas percepções corporais, e aguçam seus sentidos. “Se o olho “é o órgão da distância e da separação”, o toque é aquele “de proximidade, intimidade e afeto”. O olho “pesquisa, controla e investiga”, enquanto o toque “se aproxima e acaricia” (PALLASMAA, JUHANI, 2005).

Assim exposto, O jardim das silhuetas tem como desafio explorar as sensações de quem nele convive. “Natureza, praia de infância para crianças e para homens que não se esqueceram de que podem ser crianças novamente” (JIMÉNEZ, JUAN RAMÓN, 1986).

3.2.2 Contextualização

O projeto de O jardim das silhuetas foi um pedido de diretores da escola Neutra, na cidade de Alicante, Espanha. O projeto tem um fator predominante que é a percepção tátil das crianças com o espaço.

Figura 08 - O jardim das silhuetas



Fonte: Archdaily, David Frutos, 2014.

O espaço é circundado por paredes curvadas revestidas com cerâmica em tons de azul, as peças são de 10x20cm e foram usadas para dar a escala da criança para as paredes, o piso é todo em tom de azul, é áspero e emborrachado para evitar quedas e hematomas as crianças. Todos esses materiais e essas texturas provocam a percepção tátil do espaço. O fato de não haver brinquedos fixos faz com que as crianças redescubram o brincar com imaginação, tornando assim a brincadeira um exercício para o desenvolvimento.

A iluminação segue a mesma linha das faixas verticais criadas nas paredes com a cerâmicas. A entrada (figura 09) se camufla nas linhas verticais, o portão segue o mesmo ritmo e tonalidades, isso acontece tanto na parte externa quanto interna.

Figura 09: O jardim das silhuetas, vista da parte exterior.



Fonte: Archdaily, 2014.

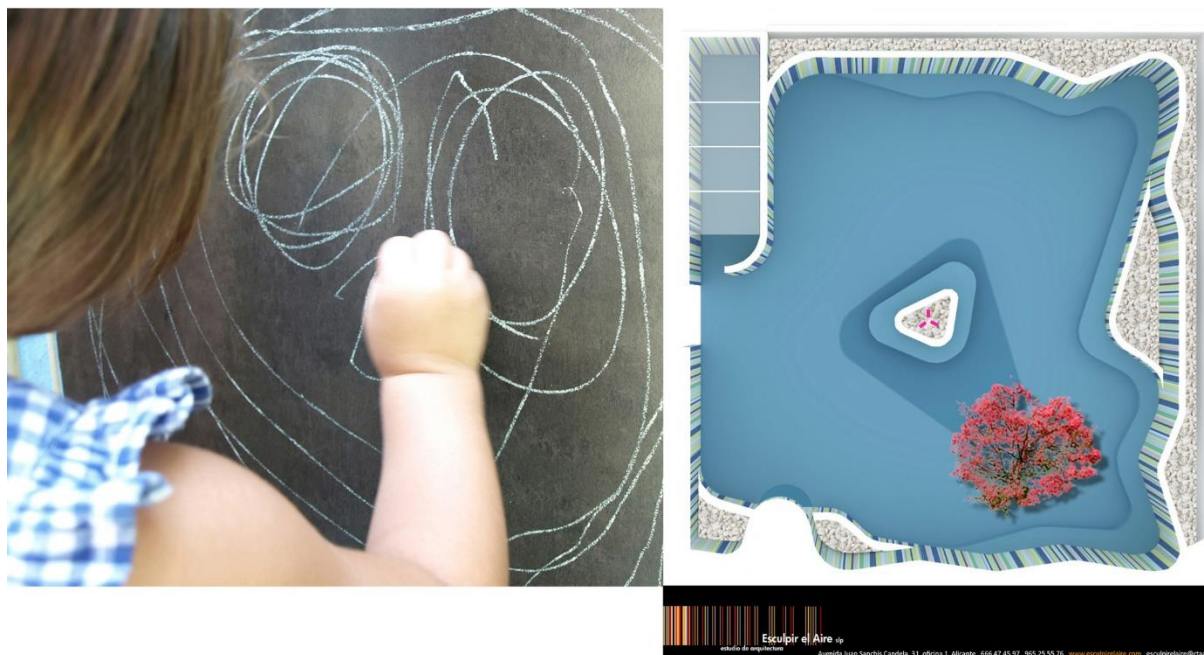
Os jardins verdes coroam as paredes sinuosas e fazem a transição da cidade com predominância acinzentada, para o pátio todo azul, como um filtro que tira as impurezas da cidade e transforma o ambiente acolhedor e aconchegante para brincar.

3.2.3 Configuração Funcional

O jardim funciona como um pátio aberto, sem coberturas harmonizando a circulação do vento por todo o ambiente, as paredes sinuosas proporcionam um sombreamento intuitivo que se comunica de diferentes maneiras conforme a posição do sol.

A planta baixa (figura 10) apresenta uma forma inicialmente quadrada, que foi alterada por linhas curvas, linhas sem compromisso, como o desenhar de uma criança que representa o que realmente se sente. O fluxo funciona de forma circular, através de um ponto focal no centro do jardim, e uma árvore natural que faz o sombreamento moderado do espaço.

Figura 10 – O jardim das Silhuetas

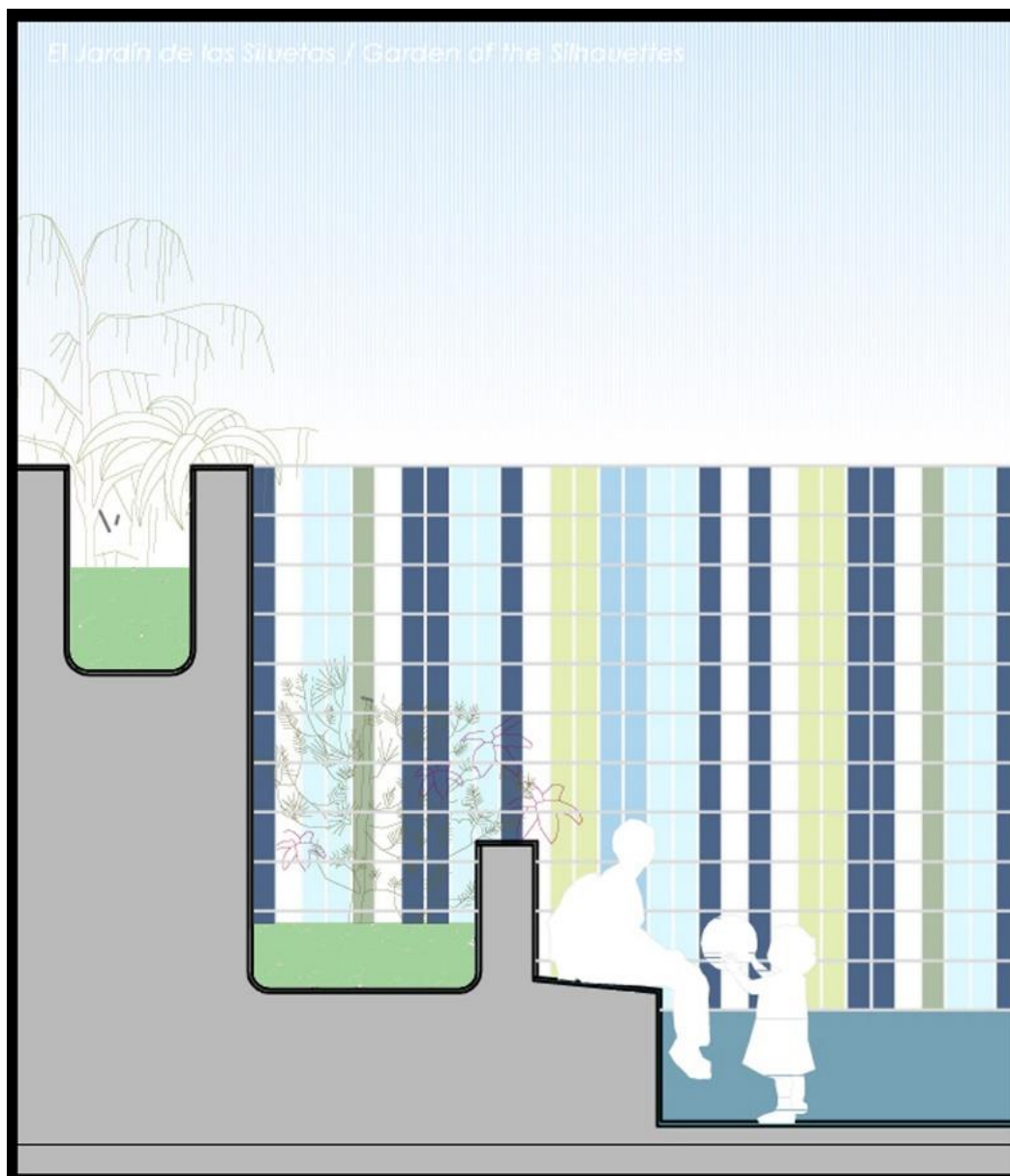


Fonte: Archdaily, 2014.

3.2.4 Configuração Formal

A seção apresentada na (figura 11) demonstra as relações de escala da criança com o mobiliário fixo, e como o jardim e as paredes revestidas de cerâmica abraçam seus usuários com um sentido de proteção do mundo lá fora. Toda composição do piso se mistura com os bancos por meio do material, que é um só nos dois elementos, por sua vez os bancos acompanham o desenho das paredes e são interrompidos apenas quando os jardins ultrapassam as linhas das paredes, integrando-se ao piso azul que encobre todo ambiente.

Figura 11 – O jardim das Silhuetas, corte.



Fonte: Archdaily, 2014.

3.3 Lições Projetuais

A *LEGO House* proporciona aos usuários a utilização do espaço de forma interativa, a grandes escadarias que acessam o segundo pavimento pela parte externa integram o privado ao público, além das praças interna e externa que circunda o edifício. Sendo assim, propõe-se a este estudo a concepção de espaços que interaja o edifício com seu entorno, tornando-o permeável para a cidade, visando que seu foco

principal são os usuários do espaço urbano. Ainda neste projeto correlato, entende-se que para o brincar não há idade e que a composição do edifício, seja ela pela utilização de cores vivas ou pela complexidade de sua forma, pode influenciar para uma maior quantidade de usuários.

O jardim das silhuetas cria um ambiente mais poético, em que o prazer da ludicidade é descoberto através de sensações táteis e motivações inconscientes. Trata-se de soluções afim de descobrir e desenvolver emoções diferentes em cada usuário. Cabe a utilização de materiais, cores, formas, e texturas possibilitando um edifício inspirador.

4 CONTEXTUALIZAÇÃO DO MUNICÍPIO

A cidade de São Paulo foi a escolhida para realização dos estudos preliminares e anteprojeto, a escolha da cidade é um ponto importante para implantação do edifício, pois o contexto urbano é essencial para esta análise. A maior densidade de pessoas e edifícios comerciais dão ênfase ao estudo do estresse e de como o brincar influencia na qualidade de vida das pessoas nos grandes centros urbanos.

Segundo a prefeitura de São Paulo, a cidade assim como o Brasil, é marcada pela mistura de diferentes povos, que somaram suas heranças para hoje formar a identidade do povo paulistano. Atualmente, são mais de 70 países que deixaram sua marca na arquitetura, culinária, esportes e em muitos outros aspectos da cidade.

Ainda segundo dados da prefeitura de São Paulo a história da cidade iniciou-se com “os padres jesuítas José de Anchieta e Manoel da Nóbrega subiram a Serra do Mar, nos idos de 1553, a fim de buscar um local seguro para se instalar e catequizar os índios. Ao atingir o planalto de Piratininga, encontraram o ponto ideal. Tinha “ares frios e temperados como os de Espanha” e “uma terra mui sadia, fresca e de boas águas”. Os religiosos construíram um colégio numa pequena colina, próxima aos rios Tamanduateí e Anhangabaú, onde celebraram uma missa. Era o dia 25 de janeiro de 1554, data que marca o aniversário de São Paulo. Quase cinco séculos depois, o povoado de Piratininga se transformou numa cidade de 11 milhões de habitantes. Daqueles tempos, restam apenas as fundações da construção feita pelos padres e índios no *Pateo do Collegio*”.

Segundo censo apurado em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE), a população da cidade de São Paulo era de 11.253.503 pessoas,

estimando-se que a população de 2018 alcance o número de 12.176.866 pessoas. Segundo censo do IBGE 2018 a área da unidade territorial da cidade de São Paulo é de 1.521,110 km², tendo 92,6% do esgotamento sanitário adequado, 74,8% de arborização de vias públicas e 50,3% de urbanização das vias públicas.

4.1 O estresse no ambiente urbano

A cidade é uma das principais causadoras de estresse, pelas relações que nela ocorrem, entre pessoas, veículos e edifícios. O trânsito é um dos principais causadores de estresse e pode trazer consequências à saúde. Segundo o cardiologista Carlos Alberto Pastore (2013), além da tensão física sofrida pelo corpo por ficar parado muito tempo, o trânsito ruim afeta emocionalmente o motorista. "É uma adrenalina e isso eleva a pressão arterial e a frequência cardíaca."

Além do trânsito, a cidade por si pode ocasionar várias situações que prejudicam a saúde urbana. Jan Gehl ao visitar São Paulo fez inúmeras críticas a regiões onde a qualidade de vida dos usuários é comprometida pelo urbanismo.

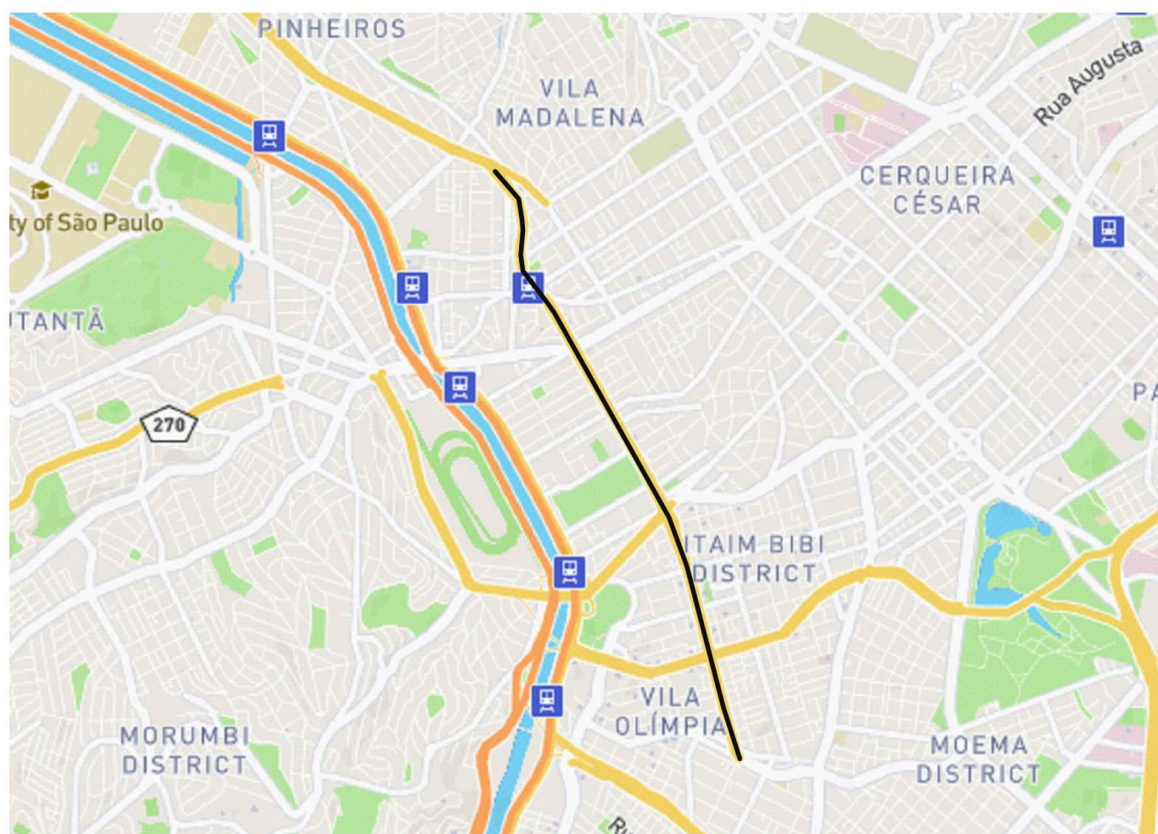
Estou vendo as pessoas saírem das torres de escritórios e irem caminhando para almoçar no lado de lá. Tem predinhos, casas, restaurantes no térreo. É o velho urbanismo dando uma lição na modernidade. Quando pedestre tem que dar uma volta enorme para sair do próprio prédio em que trabalha porque a saída dos carros é mais central, há algo muito errado. (Jan Gehl, 2016).

Gehl analisa a predominância dos veículos sobre os pedestres, e os problemas das cidades causado por um novo urbanismo que não pensa no espaço urbano para os pedestres. Dessa forma vivendo em meio a situações problemáticas do cotidiano urbano as pessoas tendem a minguar a saúde mental e física e viverem infelizes e estressadas em um convívio contínuo com o meio urbano.

4.2 Contextualização Avenida Brigadeiro Faria Lima

Após análises de níveis de estresse em regiões adensadas de São Paulo, a avenida Brigadeiro Faria Lima (figura 12) é escolhida como base de inserção do edifício, pois abriga uma grande quantidade de edifícios de escritórios e empresas que estimulam um alto índice de estresse na vida urbana. Localizada no bairro de Itaim Bibi, ela abriga um dos principais eixos comerciais de São Paulo e é umas as regiões mais valorizadas da cidade.

Figura 12- Extensão da Avenida Brigadeiro Faria Lima



Extensão Avenida Brigadeiro Faria Lima

Fonte: Mapasapp, 2019. Modificado pelo autor, 2019.

A prefeitura de São Paulo vem fazendo investimentos (figura 13) voltados principalmente para a mobilidade urbana com melhorias no transporte público, além de espaços para ciclovia e caminhadas. A região tem a melhor avaliação do m² da cidade de São Paulo, edifícios que decorrem da valorização do espaço público, que depende principalmente das obras públicas.

Apesar desses investimentos os carros ainda são prioridade na região da Faria Lima e os pedestres usuários do local ficam em segundo plano. Jan Gehl (2016) faz uma análise do que viu ao visitar a Avenida Brigadeiro Faria Lima, “Sinto pena de quem trabalha aqui. A cidade se faz na altura da calçada onde as pessoas estão. Cadê um café, mesinhas na calçada, bancos para se sentar, para namorar? Cadê as lojas, as vitrines? Não há um único estímulo visual”. (Jan Gehl, 2016). Gehl critica os altos edifícios de escritórios da Avenida que não condiz com a escala do usuário da rua.

Figura 13 – Investimentos em transporte e mobilidade



Fonte: SP Urbanismo, 2016.

Conclui-se que investimentos estão sendo feitos na região, que tem a melhor avaliação do m² da cidade de São Paulo, edifícios que decorrem da valorização do espaço público, que depende principalmente das obras públicas.

Gehl (2016) ainda diz sobre a produtividade das pessoas que trabalham nesses edifícios, “Os funcionários são mais produtivos se estão felizes. Dá pra ser feliz aqui? Onde esses empresários estão com a cabeça? O que há para se ver aqui? Para ficar, usufruir?”.

A Brigadeiro Faria Lima tem potencial para, além de desempenhar uma importante função econômica para a cidade de São Paulo, desenvolver também planejamentos e edifícios para a melhor qualidade de vida de quem trabalha ali, melhorando não apenas a saúde de cada cidadão, mas também o desempenho como um todo da região.

5 ESTUDO PRELIMINAR

5.1 Terreno

A escolha do terreno é uma etapa importante para os resultados deste trabalho. Foram analisados terrenos na parte metropolitana da cidade de São Paulo, com grande fluxo de pessoas, e apresentando uma maior parcela de edifícios comerciais.

O terreno escolhido está localizado na Avenida Brigadeiro Faria Lima no bairro de Itaim Bibi na capital paulista com esquina para a Avenida Horácio Lafer e ainda faz confrontação com a rua Professor Atílio Innocenti (figura 13).

Figura 13 – Indicação do terreno no mapa.



Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

Observa-se que o terreno faz frente para três vias tornando-o permeável para o fluxo dos usuários do edifício.

O bairro onde está localizado o terreno é dividido entre edifícios comerciais, residenciais e de uso misto, a uma grande quantidade de restaurantes pela

necessidade de atender a grande demanda que geram os escritórios que predominam na região. É uma área de trabalho, na qual a tendência das pessoas que por ali circulam são de níveis elevado de estresse, dessa forma se justifica a inserção do edifício no local para que com o espaço lúdico amenize tais índices de estresse.

No entorno do terreno encontrasse vários gabaritos de edifícios (figura 14), sendo predominante aqueles de grande porte com mais de 20 pavimentos, com altura aproximada de 70m.

Figura 14 – Gabarito entorno do terreno



Terreno

Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

Nas figuras 15, 16, 17 e 18 analisa-se as vistas para o terreno, tem-se uma visão micro do lote e seu entorno mais próximo. A vegetação mais densa fica voltada para a avenida Brigadeiro Faria Lima, com árvores de maior porte. O terreno abriga um estacionamento que faz com que o fluxo de veículos seja intenso.

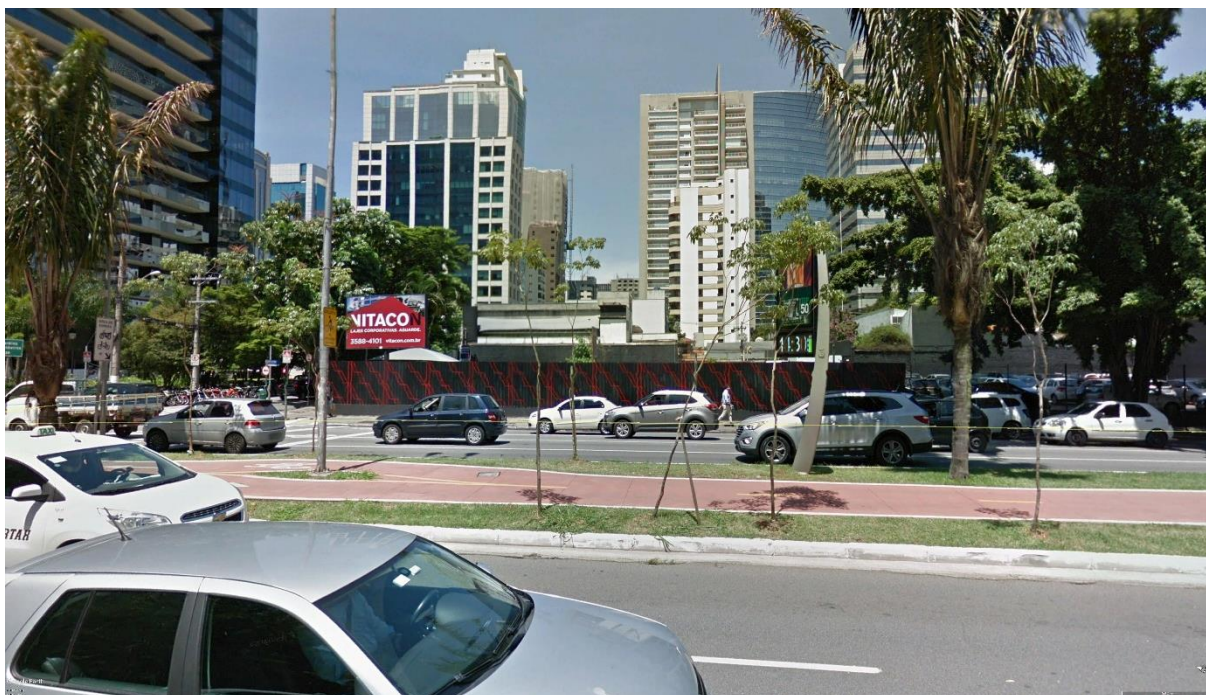
Figura 15 - Vistas do terreno



Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

Na quadra onde está inserido o terreno é umas das poucas quadras da Faria Lima que não há edifícios de grande porte, sendo a média dos edifícios de 4 pavimentos, aproximadamente metros de altura.

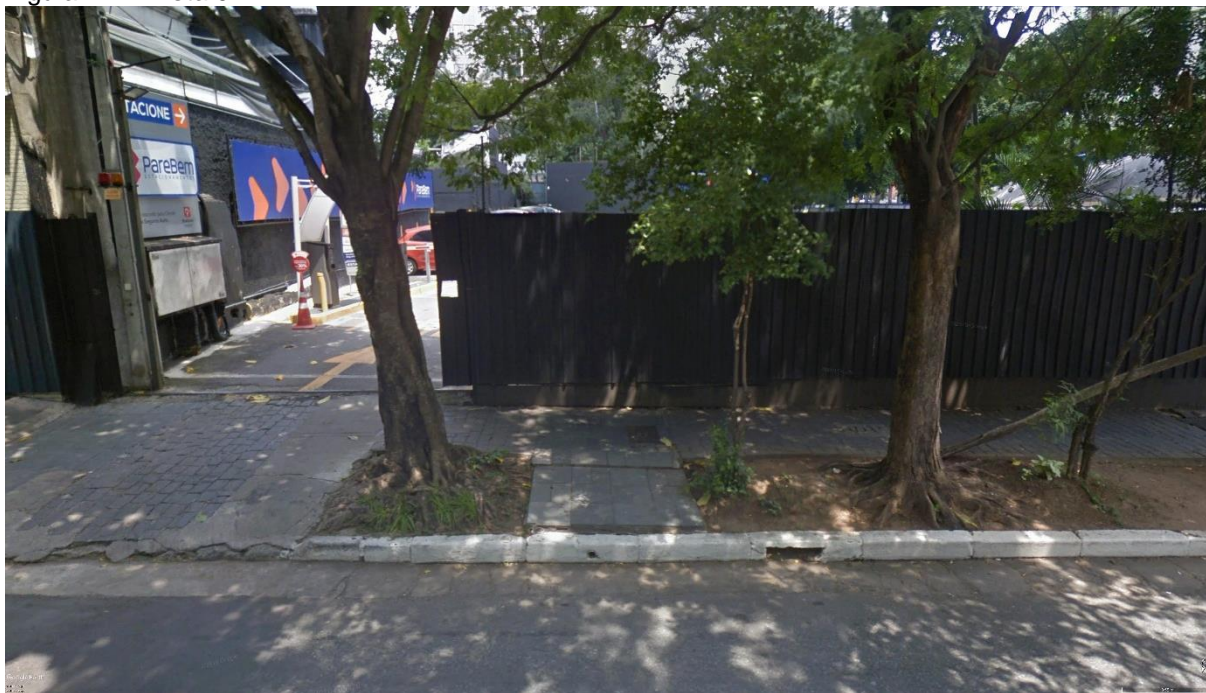
Figura 16 – Vista 01



Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

Na figura 16 pode-se observar o movimento da via, vegetação no entorno do terreno e a escala dos edifícios.

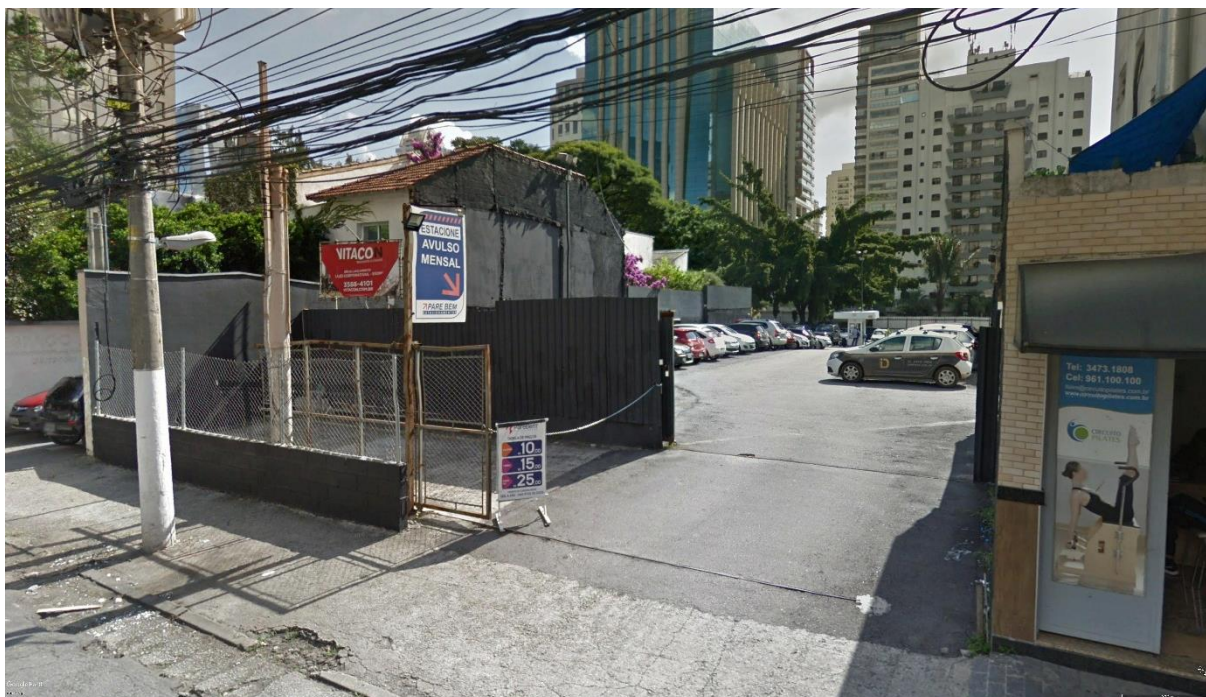
Figura 17 – Vista 02



Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

A figura 17 a situação do passeio, as calçadas e o sombreamento da vegetação no passeio público, um ponto importante para a qualidade de vida nas cidades.

Figura 18 – Vista 03



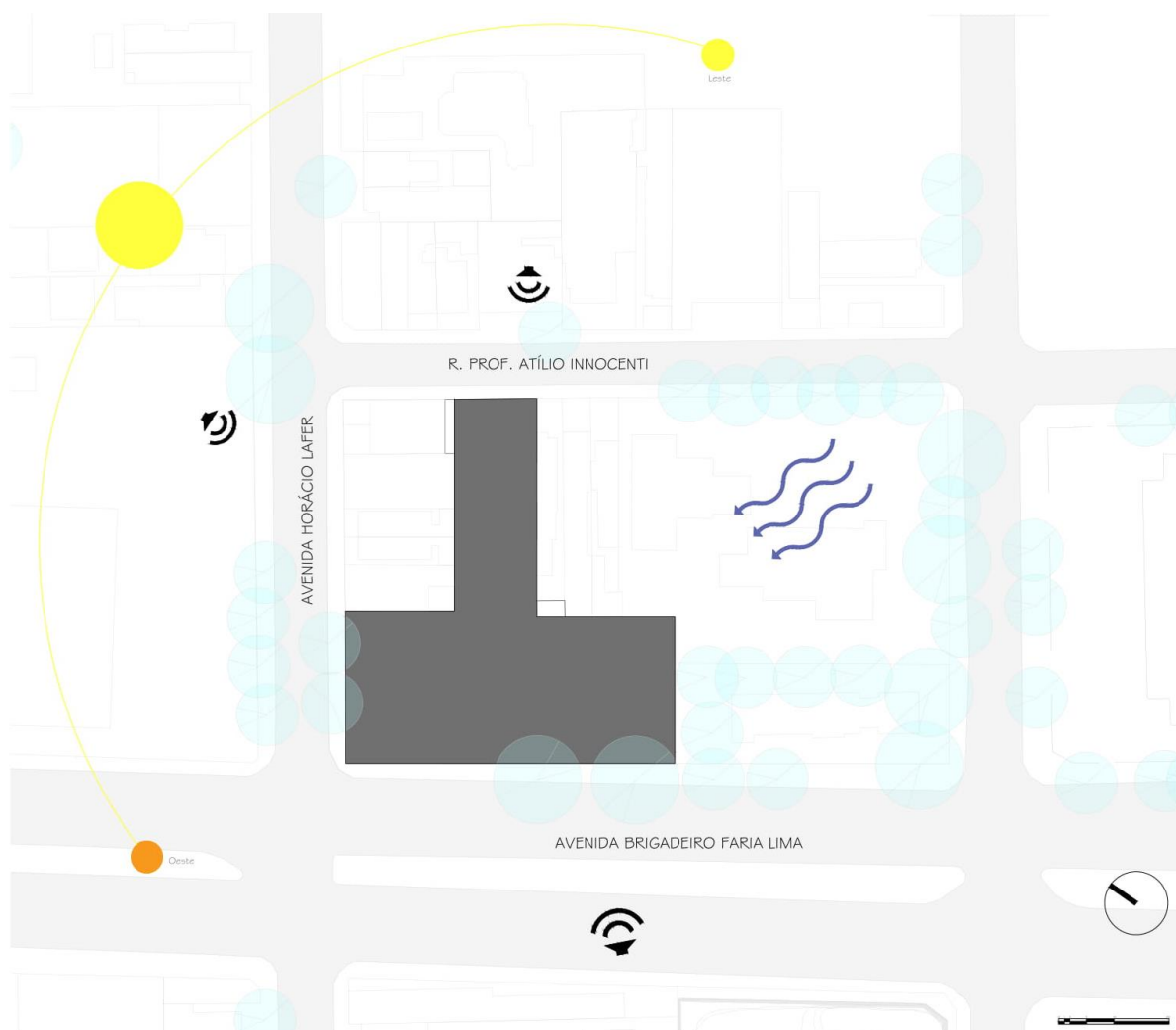
Fonte: Google Earth, 2018. Alterado pelo autor, 2019.

Na figura 18 pode-se observar uma quantidade expressiva de viação passando pelos postes da rede elétrica, tal aglomeração causa sensações de medo na possibilidade de possíveis acidentes com a rede elétrica, ponto de importante interferência projetual.

A avenida Brigadeiro Faria Lima é a principal entre as três vias, pelo maior fluxo de veículos e a densidade de edificações em sua extensão. A figura 19 analisa fluxos, nível de ruídos ocasionados pelos veículos e condicionantes do terreno.

Nota-se as diferenças entre as vias, largura de ruas e passeio, postes e fiação exposta, que necessita proposta de intervenção. A Avenida Brigadeiro Faria Lima é mais organizada, conta com ciclovia e passeios mais largos, facilitando a mobilidade. Edifícios ao redor oferecem generosidade urbana, criando passeios mais amplos, **porém precisa** de acessibilidade e melhor infraestrutura.

Figura 19 – Análise de condicionantes do terreno.



Fonte: Elaborado pelo Autor, 2019.

Para se obter clareza na escolha do terreno é analisado ainda o plano diretor da cidade de São Paulo (figura 20), para se obter o planejamento para a região escolhida, analisando ainda se o edifício a ser proposto se enquadra nas normas estabelecidas.

Figura 20 - Parte do Plano Diretor cidade de São Paulo

PLANO DIRETOR ESTRATÉGICO DO MUNICÍPIO DE SÃO PAULO
Quadro 02A. Características de Aproveitamento Construtivo por Macroárea
(aplicáveis fora das áreas de influência dos Eixos de Estruturação da Transformação Urbana)

| Macrozonas | Macroáreas (a) | | Coeficiente de aproveitamento | | | Gabarito da edificação (m) | Número máximo de pavimentos |
|---|---|--|-------------------------------|--------|--------------------|----------------------------|-----------------------------|
| | | | mínimo | básico | máximo (b) (c) (d) | | |
| Macrozona de Estruturação e Qualificação Urbana | Estruturação Metropolitana | Arco Tietê | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Centro | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Arco Jurubatuba | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Arco Pinheiros | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Arco Tamanduateí | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Faria Lima/ Águas Espraiadas/ Chucri Zaidan | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Arco Jacu-Pêssego | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Avenida Cupecê | 0,5 (e) | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Arco Leste | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | | Noroeste | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 |
| | Fernão Dias | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 | |
| | Urbanização Consolidada | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 | |
| | Qualificação da Urbanização | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 | |
| Redução da Vulnerabilidade | 0,3 | 1 | 2 | 28 | Térreo mais 8 | | |
| Macrozona de Proteção e Recuperação Ambiental (f) | Fora da área de proteção aos mananciais | Redução da Vulnerabilidade Urbana e Recuperação Ambiental | NA | 1 | 1 | 15 | Térreo mais 4 |
| | | Controle e Qualificação Urbana e Ambiental | NA | 1 | 1 | 15 | Térreo mais 4 |
| | | Preservação de Ecossistemas Naturais | NA | NA | NA | NA | NA |
| | Área de proteção aos mananciais (f) | (VETADO) Redução da Vulnerabilidade Urbana e Recuperação Ambiental | NA | 0,1 | 0,1 | 15 (g) | Térreo mais 4 |
| | | (VETADO) Controle e Qualificação Urbana e Ambiental | NA | 0,1 | 0,1 | 15 (g) | Térreo mais 4 |
| | | Contenção Urbana e Uso Sustentável | NA | 0,1 | 0,1 | 15 (g) | NA |
| | | Preservação de Ecossistemas Naturais | NA | NA | NA | NA | NA |

NOTA:

a) Exceto ZEP, ZEPAM, ZEIS e ZER-1 e demais zonas onde a Lei nº 13.885/2004 definiu parâmetros mais restritivos, até a revisão da LPUOS.

b) O coeficiente de aproveitamento máximo poderá ser acrescido em 25% (vinte e cinco por cento) para EHMP e 50% (cinquenta por cento) para EHIS.

c) Os coeficientes de aproveitamento máximo, o gabarito de altura da edificação e o número máximo de pavimentos poderão ser ultrapassados nas áreas de abrangência das operações urbanas consorciadas e com a utilização das leis nº 8.006/1974 (hotéis), 13.703/2003 (teatros), 14.242/2006 (hotéis), 15.526/2012 (hospitais e escolas) e nos empreendimentos que se beneficiarem de acréscimo da área computável obtido pela aplicação da Cota de Solidariedade.

d) Nos perímetros de incentivo ao desenvolvimento econômico Jacu-Pêssego e Cupecê, o coeficiente de aproveitamento máximo é igual a 4 (quatro), de acordo com o Mapa 11 desta lei e não se aplicam o gabarito da edificação e o número máximo de pavimentos, de acordo com o artigo 364 desta lei.

e) As leis específicas de operações urbanas consorciadas poderão estabelecer coeficientes mínimos superiores ao estabelecido neste quadro, até o limite do coeficiente básico.

f) Aplica-se a legislação estadual pertinente, especialmente as leis específicas das Bacias Billings e Guarapiranga

Fonte: Prefeitura de São Paulo, 2015.

O plano diretor faz o planejamento da macro zona da Faria Lima para construção de edifícios de até oito pavimentos, e até 20 metro de altura, avalia-se na região edifícios com gabarito mais altos do que o especificado no planejamento, que segundo Prefeitura de São Paulo são ultrapassados nas áreas de abrangência das operações urbanas consorciadas e com a utilização das leis nº 8.006/1974 (hotéis), 13.703/2003 (teatros), 14.242/2006 (hotéis), 15.526/2012 (hospitais e escolas) e nos empreendimentos que se beneficiarem de acréscimo da área computável obtido pela aplicação da Cota de Solidariedade.

5.2 Programa de necessidades

O programa de necessidades estabelece os ambientes que vão compor o edifício e o seu pré-dimensionamento. Os estudos propõe um ambiente livre, consoante listados na tabela da figura 21 espaços, brinquedos e instalações que farão composição do *layout*. Os brinquedos foram escolhidos de forma a resgatar brincadeiras de infância dos usuários que hoje são adultos e idosos, com tecnologias empregadas a brinquedos atuais, que são acessados pelas crianças, cada brinquedo faz essa ligação de presente e passado.

Figura 21 – Tabela programa de necessidades

| | Espaço, Brinquedos, Instalação | Quant. | Descrição | Equipamentos | Usuár. | m ² Unit. | m ² Total |
|-------------------|--------------------------------|--------|--|---|--------|----------------------|----------------------|
| Público | Gentileza Urbana | 1 | Espaço de integração do edifício com as áreas públicas | Bancos | 30 | 500 | 500 |
| | Para ciclo | 1 | Estacionamento para bicicletas | 9 vagas | 9 | 2 | 18 |
| Acesso | Hall | 3 | Espaço de recepção | Instalação de recepção, piso interativo | 20 | 50 | 150 |
| Lúdico | Gangorra | 6 | Gangorra interativa e acessíveis | | 12 | 10 | 60 |
| | Balanço | 12 | Balanços interativos | | 25 | 10 | 120 |
| | Piscina de bolinhas | 2 | Piscina com bolinhas | Bancos | 60 | 50 | 100 |
| | Cinema | 1 | Mini Cinema | Equipamentos tecnológicos | 12 | 50 | 50 |
| | Cama Elástica | 7 | Mini cama elástica | | 7 | 50 | 50 |
| | Escalada | 1 | Escadas interativas | | 15 | 50 | 50 |
| | Escorregador | 3 | | | 3 | 30 | 30 |
| Comércio | Praça de Alimentação | 1 | Doces, sucos e alimentos de autoatendimento | Bancos interativos, maquinas de autoatendimento | 30 | 100 | 100 |
| Circulação | | | | | | | 400 |
| Total | | | | | | | 1628 |

Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Os brinquedos funcionam como uma parte viva do edifício ao interagir com seus usuários, motivando a prática do brincar e proporcionando inúmeras sensações. Os estímulos acontecem por luzes e sons emitidos pelos brinquedos.

5.3 Partido Arquitetônico

O anteprojeto parte da intenção de despertar a criança interior que abriga em cada pessoa, a escultura (figura 22) criada por Alexander Milov, representa este sentimento de que há uma criança dentro de cada um e que precisa ser libertada. O edifício busca trazer aos adultos a escala da criança.

Figura 22 – Escultura “Love” de Alexander Milov

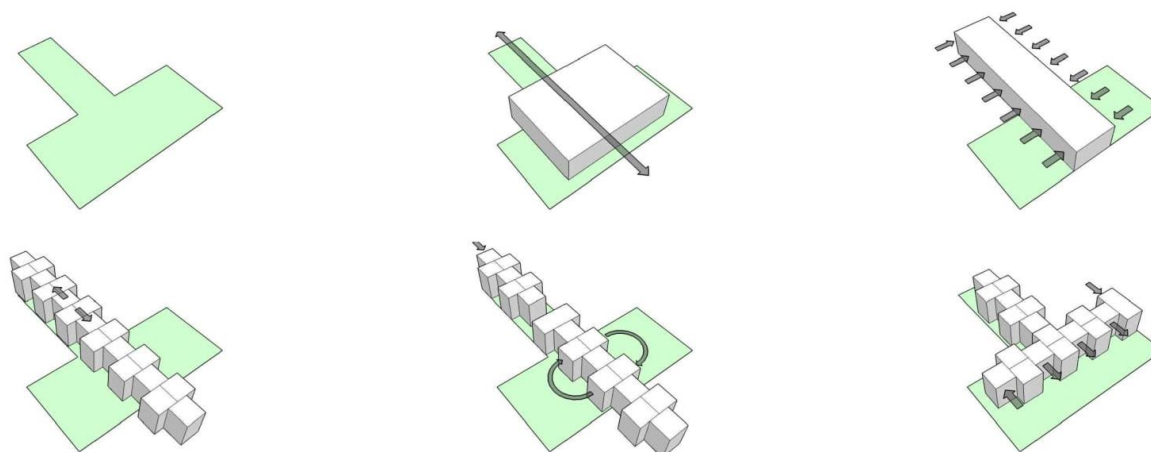


Fonte: Art & Cultura, 2016.

No terreno cria-se um eixo de circulação, entre duas das três vias que o terreno faz frente, interligando assim as duas vias. A evolução da forma busca referências em jogos infantis e lúdicos como a Amarelinha, Tetris, Cubo Mágico e LEGO.

A Figura 23 representa o diagrama do partido e como se estabeleceu a forma do edifício.

Figura 23 – Diagrama Partido/ Evolução



Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

Os edifícios no entorno e a cidade de São Paulo tem aspectos acinzentados, que são amenizados por obras de arte como apresentado na figura 24, obra do artista Eduardo Kobra, na avenida Brigadeiro Faria Lima, a obra de Kobra referência a paleta de cores a ser utilizada, o edifício se cobre de cor, porém de forma translúcida, para que quando o usuário olhe de dentro para fora ele possa observar uma cidade normalmente cinza de uma maneira diferente, com os olhos de uma criança.

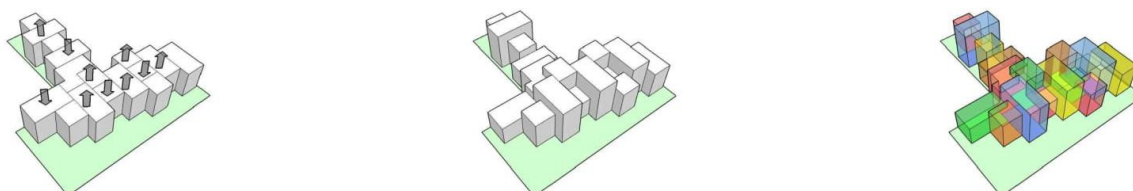
Figura 24 - Obra “Genial é andar de *bike*” de Eduardo Kobra.



Fonte: UOL entretenimento, 2015.

A cobertura cria-se através de vários níveis, reproduzindo os desalinhamentos laterais criados pelas caixas. A intenção de criar um pé direito alto, para trazer aos adultos a escala da criança e trazer ao edifício aproximação ao gabarito do entorno. A figura 25 ilustra mais um passo da evolução do edifício.

Figura 25 – Evolução



Fonte: Elaborado pelo autor, 2019.

As transparências se misturam, criando novas cores, os níveis mudam de um espaço para o outro, o piso reproduz a cor da cobertura criando uma unidade para cada caixa, as sensações se transformam a cada momento.

5.4 Sistema Construtivo

O sistema construtivo é composto por estrutura metálica em módulos de 3,50x3,50m, essa modulação acontece em todos os sentidos. O sistema de ventilação é proposto através de grandes aberturas para os acessos e aberturas horizontais localizadas nas partes superiores das caixas. Os fechamentos são em vidro laminado duplo na cobertura e fechamentos laterais, com película reflexiva para conforto

térmico e acústico. Todas as caixas de vidro terão películas coloridas que envelopam cada caixa de uma cor, criando sensações em cada momento do edifício, o que ajuda na percepção do adulto como criança.

5.5 Anteprojeto

Apresenta-se o anteprojeto, resultado dos estudos gerais e preliminares, com representações gráficas de implantação, planta baixa, cortes esquemáticos e elevações.

6 CONCLUSÃO

As investigações apontam o estresse como colaborador prejudicial à saúde urbana, e a sociedade como uma das responsáveis por estes distúrbios. O brincar torna-se um meio eficiente de amenizar tais problemas e é por meio da arquitetura que ele se materializa nesse estudo. Os estudos objetivam a melhoria da qualidade de vida das pessoas na sociedade, através da edificação que se comporta como um filtro dos acontecimentos externos. O anteprojeto proporciona espaços de desconpressão, fuga de rotina e visão diferente do meio urbano.

O Lúdico através da arquitetura é uma solução inteligente para áreas com alto nível de estresse, oferece benefícios à saúde urbana e a sociedade como um todo, mantendo assim, viva a criança que vive dentro de cada pessoa.

7 REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. **O jardim das silhuetas**, 2014. Disponível em: <https://www.archdaily.com/521274/the-garden-of-the-silhouettes-esculpir-el-aire>. Acessado em 03 de abril de 2019.

ARCHDAILY. **Legu House**, 2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com/880900/lego-house-big>. Acesso em 05 de abril de 2019.

FERREIRA, Carolina; MISSE, Cristina; BONADIO, Sueli. **Brincar na educação infantil é coisa séria**. Akrópolis, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 222-223, out./dez. 2004.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICAS (IBGE). **São Paulo**, 2017. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sp/sao-paulo/panorama>. Acesso em 30 de abril de 2019.

LAZARUS, R. e FOLKMAN, S.. **Stress, appraisal and coping**. New York: Springer, 1984.

LIPP, M. **Pesquisas sobre stress no Brasil: saúde, ocupações e grupos de risco**. São Paulo: Editora Papirus. 1996.

MACHADO, S. S. **Um re-olhar para a técnica psicoterapêutica**: Uma proposta cognitivo construtivista, 1999. Anais do II Congresso Brasileiro de Psicoterapias Cognitivas. Rio de Janeiro, 1999. SBTC/ABPMC/Latini Dies. p 53.

MARCELINO, N. C. **Estudo do Lazer**: uma introdução. Campinas SP, Autores associados, 2002.

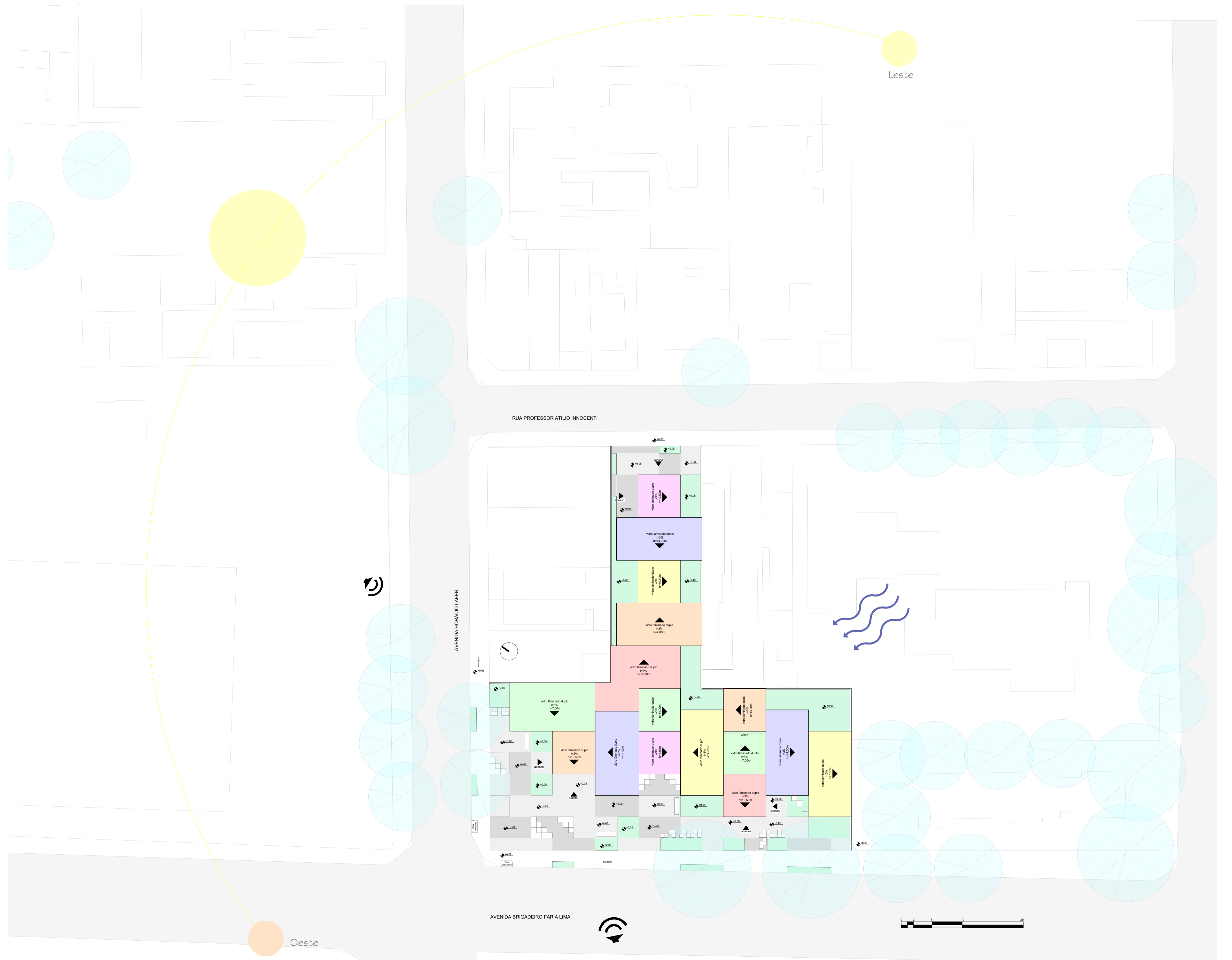
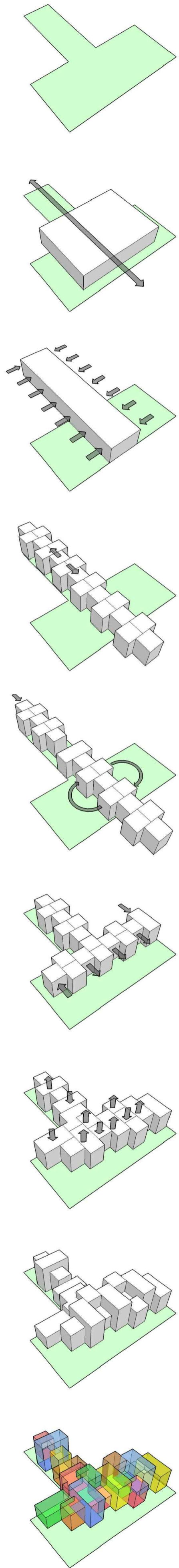
NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil** – Simbolismo e jogo, v. 1. 1ª e. Porto Alegre – RS: Prodil, 1994;

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO. **São Paulo**, 2015. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/urbanismo/legislacao/plano_diretor/index.php?p=201796. Acesso em 25 de setembro de 2019.

SÁ, Neusa Maria Carlan. **O lúdico na ciranda da vida adulta**, 2014. Dissertação (mestrado), Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2004.

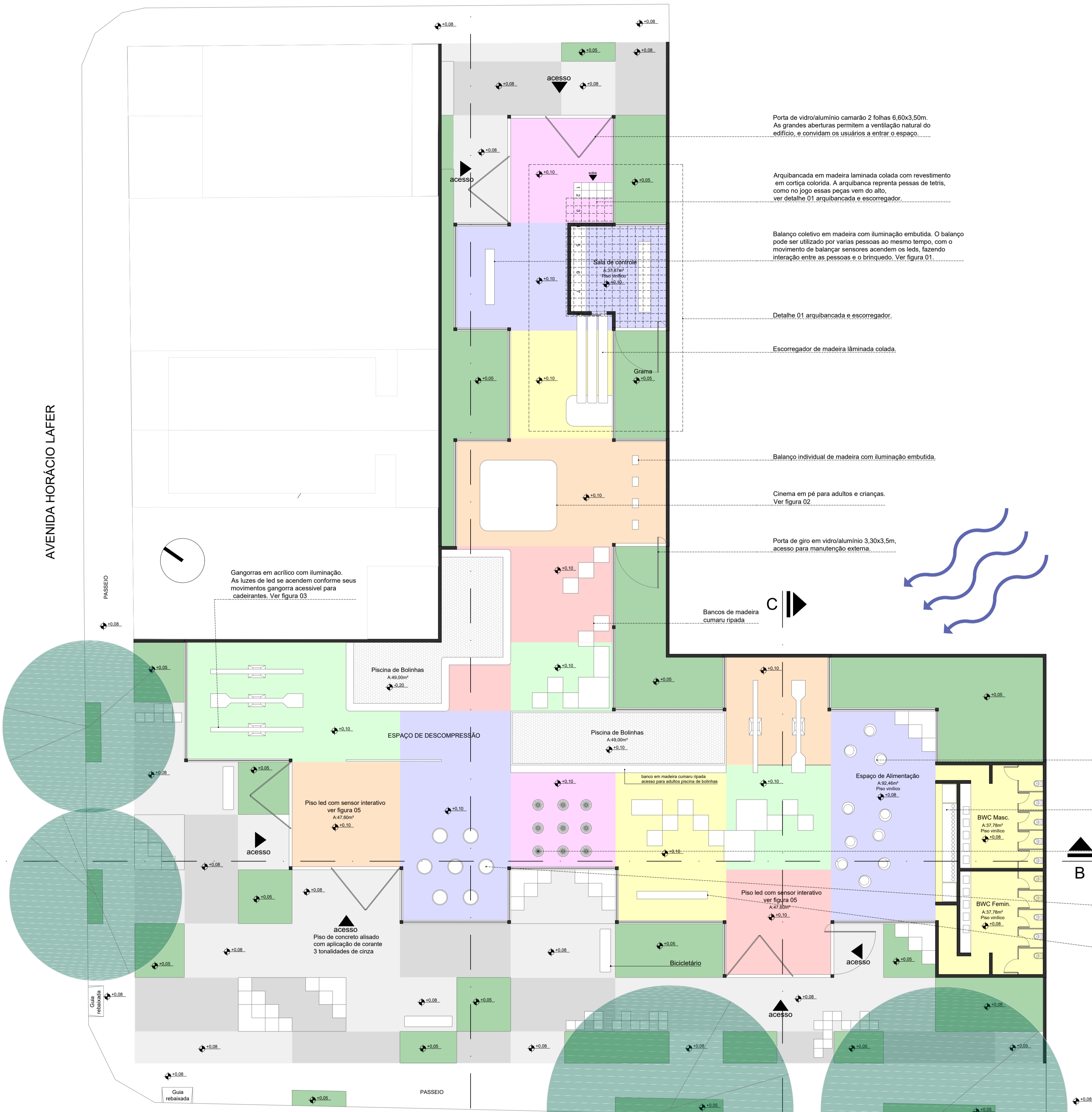
VLAHOV D, GALEA S, FREUDENBERG N. Toward an urban health advantage. **J Public Health Manag Pract** 2005; 11(3):256-258.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



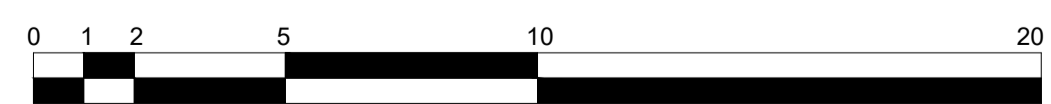
IMPLANTAÇÃO E COBERTURA
 ESCALA 1:300

DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS:
O brincar como respiro urbano democrático
 ACADÊMICO: MARCOS DOS REIS ANTONIO
 ORIENTADOR: RODRIGO RODRIGUES



PLANTA BAIXA

ESCALA 1:150
A=1202,48m²



AVENIDA BRIGADEIRO FARIA LIMA

Elevação 01

Elevação 02

Elevação 03

Porta de vidro/alumínio camarão 2 folhas 6,60x3,50m. As grandes aberturas permitem a ventilação natural do edifício, e convidam os usuários a entrar o espaço.

Arquibancada em madeira laminada colada com revestimento em cortiça colorida. A arquibancada representa peças de tetris, como no jogo essas peças vem do alto, ver detalhe 01 arquibancada e escorregador.

Balanco coletivo em madeira com iluminação embutida. O balanço pode ser utilizado por varias pessoas ao mesmo tempo, com o movimento de balançar sensores acendem os leds, fazendo interação entre as pessoas e o brinquedo. Ver figura 01.

Detalhe 01 arquibancada e escorregador.

Escorregador de madeira laminada colada.

Balanco individual de madeira com iluminação embutida.

Cinema em pé para adultos e crianças. Ver figura 02.

Porta de giro em vidro/alumínio 3,30x3,5m, acesso para manutenção externa.

Bancos de madeira cumaru ripada



FIGURA 01 - BALANÇO



FIGURA 02 - CINEMA EM PÉ

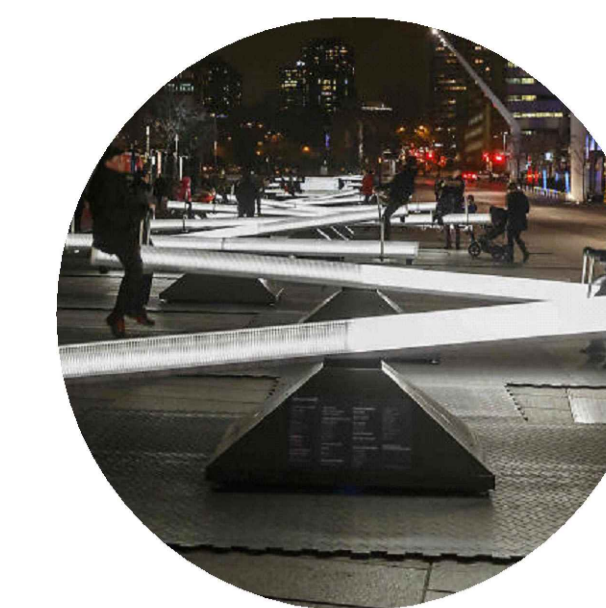


FIGURA 03 - GANGORRA ILUMINADA

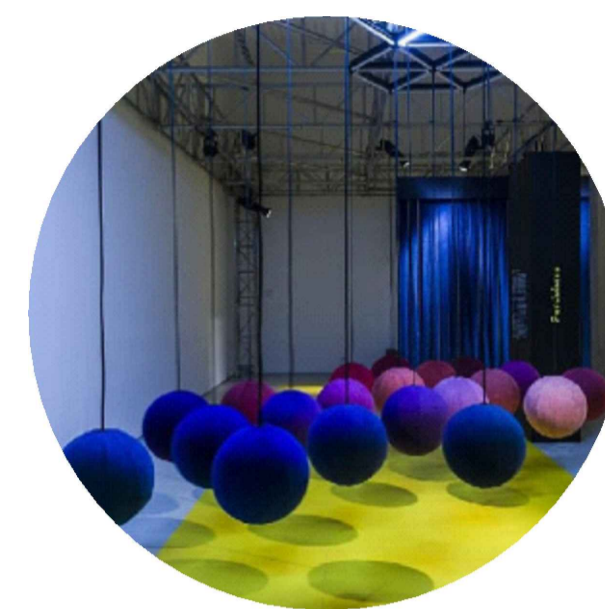


FIGURA 04 - BALANÇO COM BOLAS

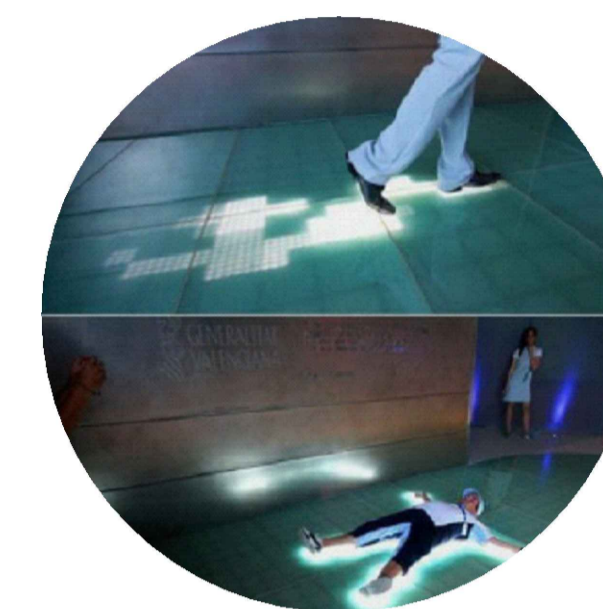
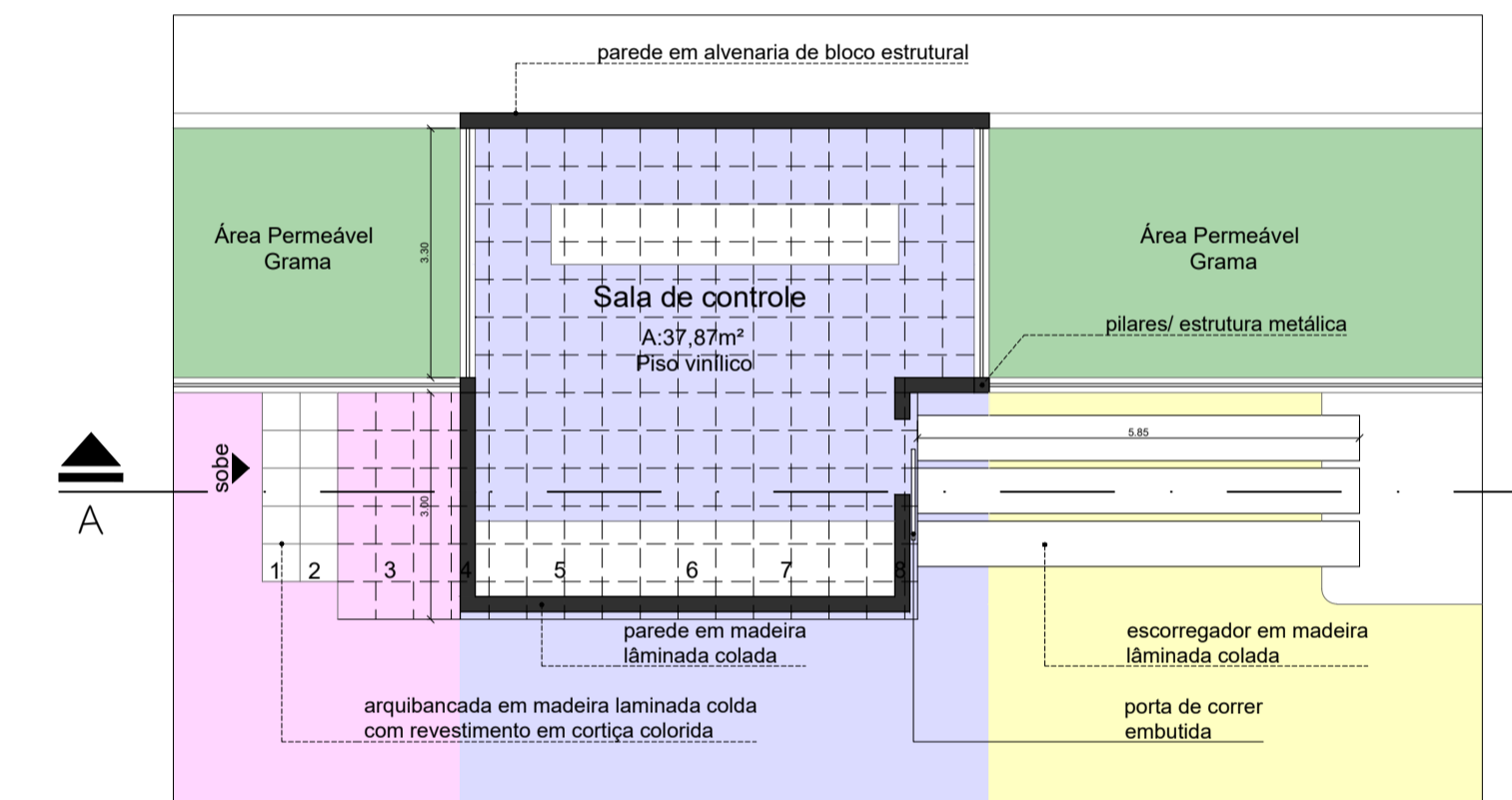


FIGURA 05 - PISO INTERATIVO



FIGURA 06 - POLTRONA MAGIS SPUN CHAIR



DETALHE 01

ESCALA 1:100

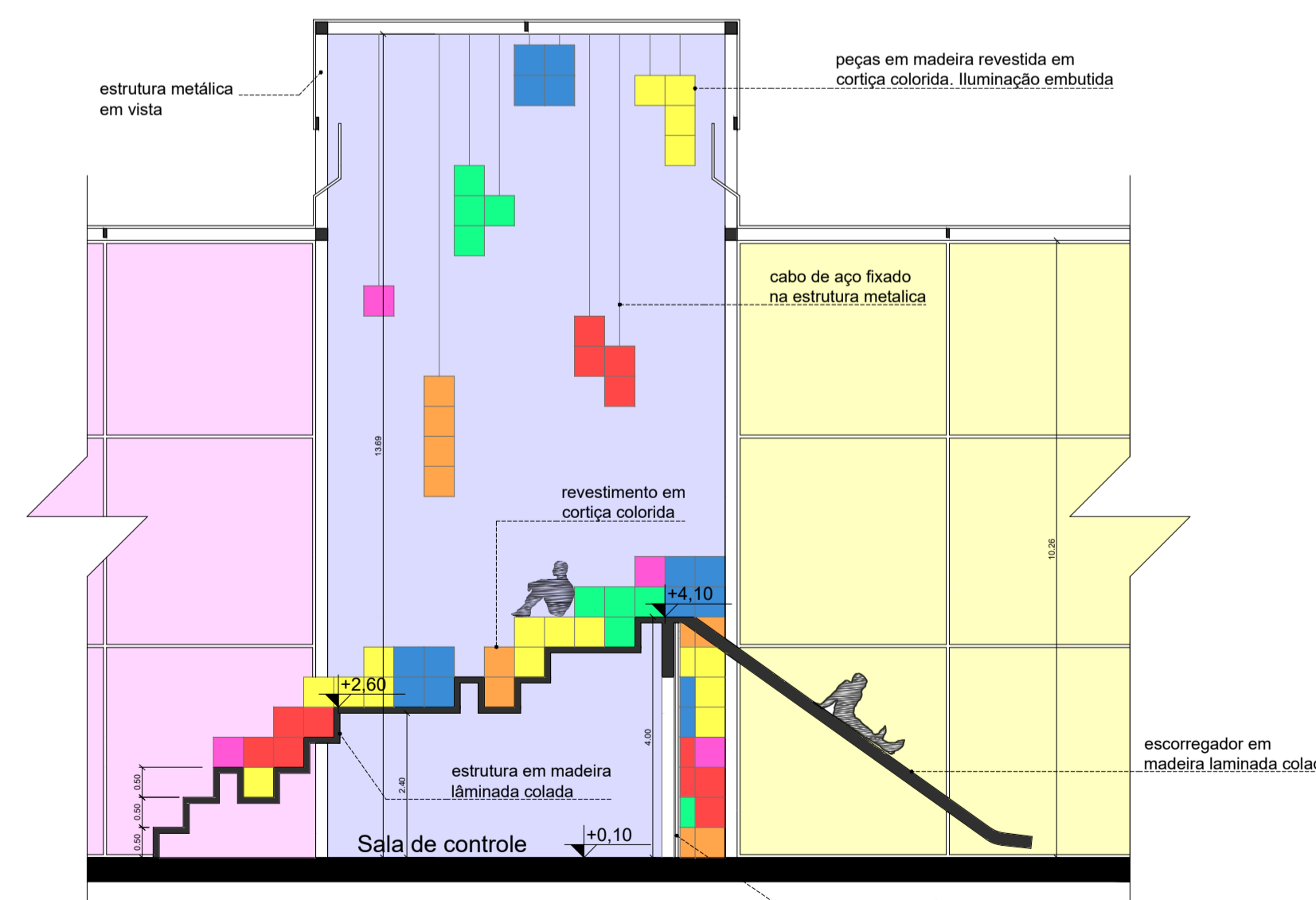
Poltrona Magis Spun Chair ver figura 06

nicho de auto-serviço ver detalhe 02

Balanco com bolas 70cm de diametro ver figura 04

Cama elástica embutida no piso ver detalhe 03 cama elástica.

Balanco coletivo em madeira. Luzes de led se acendem conforme seus movimentos Ver figura 01.



CORTE AA - DETALHE 01

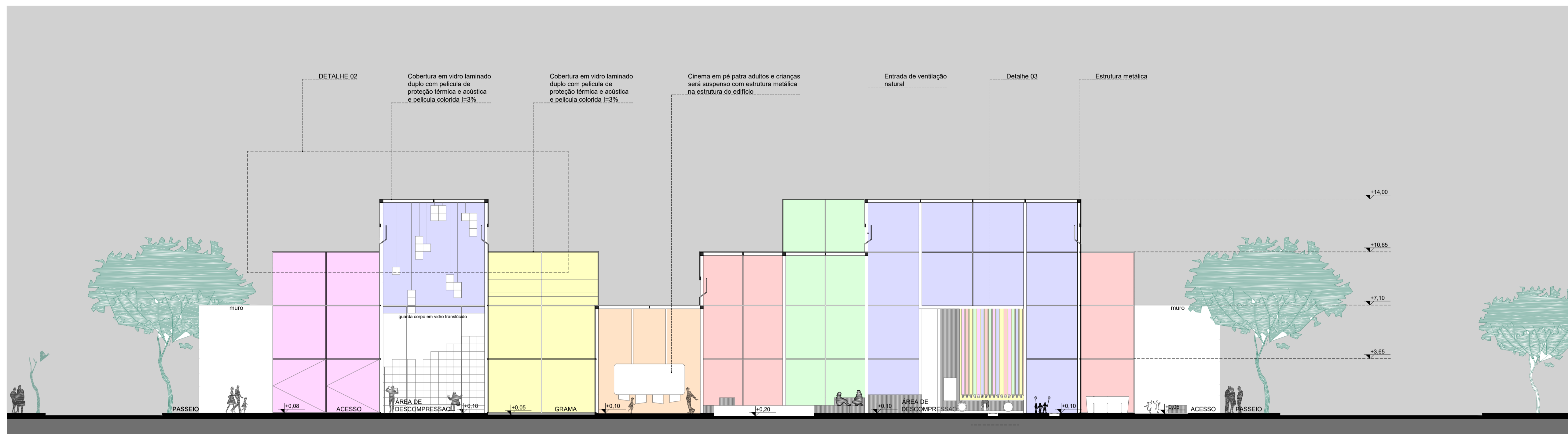
ESCALA 1:100

DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS:
O brincar como respiro urbano democrático

ACADÊMICO: MARCOS DOS REIS ANTONIO
ORIENTADOR: RODRIGO RODRIGUES

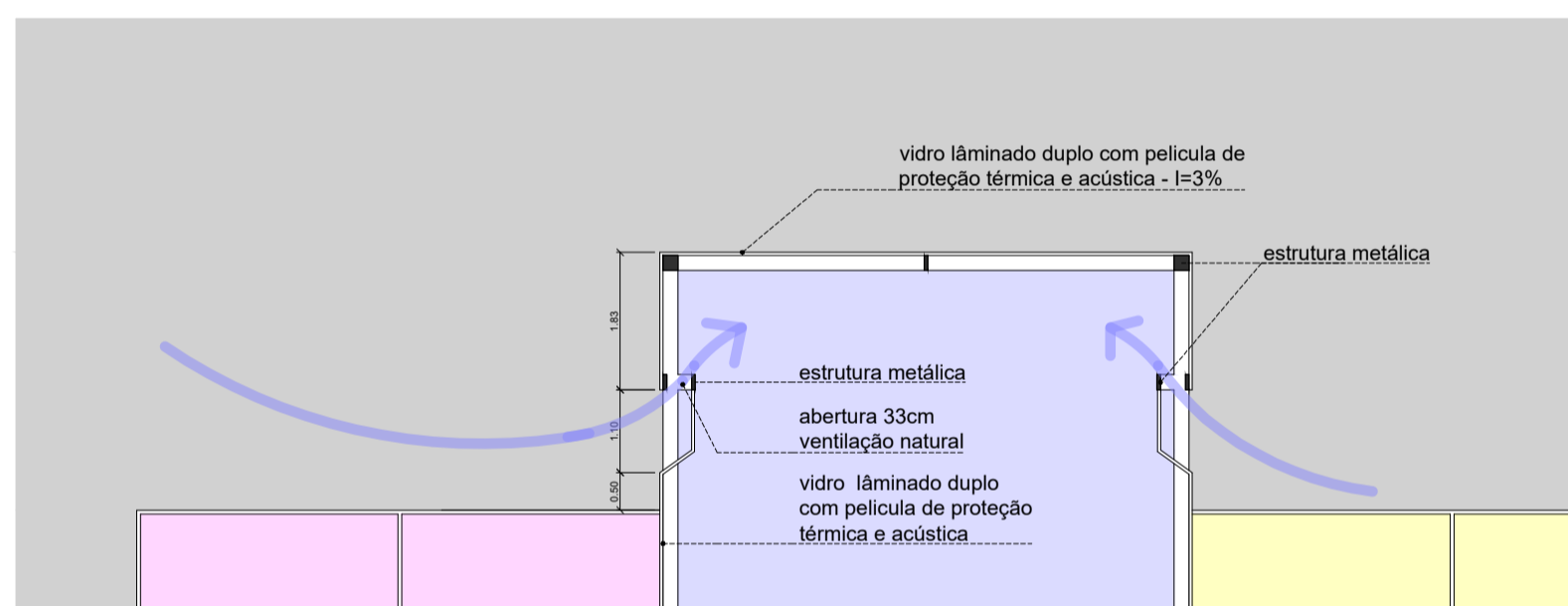
PLANCHA

2/5



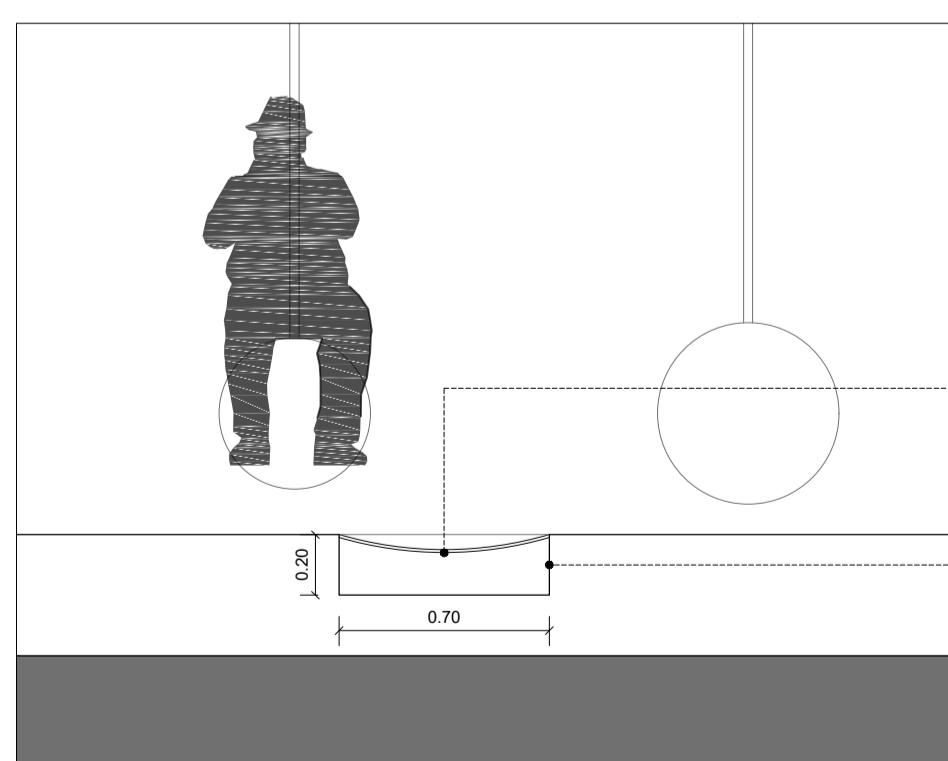
CORTE AA

ESCALA 1:150



DETALHE 02

ESCALA 1:100



DETALHE 03

ESCALA 1:25

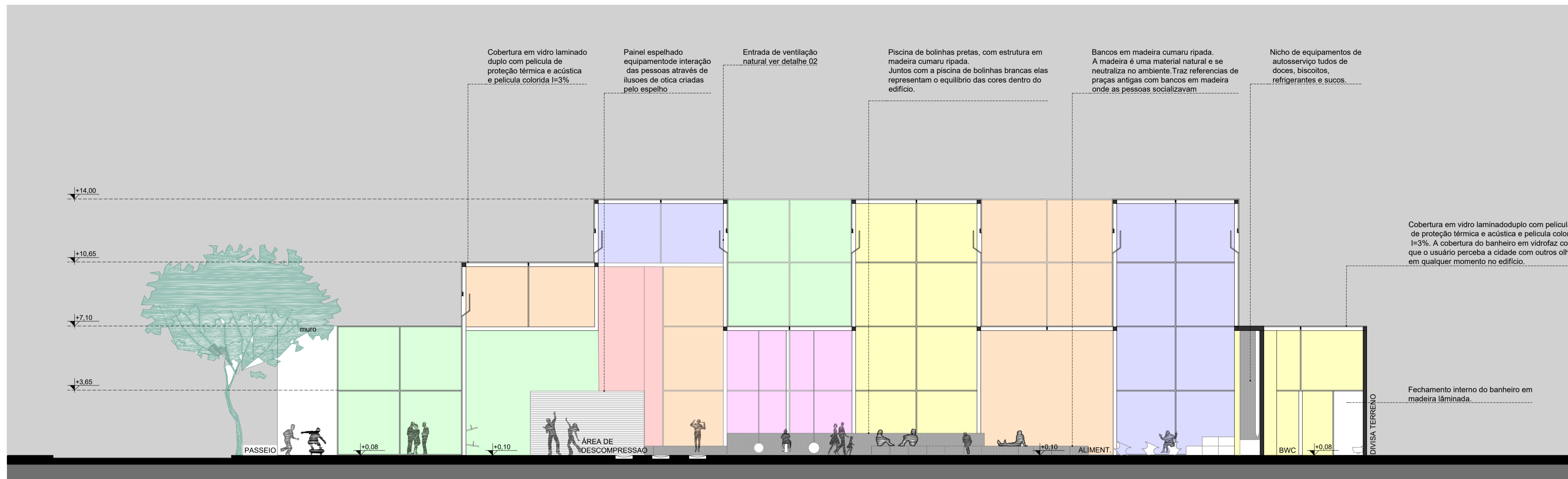


**DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS:
O brincar como respiro urbano democrático**

ACADÊMICO: MARCOS DOS REIS ANTONIO
ORIENTADOR: RODRIGO RODRIGUES

PLANCHA

3/5



CORTE BB
ESCALA 1:150

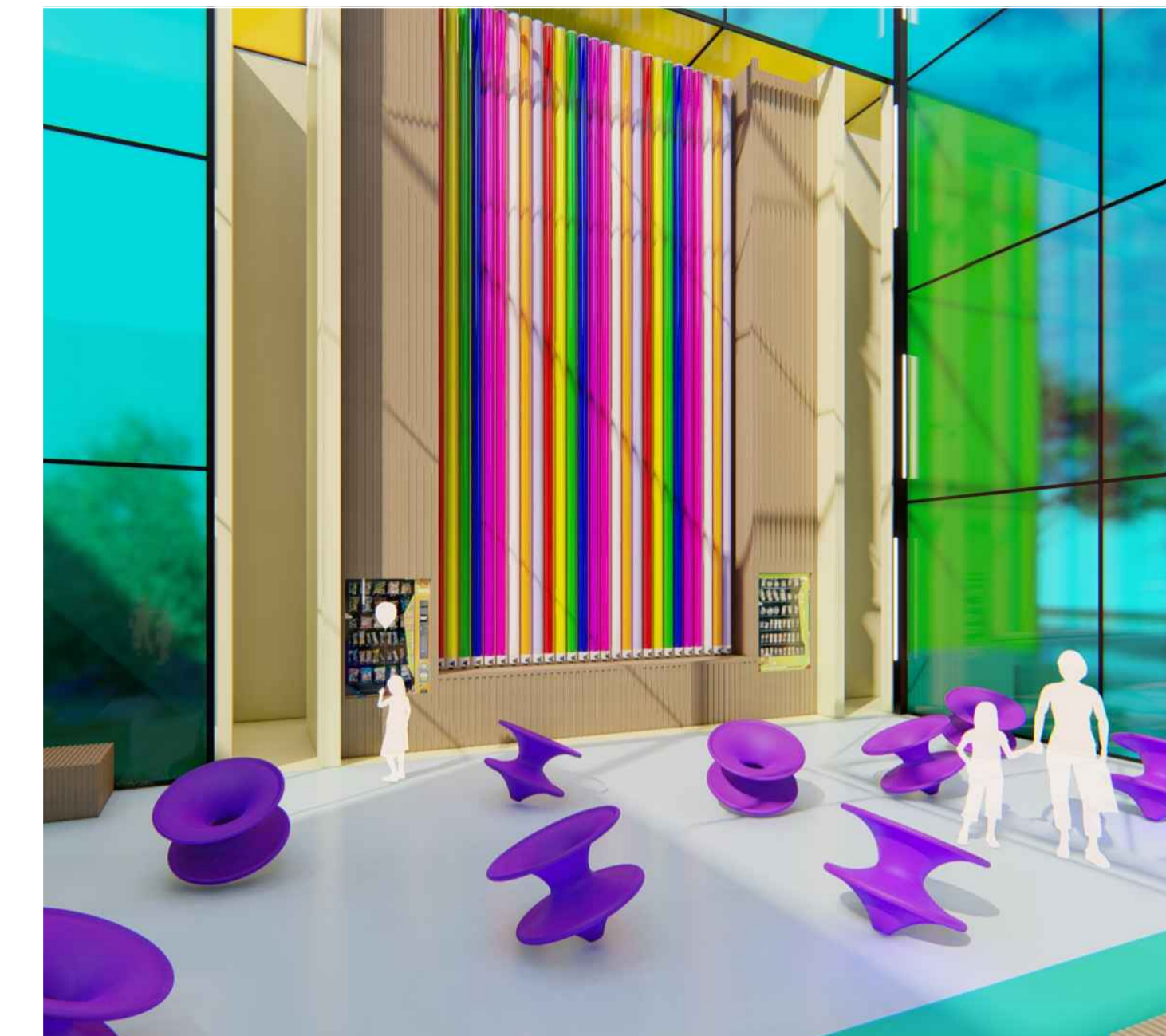
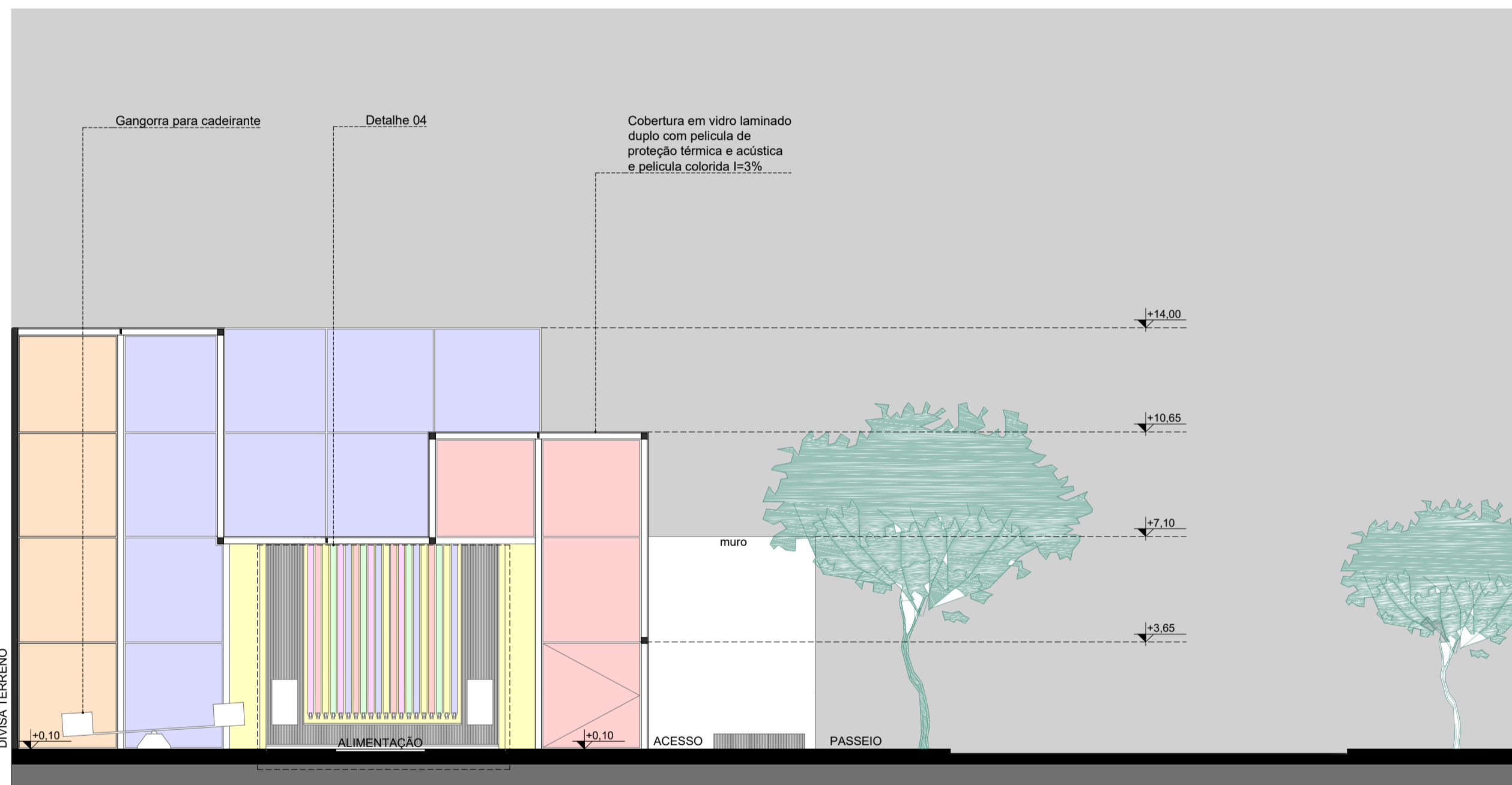
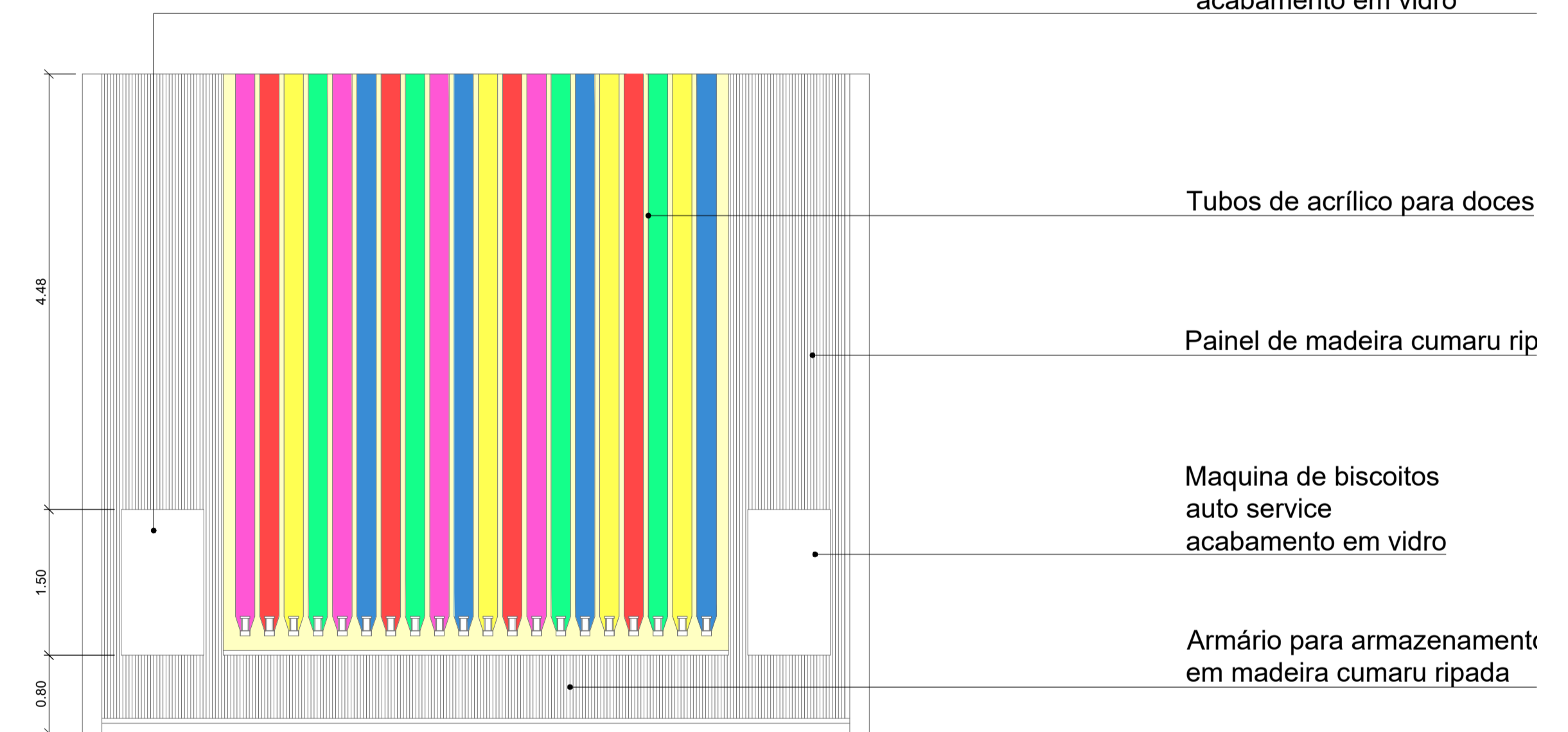


IMAGEM 3D ESPAÇO DE ALIMENTAÇÃO, DOCES BISCOITOS, REFRIGERANTES E SUCOS.



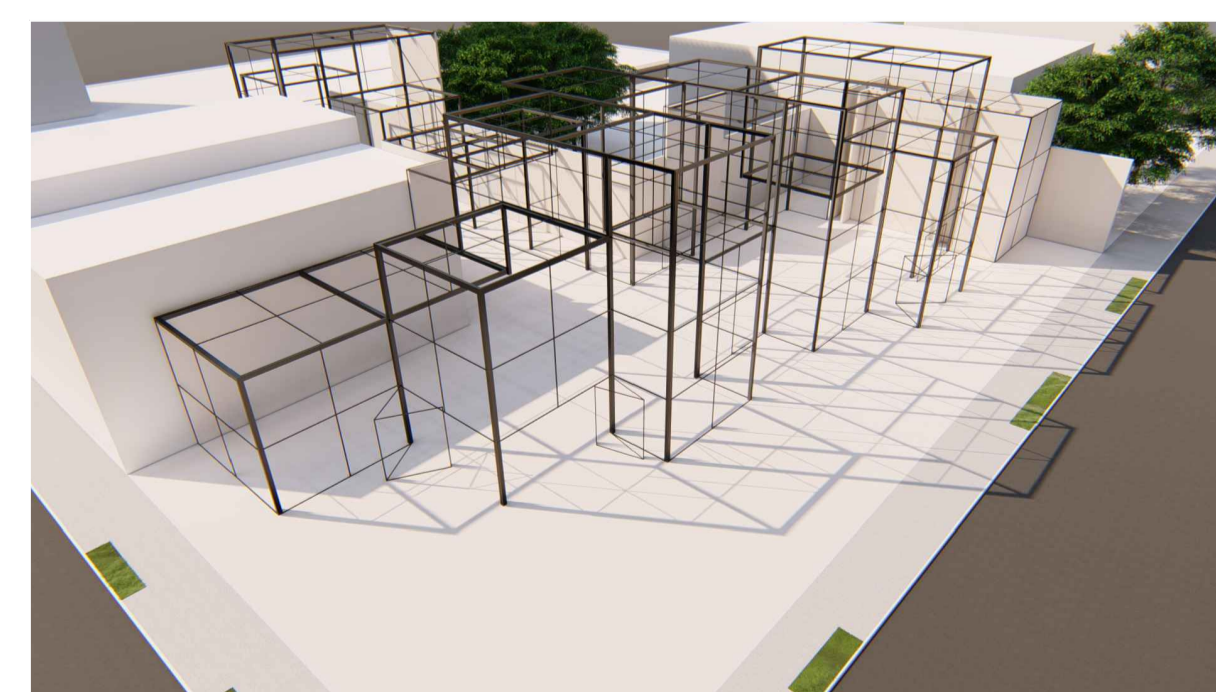
CORTE CC
ESCALA 1:150



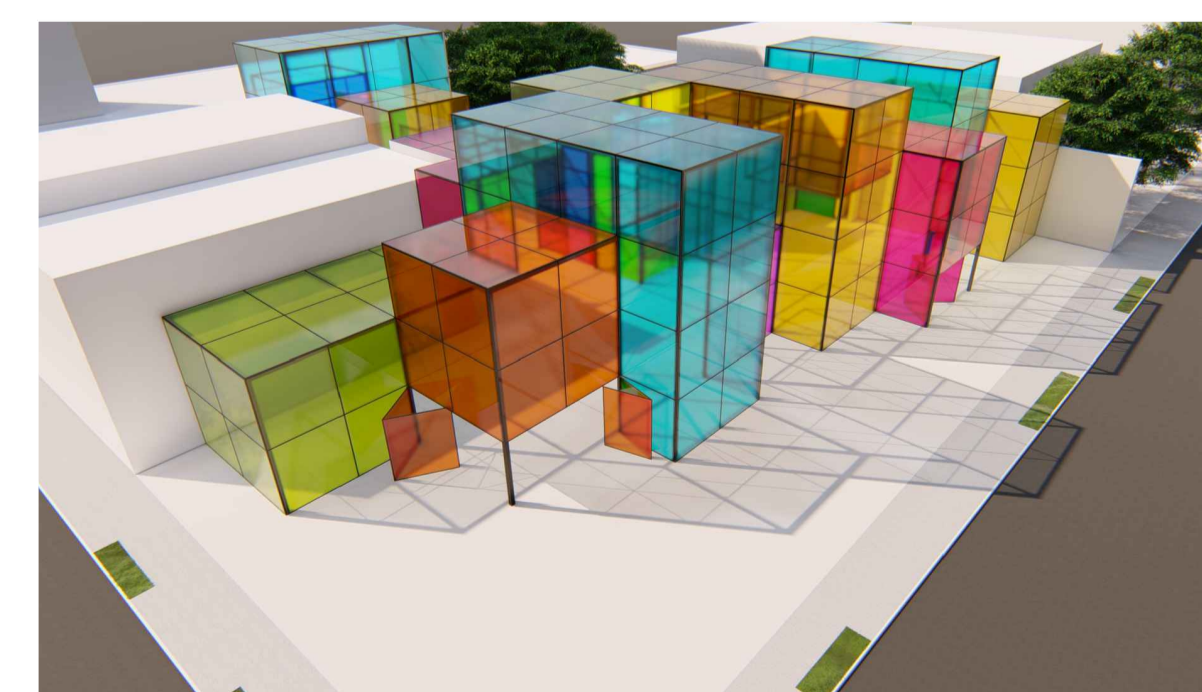
DETALHE 04
ESCALA 1:50



PERSPECTIVA DO TERRENO



ESTRUTURA METÁLICA, PILARES VIGAS E PERFIS DE ALUMÍNIO



FECHAMENTOS EM VIDRO LÂMINADO COLADO, COM PELÍCULA DE PROTEÇÃO TÉRMICA E ACÚSTICA E PELÍCULA COLORIDA



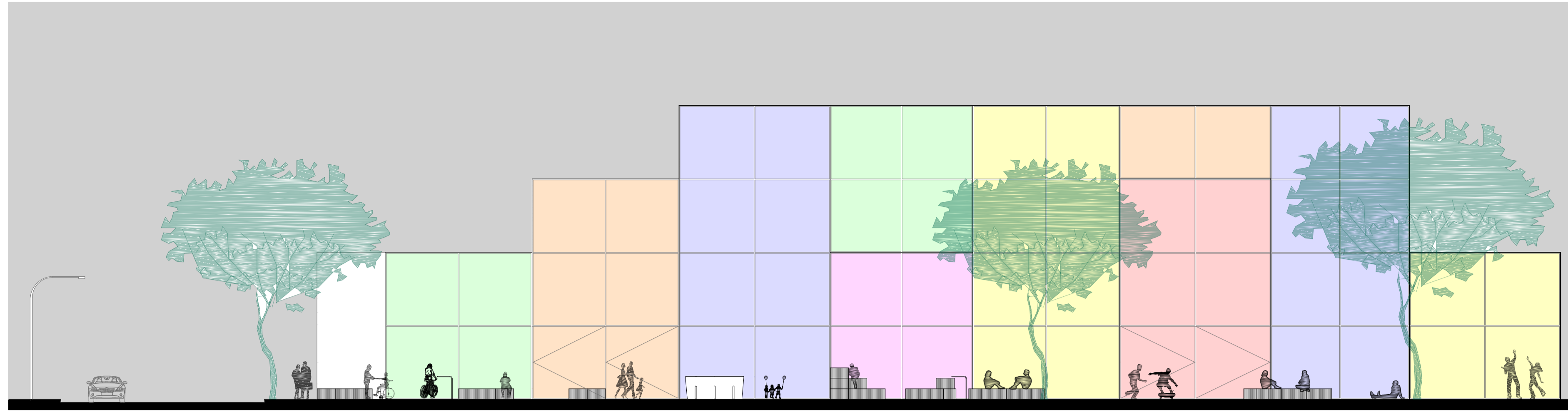
MOBILIÁRIO, BRINQUEDOS, DESENHO DE PISO E VEGETAÇÃO

DESCOMPRESSÃO EM MEIO AO CAOS:
O brincar como respiro urbano democrático

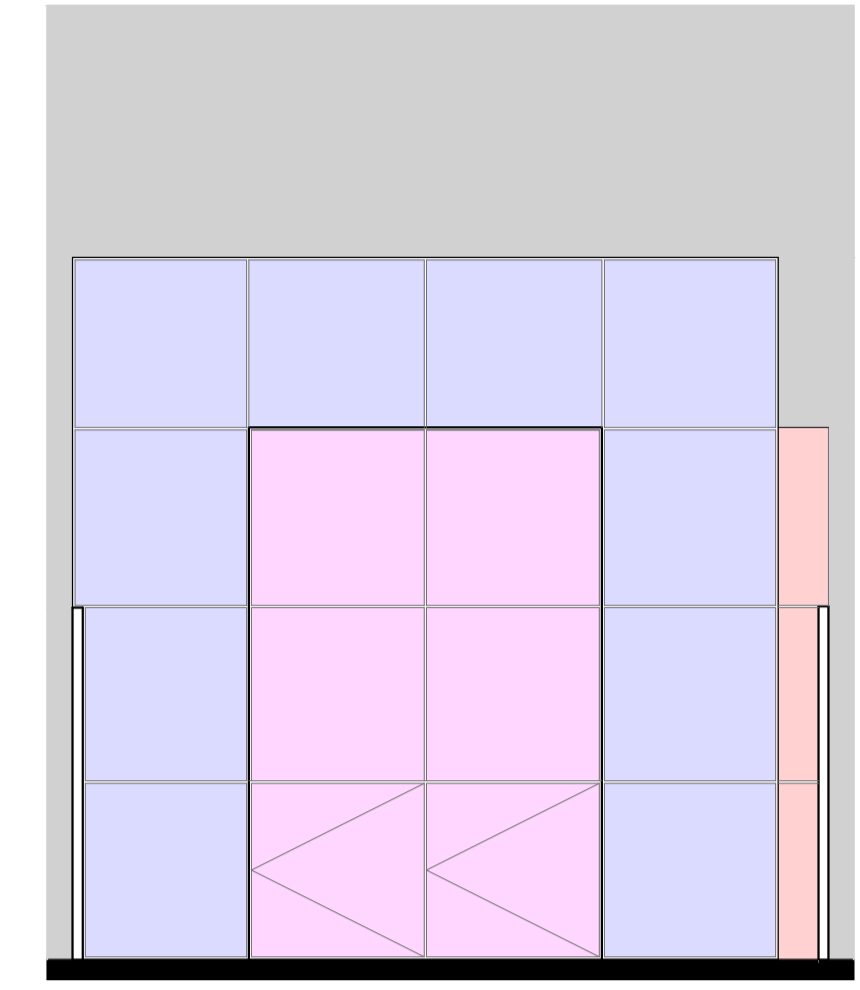
ACADÊMICO: MARCOS DOS REIS ANTONIO
ORIENTADOR: RODRIGO RODRIGUES

PLANCHA

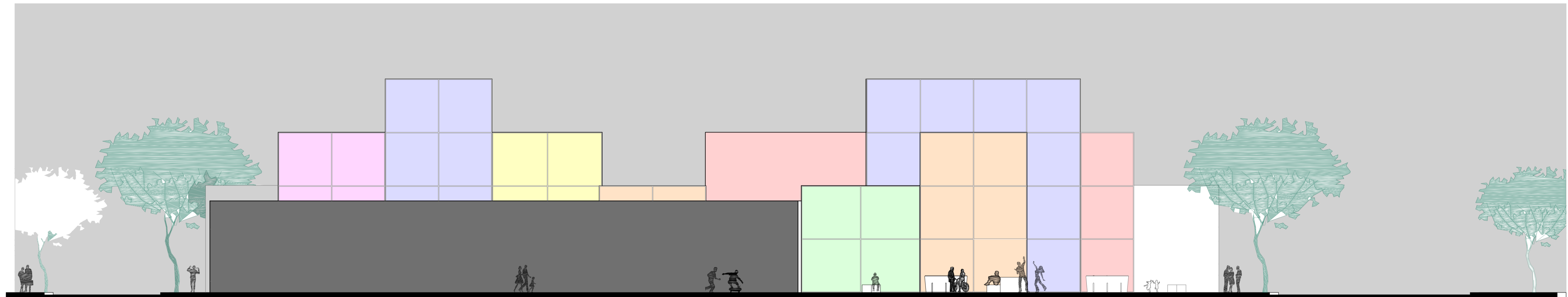
4/5



ELEVAÇÃO 01
ESCALA 1:150



ELEVAÇÃO 03
ESCALA 1:150



ELEVAÇÃO 02
ESC. - 1:150



PERSPECTIVA



PERSPECTIVA ELEVAÇÃO 01



PERSPECTIVA ELEVAÇÃO 03