



Mônica Zarattini/AE

Crianças brincam no parque que nasceu de desenhos infantis, no Sesc: sugestões que lembram brinquedos de shopping centers

Crianças inventam brinquedos no Sesc

LINA DE ALBUQUERQUE

Com papel e lápis coloridos em punho, 150 crianças foram convocadas para enfrentar um desafio: projetar objetos com os quais elas gostariam de brincar. O resultado de suas criações pode ser conferido até o dia 29 de abril, no Sesc Pompéia, onde funciona o primeiro parque brasileiro tirado da cabeça das crianças. Motivada pela idéia de que as brincadeiras devem ser inventadas e permanentemente recicladas pelo público infantil, a coordenadora do Projeto Ludicidade, Andrea Bisatti, professora de Educação Física especializada em recreação, chamou arquitetos e artistas plásticos para dar forma às fantasias da garotada.

Embora digno de ser louvado pelo ineditismo, o projeto revelou também uma limitação: as crianças não foram ca-

pazes de alçar grandes vôos. A maioria das sugestões se constituía de reproduções exatas de brinquedos encontrados no Play Center, nos shoppings de São Paulo ou em filmes de super-heróis. Na opinião da arquiteta Mayumi Souza Lima, responsável pela construção de uma das instalações, a pouca ousadia se deve à ausência de solicitação da criatividade no mundo moderno. "O enorme tempo de exposição em frente da televisão, os espaços pequenos dos apartamentos e a falta de áreas planejadas para o lazer contribuem para isso."

Por outro lado, os desenhos identificaram um desejo de vencer o perigo. Pontes ingremes, cavernas misteriosas, naves psicodélicas, trincheiras e um sem-número de obstáculos compuseram as figuras. Em compensação, símbolos tradicionais e suposta-

mente arraigados no imaginário infantil — como carrinhos, bonecas e elementos circenses não apareceram com a mesma frequência. A análise dos desenhos, de acordo com Andrea Bisatti, demonstrou ainda que as crianças estão individualistas. "A maior parte desenhava apenas uma criança brincando", constata.

BARCOS VIKINGS

Entre as instalações do Sesc, estão uma gangorra com formatos de barcos vikings e um labirinto composto de rampas, piscina de bolinhas e caminhos de terra. Foram montados também uma biblioteca em que os bancos são colchões coloridos dispostos no chão, e oficinas para a construção de novos brinquedos. A partir da análise do desenho de Rubens Dutra Amaral, de 11 anos, o artista plás-

tico Marcelo Jabú criou uma estrutura batizada de "Aloprado", uma espécie de nave espacial que comporta escorregador, cordas e olhos humanos, de modo que a criança possa imaginar histórias e personagens durante a sua utilização lúdica. "Trata-se de um objeto feito para proporcionar desafios motores", explica Jabú. O "Aloprado" leva a criança a escorregar, escalar, arrastar o corpo e conquistar o equilíbrio.

Quem se dispuser a participar do projeto Ludicidade, pode também conhecer a exposição de fotografias de Lilian Amaral e Jorge Bassani. Eles registraram cenas de parques infantis fechados e de apropriação lúdica de áreas não necessariamente associadas ao lazer. "Queremos provocar uma reflexão nos planejadores dos grandes centros urbanos", diz Andrea Bisatti.