

O Jogo e o Patrimônio

O uso de modelos em papel no reconhecimento da cultura arquitetônica local

Autor: SANTOS, Paul Newman dos

(1) - Graduando em Arquitetura e Urbanismo, Instituto de Arquitetura e Urbanismo
Universidade de São Paulo, IAU.USP – CAU.IAU.USP, São Carlos, SP, Brasil, p.newman.ds@gmail.com

III ENANPARQ
arquitetura, cidade e projeto:
uma construção coletiva

RESUMO

Propõe-se discutir o uso de uma linguagem facilmente compreensível pelo público em geral para transmitir valores e signos de uma outra, que a priori, é reconhecida como mais complexa. Assim, falando de arquitetura e brinquedo, realizou-se uma tradução de edifícios da cidade de São Carlos para modelos em dobraduras em papel, formando um conjunto que quando manuseado proporcionam uma aproximação do indivíduo com a história da cidade. Desta forma, faz-se possível o reconhecimento das arquiteturas representadas como elementos constituintes de espaços de cultura dentro o território da cidade, pois com os

modelos aprende-se sobre espaços e planos, agregando um valor educacional no processo de construção dos objetos, ao passo que se propõe usufruir das habilidades motoras e cognitivas de imaginação e abstração. Portanto, abordando as questões da educação patrimonial, buscou-se a caracterização de um processo de apropriação pelo qual a realidade é transformada em conhecimento. Neste trabalho os Sistemas de Dobras propostos dispõem de novas vivências entre o usuário e a cidade, de modo a discutir como as dobraduras podem sugerir aos usuários conhecimentos primários sobre a edificação, para que a aproximação do indivíduo com o patrimônio edificado seja verdadeira.

PALAVRAS-CHAVE: educação patrimonial, arquitetura, dobraduras em papel

ENSINO BRINQUEDO E PATRIMÔNIO

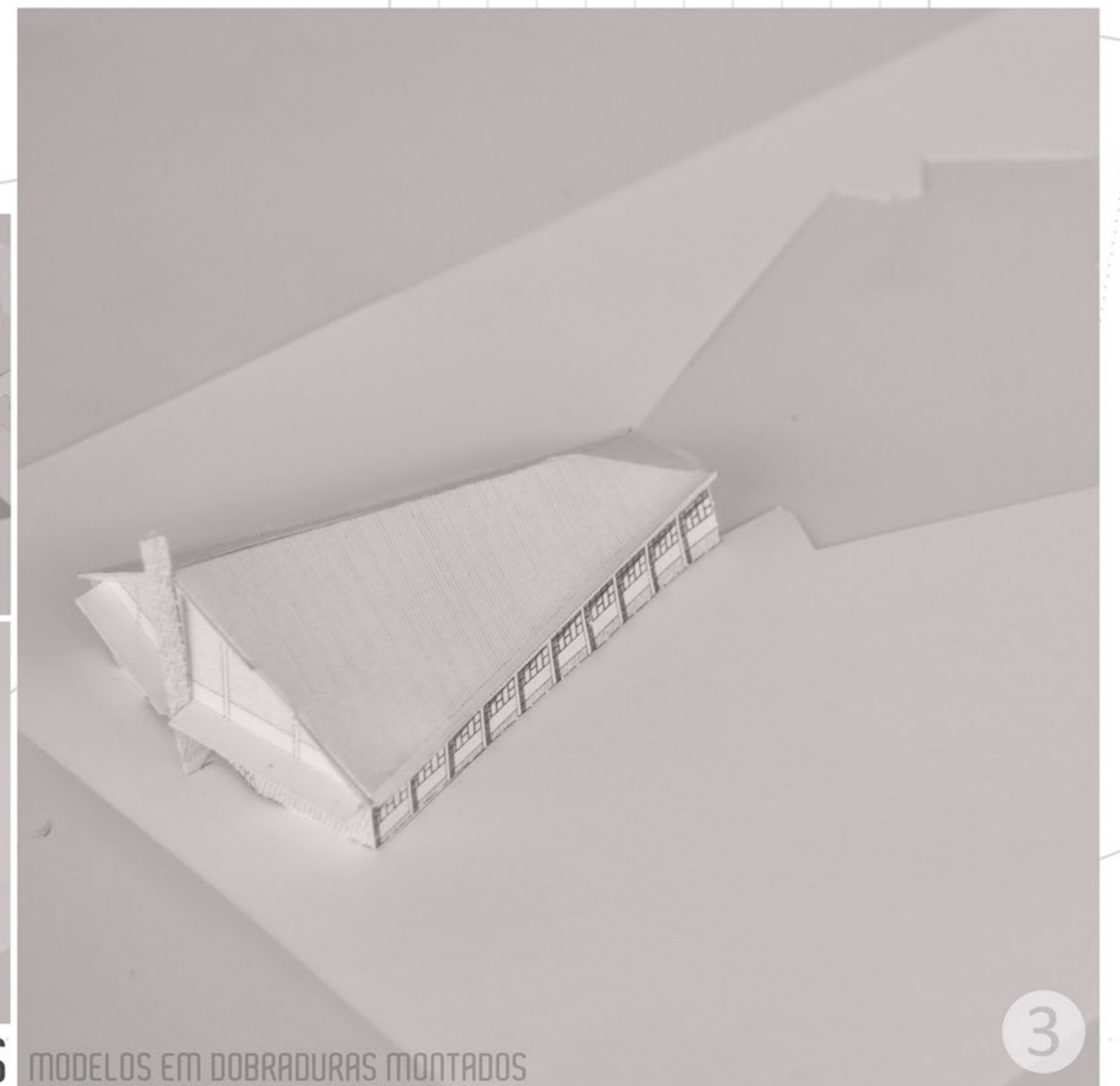
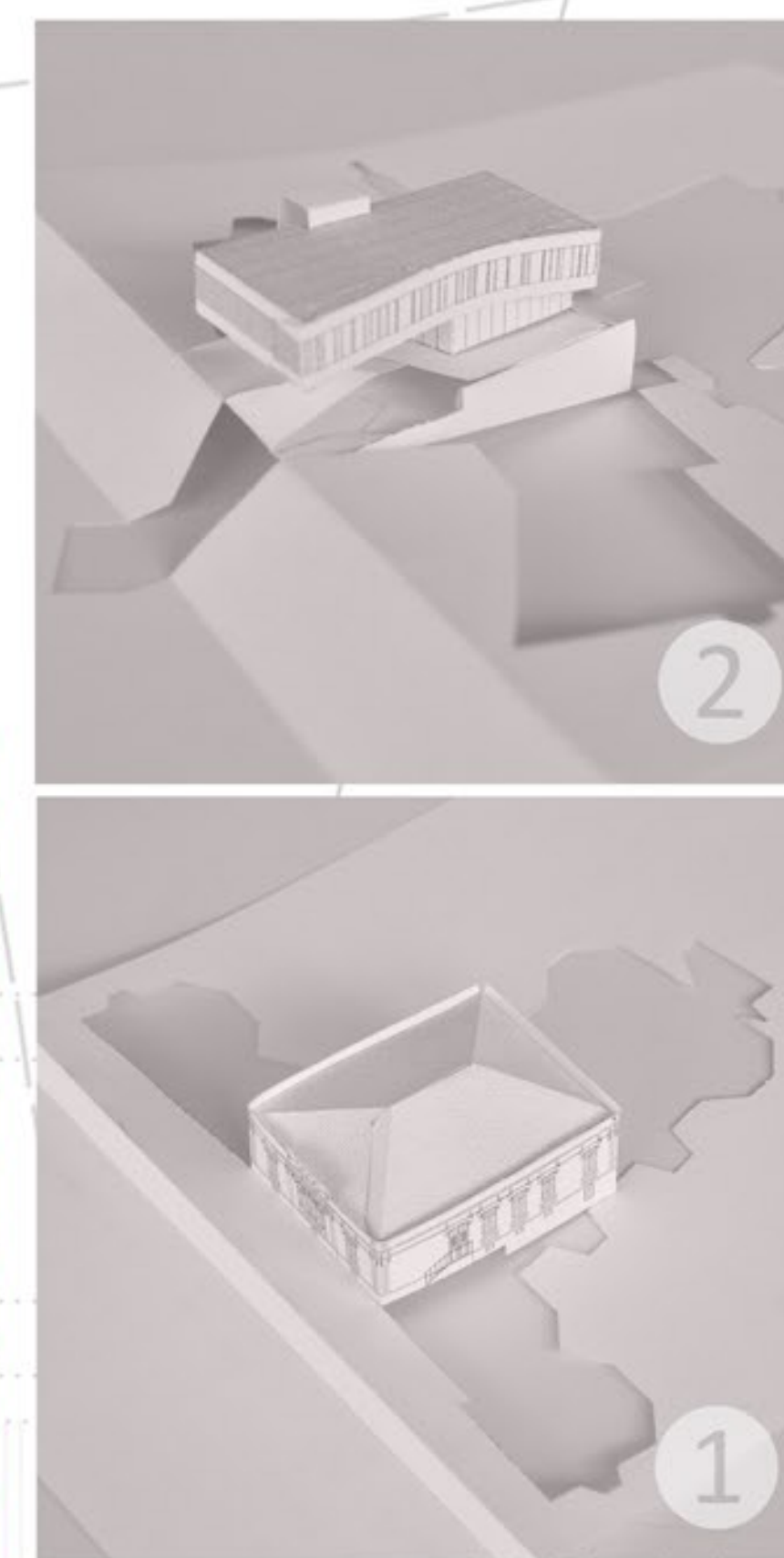
A valorização e consequente **preservação do patrimônio** dependem do seu conhecimento e partem da necessidade de um prévio reconhecimento dos espaços culturais e da **criação de um orgulho de pertencimento de um indivíduo a um povo**. Assim, é importante dentro de uma sociedade criar meios para a divulgação destas formas de expressão cultural, de modo a estabelecer processos de apropriação e aproximação entre o sujeito e a cidade de forma a favorecer o fortalecimento dos estes sentimentos de identidade e cidadania. Neste quadro, coloca-se a potencialidade das **dobraduras em papel**, como brinquedo e método de ensino, para o auxílio da assimilação do conhecimento em educação patrimonial.

Visto que, é reconhecível que, enquanto elementos sociais, tanto o jogo quanto o **brinquedo se configuram como uma linguagem** importante para a relação entre o indivíduo e o coletivo. Assim, passível de serem entendidos por todos, são importantes articuladores entre valores programáticos e o sujeito atuante na sociedade. Sugerem-se, assim, como estimuladores ao desenvolvimento de atividades lúdicas e possuem um valor substancial para a educação, pois ligados a um ideário lúdico, **facilitam o entendimento de questões e conhecimentos que são postos em sobreplano**.

Os objetos indicam uma nova abordagem de leitura ao propor ver a cidade por uma linguagem já conhecida, pois, enquanto modelos tridimensionais em dobraduras em papel, as representações constituem uma linguagem de manuseio e interações que levantam questões no âmbito educacional favoráveis ao aprendizado. Analisando as dobraduras, conclui-se que, enquanto representações de edificações, tratam de trabalhar a relação entre volume representado e **volume construído**. As dobras despertam um contato com a edificação que se dá pelo manuseio do objeto como meio de estimular a atenção em dinâmicas no aprendizado. **De modo proporcionar na sua estrutura de montagem um diálogo entre a dobradura e a arquitetura**, e desta forma, contribuir para a apreensão de certos valores e signos dos monumentos patrimoniais do município.

VOLUME, ARQUITETURA E DOBRADURA

Observando que a **representação do objeto lúdico** deve ser aberto para que o indivíduo complete as lacunas com o estímulo de seu senso criativo, mas sem que se perca as referências de sua origem. Assim, **as dobraduras não deveriam ter função de representar fielmente a edificação**, com os detalhes e todos os signos, mas de alguma forma, trazer elementos coerentes entre si, que **em conjunto sejam perceptíveis enquanto um modelo**, sem recorrer ao um mimetismo extremo, nem tão pouco, cair em uma total abstração do espaço representado.



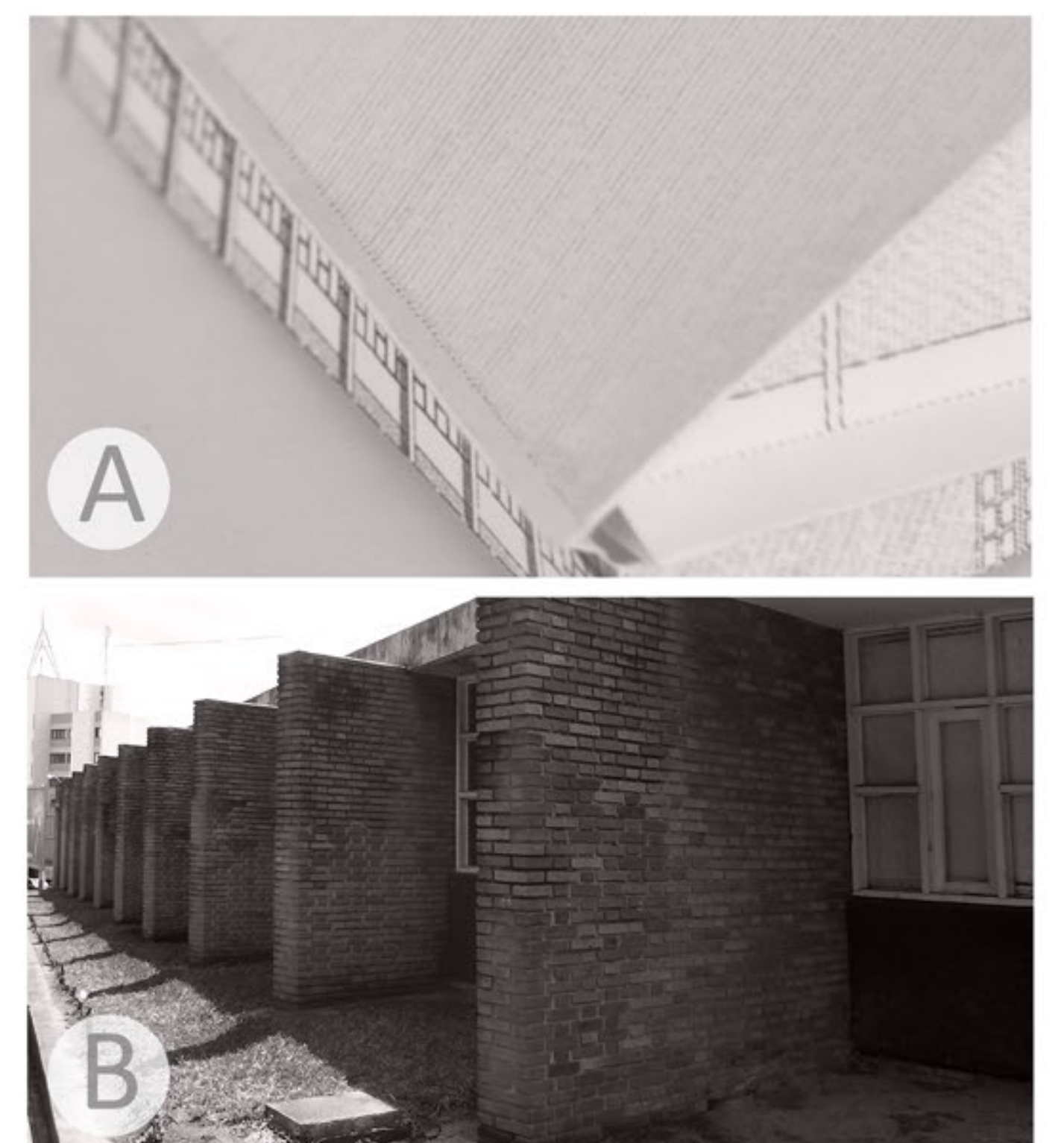
DOBRADURAS MODELOS EM DOBRADURAS MONTADOS

Para o desenvolvimento dos modelos objetivou-se dispor dobraduras que quando em conjunto trariam um repertório do processo de urbanização e desenvolvimento histórico do município de São Carlos. Para essa discussão, apresentaremos três edificações representadas o **Casarão Eugênio Franco** 1, a **Casa da Cultura** 2 e a **Igreja Nossa Senhora de Fátima** 3. A proposta é que a partir de uma única folha A4, fazer possível a montagem do modelo por corte, vincagens, dobras e encaixes, sem necessidade de cola ou desperdício de papel. Assim, com um limite de material correspondendo às dimensões da folha impressa, base e modelo dividem a mesma origem e mantêm uma ligação. O modelo resultante das dobras e encaixes não se desprende do A4 de origem, nem tão pouco se separa de sua base. O resultado é um modelo quem tem em sua composição de uma única folha A4, a sua base, a volumetria da edificação e o vazio da tridimensionalização da planificação.



REPRESENTAÇÃO

Conforme afirmam Benjamin e Callois, a representação do objeto lúdico não possui um sentido de copiar a realidade com a saturação de elementos, pois o mimetismo da realidade desencoraja a descoberta e a criatividade. Assim, coube no projeto, escolher dos aspectos estéticos da edificação quais fariam em conjunto, o reconhecimento do que está sendo representado. Tomemos como exemplo a Igreja Nossa Senhora de Fátima que pela escala teve a sua volumetria contida. As paredes que antes estabeleciam recuos e marcava uma característica – Figura A – do projeto foram abandonadas a favor de uma representação concisa e adequada a escala – Figura B. Notando que mesmo que essa característica seja importante à leitura do projeto, a escolha por manter a ideia volumétrica conseguida pela cobertura e por uma abstração da parede, foi suficiente para manter a identidade da edificação



ORGANIZAÇÃO



CO-ORGANIZAÇÃO



APOIO:



PROMOÇÃO:

