

Doutoranda em Design e Arquitetura, e Mestre na área de Projeto, Espaço e Cultura ambos pela FAUUSP. Especialista pela Escola de Arquitetura da UFMG, graduada em Arquitetura e Urbanismo pela PUCMG. Leciona no Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, onde é pesquisadora e coordena o Projeto de Extensão Mobiliário Infantil Interativo. Lecionou na PUCMG, Universidade de Itaúna e UNINOVE. Tem escritório próprio com prática em projetos de design e arquitetura.

*Orientadora*

**Clíce de Toledo**  
**Sanjar Mazzilli**

*Nível de pesquisa*

**Doutorado**

## **O Lúdico na Arquitetura, no Design e na Arte – a busca por um processo criativo contemporâneo**

LINGUAGEM LÚDICA   ARQUITETURA INFANTIL  
MOBILIÁRIO INFANTIL   DESIGN LÚDICO CONTEMPORÂNEO

No processo de re-significação dos espaços simbólicos e na re-qualificação dos vazios urbanos, em novos lugares contemporâneos da arte nas metrópoles, estudados no mestrado, o design se apresentou como um forte e importante elemento de *natureza diversa*, trazendo conhecimento, inovação, técnica, cultura, inserção, produtividade e muitos outros elementos que vêm sintonizando com as novas demandas da sociedade.

A pesquisa do doutorado tem como objetivo a investigação sobre a Linguagem Lúdica no processo criativo nas áreas da arquitetura, do design, da arte e da moda. Investiga a construção estética dos elementos que compõem a identidade visual nos ambientes infantis educacionais e de lazer das Umeis (Unidades de Ensino Infantil em Belo Horizonte), nos objetos de design do mobiliário infantil – Projeto Mobi, nos bonecos do Giramundo e nas coleções do estilista Ronaldo Fraga. Indago se a linguagem lúdica é o elemento que conecta e relaciona estas áreas do conhecimento aos seus respectivos personagens e atores contemporâneos. Diante desta cidade múltipla que se rende ao apelo visual, a partir de inserções cenográficas, arquitetônicas e mercadológicas, algumas questões surgem como dúvida: 1) Será que todos os lugares são iguais neste universo? 2) Quais seriam os fenômenos que se impõem identificando as suas diferenças? 3) Qual linguagem, conceito e objeto seriam os mais singulares e próximos destes que habitam esta cidade? O Lúdico, neste trabalho, é o elemento norteador, que irá costurar o percurso desta pesquisa no universo da arquitetura, do design, do teatro de bonecos e da moda.

*Email*

[gmafrab@uol.com.br](mailto:gmafrab@uol.com.br)

*Lattes*

[lattes.cnpq.br/](http://lattes.cnpq.br/)

5109985214156680

Doctoral student in Design and Architecture, holds a Master degree in Design, Space and Culture both at FAUUSP. Specialist from the College of Architecture of UFMG, graduated in Architecture and Urbanism at PUCMG. Teaches at Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix, where she is a researcher and coordinates the Interactive Children's Furniture Extension Project. Taught at PUCMG, Itaúna University and UNINOVE. Has her own studio, developing projects in design and architecture.

*Advisor*

**Clíce de Toledo**  
**Sanjar Mazzilli**

*Research Level*

**Doctorate**

## **The Playful in the Architecture, the Design and the Art – the search for a contemporary creative process**

LINGUISTIC LANGUAGE CHILDREN'S ARCHITECTURE

CHILDREN'S FURNITURE CONTEMPORARY PLAYFUL ART AND DESIGN

In the process of re-signification of symbolic spaces and re-qualification of urban voids, in new contemporary places of art in the metropolis, studied in the masters, design presented itself as a strong and important element of diverse nature, bringing knowledge, innovation, technique, culture, insertion, productivity and many other elements that see attuned to the new demands of society.

The doctoral research aims to research on the Playful Language in the creative process in the areas of architecture, design, art and fashion. It investigates the aesthetic construction of the elements that make up the visual identity in the educational and leisure environments of the Umeis (Infant Education Units in Belo Horizonte), the objects of children's furniture design – the Mobi Project, the Giramundo dolls and the stylist's collections Ronaldo Fraga. I wonder if playful language is the element that connects and relates these areas of knowledge to their respective characters and contemporary actors. In front of this multiple city that surrenders to the visual appeal, from scenographic, architectural and market insertions, some questions arise as doubt: 1) Are all places equal in this universe? 2) What are the phenomena that impose themselves by identifying their differences? 3) What language, concept and object would be the most singular and close to these that inhabit this city? Playful, in this work, is the guiding element, which will sew the course of this research in the universe of architecture, design, puppet theater and fashion.

*Email*

**gmafrab@uol.com.br**

*Lattes*

**lattes.cnpq.br/**

**5109985214156680**