



Universidade Federal de Juiz de Fora  
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

**Amanda Zimmermann Teixeira**

**PARQUE INFANTIL TEMÁTICO:**

Uma experiência lúdica inspirada na história de Alice no País das Maravilhas

Monografia apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para conclusão da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I.

Orientador: Prof. Mariana Dominato Abrahão Cury

Juiz de Fora  
Julho/ 2017

Dedico este trabalho aos meus familiares e amigos.

## **Agradecimentos**

Agradeço primeiramente a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse. A minha família e amigos, pelo apoio e incentivo. A esta universidade e seu corpo docente, pela oportunidade de fazer o curso. À minha orientadora, Prof. Mariana Dominato Abrahão Cury, sem a qual esse trabalho não seria possível. A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação.

## **Resumo**

Este trabalho aborda a implantação de um novo parque urbano na cidade Juiz de Fora, Minas Gerais. O parque proposto se destacaria dos demais por ser um parque infantil temático, ou seja, será dedicado ao público infantil e construído a partir de um tema. O tema escolhido foi a história do livro “Aventuras de Alice no país das maravilhas” de Lewis Carroll e do filme dos estúdios Walt Disney “Alice no país das maravilhas” (Alice in the Wonderland, 1951). O tema foi escolhido para criar uma atmosfera lúdica que desperte o interesse e curiosidade das crianças pela leitura, já que além de proporcionar lazer infantil, uma das funções do parque é incentivar a leitura. O objetivo deste trabalho é propor as diretrizes iniciais de projeto do parque, além de escolher e analisar o terreno onde será implantado o projeto. Para se alcançar os objetivos deste trabalho, foram realizadas pesquisas bibliográficas, estudos de caso e análises.

## **Palavras-chave**

Parque Infantil. Parque temático. Alice no país das maravilhas.

## Lista de Figuras

|  |    |
|--|----|
| Figura 1: Cena da queda de Alice.....  | 17 |
| Figura 2: Corredor que Alice percorre seguindo o Coelho Branco (a). Portas que ela encontra ao chegar ao final do corredor (b). ....   | 18 |
| Figura 3: Sala que apresenta somente uma pequena porta atrás de uma cortina. ...   | 18 |
| Figura 4: Cena da corrida organizada pelo Dodô (a). Cena do encontro de Alice com Tweedledum e Tweedledee (b). ....  | 19 |
| Figura 5: Casa do Coelho Branco (a). Alice em diferentes tamanhos: em seu tamanho normal (b), grande depois de comer um biscoito e crescer (c) e do tamanho de um inseto depois de comer uma cenoura (d). .... | 20 |
| Figura 6: Relação entre o tamanho das flores e de Alice. ....  | 21 |
| Figura 7: Cena em que Alice encontra com e Lagarta Azul. ....  | 21 |
| Figura 8: Cena em que Alice fica em dúvida em qual caminho seguir (a). Cena que Alice encontra o Gato de Cheshire (b). ....  | 22 |
| Figura 9: Casa da Lebre Maluca (a). Jardim da casa onde acontecia a comemoração (b).....   | 23 |
| Figura 10: Cena em que Alice fica perdida na floresta (a) e quando encontra novamente o Gato (b). ....   | 23 |
| Figura 11: Porta aberta pelo Gato que leva Alice ao castelo. ....  | 24 |
| Figura 12: Alice caminhando pelo jardim do castelo (a). Encontro com a comitiva de soldados da rainha (b).....   | 25 |
| Figura 13: Campo de croqué.....  | 25 |
| Figura 14: Cena do julgamento de Alice (a). Cena em que Alice percebe que está dormindo (b).....   | 26 |
| Figura 15: Localização do Bosque Alemão. ....  | 28 |
| Figura 16: Torre dos Filósofos.....  | 29 |
| Figura 17: Oratório de Bach (a). Passarela que separa o Oratório de Bach da Torre dos Filósofos. ....  | 29 |
| Figura 18: Trilha “João e Maria” com totens de madeira (a) e painéis de azulejos presente nos totens que contam a história (b). ....   | 30 |
| Figura 19: Casa da Bruxa (a) e a fachada da Casa Milla (b).....  | 30 |
| Figura 20: Croqui do Bosque Alemão .....   | 31 |

|   |    |
|---|----|
| Figura 21: Interior da Casa da bruxa.....   | 32 |
| Figura 22: Localização do Parque Bicentenário Infantil. ....  | 33 |
| Figura 23: Corte EE e corte FF mostram a divisão dos elementos do parque em diferentes níveis. ....   | 34 |
| Figura 24: Planta baixa do Parque Bicentenário Infantil.....  | 35 |
| Figura 25: Vista do parque onde é possível perceber o relevo do terreno, a vegetação preservada e o entorno, além disso, a cerca de jogos e os 60 escorregadores..... | 35 |
| Figura 26: Cerca de jogos. ....   | 36 |
| Figura 27: Jogos com água. ....   | 37 |
| Figura 28: Cascata de tobogãs (a) e Casas na árvore (b). ....   | 38 |
| Figura 29: Balanços (a) e anfiteatro (b).....   | 39 |
| Figura 30: Localização do <i>Magic Kingdom</i> dentro do Walt Disney World Resorts. ...   | 40 |
| Figura 31: Mapa do parque <i>Magic Kingdom</i> com suas seis áreas temáticas.....   | 40 |
| Figura 32: <i>Main Street, U.S.A.</i> .....   | 41 |
| Figura 33: Atrações da <i>Adventureland</i> : Piratas do Caribe (a) e <i>Jungle Cruise</i> (b)....  | 42 |
| Figura 34: As atrações da área temática <i>Frontierland</i> : <i>Splash Mountain</i> (a) e <i>Big Thunder Mountain</i> (b).....                                       | 42 |
| Figura 35: Área temática <i>Liberty Square</i> (a). Atração <i>The Haunted Mansion</i> (b).....   | 43 |
| Figura 36: Vista geral da <i>Fantasyland</i> .....  | 44 |
| Figura 37: Atrações da <i>Fantasyland</i> : atração <i>Seven Dwarfs Mine Train</i> (a) e restaurante <i>Be Our Guest</i> (b).....                                     | 44 |
| Figura 38: Area tematica <i>Tomorrowland</i> (a) e a atração <i>Space Mountain</i> (b).....   | 45 |
| Figura 39: Localização da Biblioteca Infantil Discovery Center. ....  | 47 |
| Figura 40: Fachada da Biblioteca Infantil ao lado da Biblioteca Central (a). Nichos criados próximos as grandes janelas (b).....                                      | 48 |
| Figura 41: Planta baixa do primeiro pavimento (a) e do segundo pavimento (b). ....  | 48 |
| Figura 42: Corte da biblioteca. ....  | 49 |
| Figura 43: Interior da biblioteca. ....   | 50 |
| Figura 44: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque Municipal da Lajinha.....  | 55 |

|  |    |
|--|----|
| Figura 45: Equipamentos dos parques infantis: parque infantil próximo aos bondes (a) e parque infantil próximo ao gramado (b)..... | 55 |
| Figura 46: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque do Museu Mariano Procópio. ....                               | 57 |
| Figura 47: Equipamentos dos parques infantis. ....   | 57 |
| Figura 48: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque Halfeld (b). Equipamentos do parque infantil (b).....         | 58 |
| Figura 49: Mapa indicando a localização do parque infantil na UFJF Lajinha (b). Equipamentos do parque infantil (b).....           | 59 |
| Figura 50: Mapa indicando os parques e as bibliotecas de Juiz de Fora. ....  | 62 |
| Figura 51: Mapa indicando os bairros do entorno imediato do terreno. ....  | 63 |
| Figura 52: Mapa indicando a proximidade do terreno com o Parque do Museu Mariano Procópio e com o Jardim Botânico. ....            | 64 |
| Figura 53: Indicação de insolação e ventilação.....  | 65 |
| Figura 54: Mapa indicando os usos das edificações do entorno do terreno.....   | 66 |
| Figura 55: Mapa indicando sentido e intensidade do fluxo de carros e a localização dos pontos de ônibus. ....                      | 67 |

# Sumário

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introdução .....</b>                              | <b>1</b>  |
| <b>1. Revisão Teórica.....</b>                       | <b>4</b>  |
| 1.1. Parque.....                                     | 4         |
| 1.2. Parque temático .....                           | 6         |
| 1.3. Parque infantil .....                           | 9         |
| <b>2. O tema: Alice no país das maravilhas .....</b> | <b>15</b> |
| 2.1. História e espacialidade .....                  | 17        |
| <b>3. Estudo de caso.....</b>                        | <b>27</b> |
| 3.1. Bosque Alemão .....                             | 27        |
| 3.2. Parque Bicentenário Infantil .....              | 33        |
| 3.3. Magic Kingdom.....                              | 39        |
| 3.4. Biblioteca infantil Discovery Center .....      | 47        |
| <b>4. Parques em Juiz de Fora .....</b>              | <b>51</b> |
| <b>5. Diretrizes de projeto .....</b>                | <b>61</b> |
| 5.1. Análise do entorno e terreno .....              | 61        |
| 5.2. Diretrizes de projeto .....                     | 68        |
| <b>Conclusão .....</b>                               | <b>70</b> |
| <b>Bibliografia.....</b>                             | <b>71</b> |



## Introdução

O crescimento urbano é um fenômeno observado nas cidades ao longo do tempo, tornado necessário a criação de espaços livres como praças e parques. Uma vez que, estes locais se tornam cada vez mais escassos em meio as grandes áreas edificadas nas cidades. O parque urbano surge como uma alternativa de promover o bem-estar social devido a interação de espaços edificados e naturais. As cidades brasileiras de Curitiba e São Paulo são referências por oferecerem uma quantidade de espaços deste tipo.

A cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, mesmo sendo uma das maiores do estado apresenta uma carência quanto a parques urbanos públicos. As áreas de lazer livres da cidade ficam concentradas em apenas uma região da cidade. Logo, a proposta do presente projeto é a criação de um parque urbano na cidade de Juiz de Fora, criando mais uma área que preserva o meio ambiente e espaço de lazer. Esse parque seria diferente dos demais pois seria direcionado ao público infantil, visto que este frequenta constantemente os parques da cidade e precisam de um local onde possam brincar e se desenvolver. Já que grande parte mora em apartamentos e não tem contato com a natureza e nem espaço para brincar.

O parque se diferenciaria dos outros parques da cidade por ser temático, além de ser destinado a um público específico. Vale ressaltar que embora o parque seja classificado como temático ele não será construído aos moldes dos parques da “Disneylândia”. O tema trabalhado no parque seria inspirado na obra literária “Aventuras de Alice no país das maravilhas”, de Lewis Carroll, clássico da Disney “Alice no país das maravilhas” (Alice in the Wonderland, 1951). A história foi escolhida pois o tema do parque vai ser construído como forma de incentivar a leitura infantil, com a implantação de uma pequena biblioteca infantil. O tema será abordado de forma sutil o ambiente do livro e do filme, com o intuito de criar uma atmosfera lúdica, que desperte o interesse e curiosidade das crianças pela leitura.

Portanto o objetivo geral do trabalho é desenvolver uma proposta de inserção de um parque urbano infantil temático na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais. Por meio da

elaboração das diretrizes projetuais iniciais que irão auxiliar na próxima fase desse Trabalho de Conclusão de Curso, que é elaboração do estudo preliminar. Apresenta ainda os seguintes objetivos específicos:

1. Investigar como são construídos os parques infantis e os parques temáticos;
2. Entender os elementos presentes em cada tipo de projeto nos estudos de caso; e
3. Analisar a cidade de Juiz de Fora para entender suas necessidades e fazer a proposta.

Do ponto de vista metodológico, foi realizado primeiramente uma pesquisa bibliográfica com base em artigos científicos, monografias, dissertações, teses de doutorado, sites e livros, além de análises e diagnósticos. A primeira parte da pesquisa uma revisão bibliográfica sobre o tema, para esclarecimento e definição dos conceitos de parques urbanos, parques temáticos e parques infantis, que ajudaram posteriormente na elaboração do estudo preliminar e das primeiras diretrizes do projeto. A segunda parte foi uma análise da história, cenografia e conceitos do livro “Aventuras de Alice no país das maravilhas” de Lewis Carroll e do filme dos estúdios Walt Disney “Alice no país das maravilhas” (Alice in the Wonderland, 1951). O restante do trabalho foi composto por estudos de caso de projetos que auxiliaram na proposta e por pesquisas de campo para a realizar análises e diagnósticos para se entender a situação atual da área de intervenção.

Essa monografia está estruturada em cinco capítulos, além desta Introdução e da Conclusão. O capítulo 1 trata de um referencial teórico em que foi possível aprofundar os conhecimentos sobre: parques urbanos, parques temáticos e parques infantis. Em cada um dos itens são discutidos o histórico, os conceitos, definições e recomendações.

O capítulo 2 aborda um estudo sobre o livro “Aventuras de Alice no país das maravilhas” de Lewis Carroll e o clássico da Disney “Alice no país das maravilhas”. Essa análise é focada nos cenários do filme, nas cores, nas sensações e nas lições, que serão usadas na próxima etapa do trabalho para a construção do tema no parque temático.

O capítulo 3 são feitos estudos de caso que irão auxiliar na construção do programa e das diretrizes de projeto. Como não foi encontrado nenhum parque urbano infantil temático foram analisados separadamente um parque urbano, um parque infantil e um parque temático, que são respectivamente o Bosque Alemão em Curitiba, o Parque Bicentenário Infantil em Santiago, Chile e o *Magic Kingdom* nos Estados Unidos. Além

desses parques foi analisado também a Biblioteca infantil Discovery Center, já que uma parte da proposta é a inserção de uma biblioteca infantil no parque.

A cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais, é apresentada no capítulo 4 com um breve histórico da cidade e estudo da legislação urbana voltada para implantação de parques e áreas verdes. Após isso são analisados os parques infantis dos 4 parques urbanos de Juiz de Fora: o Parque Municipal da Lajinha, o Parque do Museu Mariano Procópio, o Parque Halfeld e a UFJF.

No capítulo 5 são definidas as diretrizes iniciais de projeto e a análise urbana do terreno e seu entorno. Com essa análise será possível identificar as necessidades da cidade e identificar um terreno para a implantação do parque.

# 1. Revisão Teórica

## 1.1. Parque

Os primeiros parques surgiram no Brasil no século XIX com a vinda da família real portuguesa. Nesse contexto ocorreu uma série de reformas urbanas na cidade do Rio de Janeiro, dentre elas a criação dos primeiros parques públicos: o Campo de Santana e o Passeio Público. Nesse período os parques apresentavam apenas a função de lazer contemplativo, possuíam características dos jardins ingleses e franceses e atendiam apenas as necessidades das elites. O lazer da população acontecia nos vazios urbanos: margens dos rios, várzeas, matas e praias (MACEDO; SAKATA, 2010).

Com o crescimento das cidades na segunda metade do século XX, as áreas verdes vão ficando cada vez mais escassas. Com isso a criação de áreas verdes públicas acontece para minimizar os impactos da urbanização e industrialização dos grandes centros, oferecendo uma forma de lazer e aumentando assim a qualidade de vida da população (MACEDO; SAKATA, 2010).

O conceito de parque evoluiu. Não é mais o conceito puramente estético da primeira fase da renascença do urbanismo: um tapete de relva, arbustos em desenho simétrico, tufo de árvore, o lago romântico para cisnes e para o enlevo dos poetas. Cedo compreenderam os urbanistas que tais espaços abertos bem podiam acumular as funções de reservatórios e filtros de ar ou de pulmões das cidades, com outras mais úteis, mais necessárias e que melhor correspondem às exigências da cidade industrial moderna. Eles agora destinam-se ao recreio ativo de todas as classes da população e de todas as cidades, desde a criança pré-escolar até o adulto. O tapete de relva transformou-se no playground, no play-field; o lago, na piscina ou no skatinpound (MELLO, IESP, 1929 apud. NIEMEYER, 2002, p.64).

O aumento do número de espaços públicos de lazer ao ar livre no século XX não foi suficiente para atender as demandas da população, com isso a iniciativa privada passou a explorar diretamente ou indiretamente os parques. Foram criados outros tipos de parques, tais como, os parques temáticos, os pesqueiros e parques dentro de condomínios fechados (MACEDO; SAKATA, 2010). “Os espaços não produtivos viraram bons negócios, extremamente lucrativos. Surgiram os shoppings centers. Outros exemplos são os modernos projetos dos empreendimentos residenciais, que destinam grandes áreas ao lazer, como playgrounds, salas de jogos, sala de ginástica, piscinas” (VALENTE, 2006, p.25).

Grande parte dos autores conceituam parques urbanos como áreas verdes inseridas dentro das cidades, destinados a recreação da população e podem possuir função esportiva, ecológica e culturais.

Macedo e Sakata (2010) consideram como parque todo espaço livre de uso público dedicado ao lazer da massa urbana, que seja estruturado por vegetação e possua uma estrutura morfológica autossuficiente.

Consideramos parque como todo espaço de uso público destinado à recreação de massa, qualquer que seja o seu tipo, capaz de incorporar intenções de conservação e cuja estrutura morfológica é auto-suficiente, isto é, não é diretamente influenciada em sua configuração por nenhuma estrutura construída em seu entorno. (MACEDO; SAKATA, 2010, p.14)

Kliass (1993, p. 19) define parque como “espaços públicos com dimensões significativas e predominância de elementos naturais, principalmente cobertura vegetal, destinados a recreação”.

Sá Carnero diferencia os conceitos de praça e parque. Segundo a autora, embora ambos sejam espaços livres públicos com função de lazer e convívio social, as praças são inseridas na malha urbana como elemento organizador da circulação urbana e de amenização pública, possui uma área equivalente à da quadra, normalmente apresenta vegetação, mobiliário lúdico, canteiros e bancos. Já os parques possuem área superior a quadra urbana e geralmente apresenta componentes da paisagem natural (apud. FERREIRA, 2007).

Mascaró (2008) delimita as principais tipologias de áreas verdes urbanas como no mínimo três. Jardim: forma de menor escala e representativa do espaço exterior construído pelo homem, são terrenos ajardinados, junto às edificações, muitas vezes com caráter semipúblico. A dimensão de um jardim costuma ser uma parte de uma parcela urbana e são menores nos locais de maior adensamento populacional e de ocupação de solo mais densa; Praça: espaço aberto dentro do tecido urbano, geralmente com vegetação. Seu tamanho, por hábito, é de um ou no máximo dois quarteirões e está, na maioria dos casos, rodeada por vias de circulação. Pode estar associada a um elemento arquitetônico como uma igreja ou edifício público. Nos casos em que é menor que um quarteirão, recebe o nome de largo ou praçinha; Parque urbano: espaço aberto de vários hectares, tomado por vegetação, cortado por vias de circulação interna que permitem acesso dos visitantes aos diferentes setores, podendo ser destinadas a veículos nos parques de maior porte. São refúgios de fauna e flora no meio ambiente urbano (CRUZ, 2016, p.35).

Os espaços livres urbanos possuem funções ecológicas, estéticas e sociais. A função ecológica diz respeito a recuperação de ambientes degradados pelo processo de urbanização da cidade, a função estética a harmonia da paisagem da cidade e a função

social a democratização dos espaços públicos de lazer e recreação (SCANAVANCA JUNIOR, 2012 apud. CRUZ, 2016).

## **1.2. Parque temático**

Os primeiros parques de diversões surgiram na Europa por volta dos anos de 1400 e 1500. Eles eram chamados de Jardins do Prazer e apresentavam oferta de entretenimento, música, fogos de artifício, danças e jogos como damas e xadrez. Muitos fecharam em meados do século XVIII devido ao aumento da criminalidade e diminuição do número de visitantes. O parque Bakken, fundado em 1583 na Dinamarca é um dos mais antigos do mundo e funciona até hoje (ASHTON, 1999).

As Exposições Universais só foram possíveis a partir da evolução dos meios de transporte e comunicação, reflexo da revolução industrial. A primeira aconteceu em 1851 no *Hyde Park* em Londres, nos anos seguintes as cidades de Nova Iorque, Paris e Viena sediaram eventos similares. A exposição de Chicago, em 1893, chamada de *World's Columbian Exposition* foi um marco por apresentar a roda gigante pela primeira vez, um símbolo dos parques de diversões. Além disso ela contava com uma infraestrutura de apoio semelhante aos parques temáticos como restaurantes, locais de entretenimento e vilarejos étnicos. (VALENTE, 2006).

Embora os parques de diversões surgissem na Europa, os Estados Unidos se tornaram a maior referência de produção e consumo nessa área. Estima-se que em 1919 existiam aproximadamente 1500 parques de diversões nos Estados Unidos. Porém esse número caiu pela metade com a queda da bolsa de Nova York em 1929. (VALENTE, 2006).

O mais importante marco da indústria de parques de diversão moderna aconteceu em 1955 com a abertura da *Disneyland*, na Califórnia (EUA). Mesmo com o setor do parque de diversão estando em queda, Walt Disney inovou atribuindo um tema central para as atrações do parque de diversão e apostando que toda família pudesse se divertir junto.

Alguns autores consideram que parque temático e parque de diversões não são sinônimos, porque nem todo parque de diversão é temático. Parque temático é um tipo particular de parque de diversões. O parque para ser considerado temático deve ter suas estruturas e decorações baseadas em um tema central (SILVA; MARQUES, 2016).

Um empreendimento para ser considerado temático, portanto, precisa utilizar e incorporar esse tema em toda sua construção. E mais do que isso, tematizar significa conteúdo. É, segundo Fontinelli (1999), contar uma história de modo a conseguir uma resposta emocional, envolvendo o espectador ou convidado na fantasia que se quer criar. (VALENTE, 2006, p.35-36)

Macedo e Sakata (2010, p.13) definem parque temático como “uma forma popular de lazer, na qual paralelamente a uma cenarização extrema, representativa de lugares reais ou imaginários, se pratica uma atividade intensa de lazer eletrônico dentro de edifícios”.

Segundo Fontinelli (1999) tematizar um parque seria “contar uma história de modo a conseguir resposta emocional, envolvendo o espectador ou convidado na fantasia que se quer criar” (apud. VALENTE, 2006, p. 35-36).

Martinez (1999, p. 80-81) define que “parques temáticos nada mais são que um tipo particular de parques de diversões, com um tema que permeia sua oferta de entretenimento. Assim, qualquer tipo de empreendimento ou ambiente pode ser ‘tematizado’, desde shopping centers a navios, ou os mais comuns: parques, lojas e restaurantes. ”

O termo temático ficou conhecido com a criação dos parques Disney, porém mesmo seu uso estando muito atrelado a parques de diversões temáticos outros tipos de espaços podem ser criados com tema sem necessariamente possuírem brinquedos como roda gigante, carrossel e montanha russa. Portanto a criação de espaços temáticos vai muito além dos parques de diversões, existem hotéis, restaurantes, parques aquáticos, entre outros.

Para compreender os Espaços Temáticos, é preciso primeiramente entender que o tema não precisa estar associado ao programa arquitetônico, muito pelo contrário. Um ginásio esportivo não é considerado um Espaço Temático sobre esportes, apenas recebe função de abriga-los. Por outro lado, em um espaço baseado no tema ‘esporte’, como a cadeia de restaurantes *All Star Café*, por exemplo, o projeto é inspirado no tema esportivo, bem como na imagem de atletas famosos que possuem sociedade no estabelecimento. Entretanto, sua função não está relacionada à prática esportiva, o local acumula funções de bar, *boite* e loja. (SILVEIRA, 2009, p.71)

Segundo Silveira (2009) o que torna um espaço temático é o tratamento cenográfico, alegórico e lúdico que são usados como narrativa, que estão de alguma forma ligados com o tema escolhido. De acordo com a mesma autora o tema pode ser narrado de duas formas. “O estabelecimento pode tanto apropriar-se de uma história conhecida e evoca-la através de sua ambientação ou criar uma história inédita para ser adotada como tema” (SILVEIRA, 2009, p.76).

A criação de espaços inspirados em uma história previamente conhecida é usada em diversos parques temáticos, que são baseados em contos infantis, personalidades, locais de apelo turístico, entre outros. Também podem ser espaços bibliográficos, contando a vida de celebridades ou personalidades. Existem também os parques criados a partir de uma história inédita como é o caso do parque aquático *Blizzard Beach* que compõe o complexo *Disney World*. (SILVEIRA, 2009)

O parque (Blizzard Beach) foi concebido seguindo a história fictícia de que uma tempestade de neve haveria caído sobre o Estado da Flórida, cobrindo a maior montanha da região, permitindo a construção da primeira estação de esqui do Estado. Logo, com o calor típico do clima local, a neve derretida teria originado as corredeiras e piscinas existentes no parque aquático. Portanto, a inspiração em estações de esqui norteia todo o projeto do parque que recebe um tratamento cenográfico de neve. A história é contada aos frequentadores como uma lenda que teria dado origem ao parque e justifica sua existência. (THE IMAGINEERS, 1996, apud. SILVEIRA, 2009, p.76-77)

Martinez (1999) cria um quadro diferenciando os ambientes apenas decorados dos ambientes tematizados. Segundo ele há diferenças entre espaços decorados e temáticos. Para ser considerado temático o espaço deve ter toda seus elementos especialmente desenvolvidos e em harmonia.

Quadro 1: Escala de Tematização.

| Características            | Natureza do empreendimento                |  |  |
|----------------------------|---|--|--|
|                            | Sem tema                                  | Decorado                                 | Temático                                   |
| História/Enredo subjacente | Não                                       | Não                                      | Sim  |
| Atrações                   | Tradicionais, de “prateleira” ou catálogo | Mix de atrações tradicionais e adaptadas | Especialmente desenvolvidas (customizadas) |
| Ambiente                   | “Limpo”                                   | Decorado                                 | Tematizado                                 |
| Atenção ao detalhe         | Baixa                                     | Média                                    | Essencial                                  |
| Estímulo sensorial         | Baixo                                     | Médio                                    | Alto                                       |
| Integração de elementos    | Inexistente                               | Dispersos conflitantes                   | Em harmonia                                |

Fonte: MARTINEZ, 1999, p.82.

Os projetos temáticos são pensados e projetados com o objetivo de envolver os visitantes no tema proposto por meio de experiências multissensoriais, tais como “referencias visuais, temperatura, sons, umidade e aroma” (SILVEIRA, 2009, p.83). Por exemplo, as atrações assustadoras costumam ter temperaturas mais baixas, os ambientes que remetem a floresta são geralmente úmidos e possuem som de animais.

Os parques de diversões podem ser classificados segundo a classificação que Michael Todel Gorski apresentou no congresso Mundial de Lazer em 1998 (MARTINEZ, 1999). Mesmo sendo uma das classificações mais completas, de acordo com Martinez (1999),



ela não abrange todos os tipos de parque. Alguns parques podem ser classificados em mais de um tipo. Como por exemplo o parque aquático Blizzard Beach, que pertence ao Disney World, que é um parque aquático temático.

Quadro 2: Classificação de Gorski.

| Tipo  | Exemplo   |
|---|---|
| 1. Parque Móvel Clássico  | Unidade Móvel Playcenter/SP   |
| 2. Parque Fixo Clássico<br>Parque de Atrações “Iron Park”<br>Parque tradicional Europeu ou Pré-Temático   | Playcenter/SP<br>Tivoli/ Dinamarca  |
| 3. Parque de conveniência   | Fantasy Place/ RJ e SP  |
| 4. Parque aquático  | Rio Water Planet/ RJ  |
| 5. Parque Temático<br>Personagem de conhecimento Público<br>Personagem vivo de forte presença em Mídia<br>Cinema e Televisão<br>Multi-Temático<br>Países e Históricos | Disneyland/ EUA<br>Parque do Gugu/ SP<br>Universal Studios/ EUA<br>Bush Gardens/ EUA<br>Epcot Center/ EUA |
| 6. Parque Participativo de animais  | Simba safari/ SP  |
| 7. Parque científico e pedagógico   | La Villete/ França  |
| 8. Parque Associado à Esportes  | Ski Mountain Park/ SP   |

Fonte: GORSKI, 1998, apud. MARTINEZ, 1999, p.83.

### 1.3. Parque infantil

A criação dos parques infantis aconteceu no final do século XIX nos Estados Unidos e Europa, como uma alternativa para os espaços livres, que até então não possuía espaço destinado ao lazer infantil. “Sua origem possui fortes vinculações com o surgimento da psicologia moderna, de ascendência franco-germânica, e a conseqüente evocação do lúdico como forma de influenciar positivamente as emoções humanas desde a mais tenra idade” (NIEMEYER, 2002, p.29).

A implantação dos parques infantis nos Estados Unidos aconteceu no chamado *American Park Movement* que começou no final do século XIX e ao longo do século XX. Esse movimento tinha como objetivo solucionar os problemas urbanos advindos da industrialização e urbanização (BORGES, 2008).

Os primeiros parques infantis dos Estados Unidos surgiram em entre 1900 e 1930, quando os parques urbanos americanos passaram por uma fase de transformações, chamada de *Reform Park*, incorporando novos equipamentos incluindo um espaço de lazer pensado para o uso infantil chamados de recreios dirigidos (NIEMEYER, 2002). O espaço não se destinava apenas a crianças, mas para jovens e adultos também. O programa de atividades continha brinquedos, espaços destinados a diferentes esportes

e espaços destinados a dança, todas as atividades eram supervisionadas por profissionais de recreação (BORGES, 2008).

Entre 1930 e 1965 os parques deixam de adotar as características de reforma e assistência social da fase do *Reform Park*. Acontece uma padronização dos parques, em que eles não são pensados mais para as necessidades locais e são implantados equipamentos genéricos e os recreios dirigidos não são mais promovidos, essa fase é chamada de *Recreational Facility*. Depois de 1965 até os dias atuais é adotado o modelo *Open Space* caracterizado pelo abandono de equipamentos de lazer convencionais e o uso de “formas livres”, que eram fáceis de manter. Esses espaços eram construídos em espaços vazios na cidade como uma forma de alívio mental para a população. “A ideologia do sistema de espaços abertos tinha o objetivo de salvar a própria cidade que estava em decadência e a nova tendência seria então a revitalização” (BORGES, 2008, p.42).

No Brasil os parques infantis de recreação surgem em 1920 em São Paulo, como parte do movimento do Escolanovismo, com objetivo de controle social, construção de identidade nacional, higienização, moralização e civilização da criança. Os parques criados nessa época tinham o objetivo de complementar a escola oferecendo atividades lúdicas e recreativas antes e depois do horário escolar. O educador Fernando Azevedo, pioneiro nas reformas educacionais de sua época, foi o primeiro a prever a necessidade de praças e parques adequados ao uso infantil. Azevedo montou um programa de parque infantil inspirado nos recreios dirigidos do modelo *reform* americano e o adaptou para as condições culturais e sociais brasileiras. Para ele os parques deviam apresentar (NIEMEYER, 2002):

1. Espaços livres para correr e de campos de jogos: uma de areia, e outro de relva (substituível por um ringue de patinação), para os meninos e outro gramado, para as crianças e meninas; cada um dos quais pode servir não só para jogos de turma como para danças evoluções artísticas, em dias de festa;
2. Um tanque de vadar (um de 13,50m e outro de 15,00m de diâmetro), com seus respectivos deslizadores, abrigos ou telheiros;
3. Um abrigo ou galeria de refúgio contra chuva;
4. Uma pérgula circular;
5. Dois caramanchões;
6. Uma sala de ginastica (...);
7. Um pátio de aparelhos, para distração ao ar livre de caráter higiênico e educativo: a) baterias de gangorra; b) escadas horizontais; c) deslizadores ou planos inclinados grandes e pequenos, por onde sobem as crianças para deslizar e cair no tanque de vadiar ou em montões de areia; d) pórticos de madeira ou de aço com balanço, escadas de cordas, etc; e) um carrossel ou um passo volante (aparelho ajustado a um mastro firme, que gira por um mecanismo de carrossel e provido de cordéis, com

- argola a uma altura graduada conforme a altura das crianças, que, segurando-se nelas, giram rapidamente ao redor do aparelho);
8. Oito stands ou caixas de areia renovável uma ou várias vezes por semana, sobre o modelo dos que existem em Berlim, Leipzig e Dresden e 10 casas em miniatura com paredes de telas de arame e portas e janelas, para brinquedos de crianças (só na seção aberta aos meninos até 8 e as meninas até 14 ou 16 anos);
  9. Instalação sanitária junto aos campos de jogos;
  10. Portaria, para guarda, junto ao portão de entrada. (AZEVEDO, 1960 apud. NIEMEYER, 2002, p.87-88)

Na década de 60 acontece uma grande reforma na educação os parques infantis construídos nas décadas anteriores se transformam em Escolas Municipais de Educação Infantil para atender crianças em fase pré-escolar. “Com isso, os parques perdem e descaracterizam suas funções originais, não sendo mais recreios abertos à família e não mais servindo como um serviço de complementação escolar” (BORGES, 2008, p.60).

Na década de 70 o modelo até então construído de parque infantil desaparece e se transforma no conjunto de equipamentos padronizados e espaço de areia que conhecemos hoje. (BORGES, 2008)

O parque infantil pode ser definido como um espaço destinado ao lazer e desenvolvimento das crianças, por meio de estímulos do ambiente. Esses estímulos fazem com que a criança use sua criatividade e imaginação, desenvolvendo sua inteligência e habilidades. “A criança precisa aprender a usar e dominar o corpo, a equilibrar-se, movimentar-se livremente, adquirir o sentido de direção, conhecer seus limites e a cada dia estará apta para lidar com novos desafios” (BORGES, 2008, p.22). O lazer infantil pode ajudar em objetivos educacionais, pois a criança aprende enquanto brinca. Atualmente foi criada a expressão Edutainment, que é a união das palavras: Education e Entertainment, que é a união de atividades culturais e educacionais (VALENTE, 2006).

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. (BELTRAME; OLIVEIRA, 2011, p.4344)

Antigamente a rua era o local onde as crianças brincavam, mas nos dias atuais a rua deixa de ser um local de permanência, devido à violência e o trânsito, e passa a ser um espaço de passagem. E com os brinquedos eletrônicos, TV e computador as crianças passam a ficar cada vez mais em casa. Por isso existe a necessidade de criar espaços seguros destinados ao lazer infantil (BORGES, 2008). Porém para competir com os

brinquedos da era digital os parques infantis devem ser provocativos, ser capazes de instigar a curiosidade e desafiar nas crianças (VALENTE, 2006).

Grande parte dos parques criados atualmente seguem um padrão. Os brinquedos atuais possuem sempre as mesmas cores, texturas, limitam as crianças quanto a forma de brincar e só permitem movimentos repetitivos. E são instalados em espaços pequenos, sem presença de elementos da natureza (BORGES, 2008). “Os parques tendem a ser espaços exageradamente funcionais, com propostas obsoletas, pisos monótonos e equipamentos que não oferecem autonomia para que a criança possa criar nesse espaço, exercitar sua criatividade e expandir suas habilidades motoras, sensoriais e cognitivas” (BORGES, 2008, p.50)

Lima conclui que é preciso deixar o espaço "suficientemente pensado para estimular a curiosidade e a imaginação da criança, mas incompleto o bastante para que ela se aproprie e transforme esse espaço através de sua própria ação. No quadro dessas preocupações, isto é, do espaço adequado para o desenvolvimento das crianças e os limites que os projetos podem alcançar, a construção da criança, isto é, os espaços organizados e realizados pelas próprias crianças podem indicar algumas trilhas para o trabalho dos adultos. (LIMA, 1989, p.72-73 apud. BORGES, 2008, p.50)

Borges (2008) propõe 9 diretrizes para nortear o gestão e projeto arquitetônico de parques infantis. As diretrizes retomam os elementos centrais da recreação dirigida.

No que diz respeito a gestão Borges (2008) aponta três diretrizes: Escolha do local, participação popular e presença de recreadores.

1. Escolha do Local: deve ser estrategicamente localizado para que seja próximo a uma vizinhança diversificada e possua fácil acesso, por meio de calçadas largas e ponto de ônibus. O espaço também deve oferecer outras funções, como “espaços confortáveis e abundantes de estar, espaços para a pratica de diferentes esportes, espaço para descanso, para a recreação de todas as idades, para a integração comunitária” (BORGES, 2008, p.120).
2. Participação popular: É necessário avaliar as necessidades da população na escolha do terreno e na elaboração do programa de necessidades.
3. A presença de recreadores: Borges (2008) retoma uma das diretrizes da recreação dirigida, onde os parques contavam com recreadores que promoviam atividades internas e externas, socialização e boa convivência entre as crianças.

No que diz respeito ao projeto arquitetônico Borges (2008) aponta 6 diretrizes: Atividades e espaços que promovam a integração social, Atividades e espaços que estimulem a movimentação corporal, Presença de elementos naturais, conformação dos espaços, elementos construídos e edificações de apoio.

1. Atividades e espaços que promovam integração social: “Em um parque infantil amplo, é possível oferecer uma gama de possibilidades de usos para todas as idades, porém, seu espaço não precisa necessariamente estar segmentado por categorias de idades, pois é interessante deixar o local permeável e não segregador” (BENGTSSON, 1973 apud. BORGES, 2008, p.123)
2. Atividades e espaços que estimulem a movimentação corporal: De acordo o autor com a criança deve estimular a criança a se movimentar, “a conhecer as possibilidades de uso do seu corpo e testar suas novas habilidades, a dominar uso de objetos, a coordenação motora e o equilíbrio, a solucionar problemas e trabalhar em conjunto com outros colegas” (BORGES, 2008, p.123). “Quanto mais estimulante e desafiador um parque, melhor ele será” (KWOK, 1999 apud. BORGES, 2008, p.123).
3. Presença de elementos naturais: Borges (2008) aponta a importância da presença de vegetação, como grama, árvores e folhas; a presença de água, em espelhos d’água, fontes e chafarizes; de areia e de animais.
4. Conformação dos espaços: parques infantis devem conter espaços na escala da criança, campos para correr, espaços complexos que estimulem a movimentação e a criatividade e diferenciação de pisos.
5. Elementos construídos: seguindo as diretrizes da recreação dirigida, o autor define que os parques devem apresentar espaços de estar confortáveis para os acompanhantes, espaços internos para brincadeiras, lugares altos, espaços para encenação, espaço para jogos de aventura e equipamentos de jogos. Os brinquedos devem ser integrados e reunir atividades de subir, pular, cair, deslizar, nadar. Também devem possuir: “tuneis, espelhos côncavos e convexos, camas elásticas, quedas na areia fofa, objetos para malabarismos, cordas, elementos curvos e sinuosos para subir e descer” (KWOK, 1999 apud. BORGES, 2008, p.138). Os brinquedos devem ser projetados de forma alternativa, com uso de diferentes texturas, materiais alternativos e cores. Os brinquedos não devem imitar

formas conhecidas para não fixar o significado da brincadeira (LIMA, 1989 apud. BORGES, 2008).

6. Edificações de apoio: Um dos elementos presentes no programa de recreação dirigida e contem: sala de atividades, sala de administração, cozinha, sala de jogos e banheiros. Também pode funcionar como brinquedoteca pública (BORGES, 2008).

## 2. O tema: Alice no país das maravilhas

O livro “Aventuras de Alice no país das maravilhas” foi escrito por Lewis Carroll, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson nascido em 1832 em Cheshire, Inglaterra. O livro, escrito para Alice Liddell, foi publicado em 1865 com as ilustrações de John Tenniel. Carroll era amigo da família Liddell e Alice e suas irmãs sempre estava interessada nas histórias *nonsense*<sup>1</sup> contadas por ele. O livro possui uma continuação “Através do espelho e o que Alice encontrou por lá” lançado em 1872. Grande maioria das adaptações produzidas posteriormente misturam acontecimentos dessas duas obras como é o caso do clássico da Disney “Alice no país das maravilhas” (*Alice in the Wonderland*, 1951).

O livro é considerado por muitos autores complicado principalmente por ser escrito em um contexto específico. Para entender as piadas do livro por completo “seria necessário ser um inglês vitoriano, de preferência frequentador de Oxford e, melhor ainda, amigo íntimo de Carroll e da família Liddell” (NASCIMENTO, 2009, p.09). Os poemas do livro são paródias de canções e rimas infantis da época, Carroll usava humor e jogos de palavras transformando-os em caricaturas, assim como os personagens. Por exemplo o Chapeleiro é maluco por causa de uma expressão usada na época “tão louco quanto um chapeleiro [...] pois o mercúrio era usado na fabricação dos chapéus, o que muitas vezes podia causar envenenamento e provocar tremedeiras e problemas na fala dos chapeleiros e, num grau mais elevado de contaminação, até mesmo alucinações” (NASCIMENTO, 2009, p.09).

O livro foi adaptado para cinema, teatro, quadrinho e jogos de videogame. Até as traduções do livro para outros idiomas são consideradas por muitos estudiosos como adaptações, uma vez que perdem o significado dos jogos de palavras e paródias. Além disso, Alice serviu de inspiração para diversas obras, como:

[...] são mais de trinta livros, entre eles estão possíveis “continuações” para a obra de Carroll, como *Alice Through the Needle’s Eye*, de Gilbet Adair, ou obras influenciadas pelos sonhos de Alice, como *Finnicius Revém* de James Joyce, e até diversas referências espalhadas por toda a obra de Vladmir Nabokov; [...] também podem ser encontradas referências à obra muitos desenhos animados diferentes, como o *anime Alice in Cyberland* e em dois

---

<sup>1</sup> Expressão inglesa que significa sem sentido, usada para designar um estilo de literatura desprovida de significação e coerência (MAGALHÃES; SILVA, 2012).

episódios de *Os Simpsons*; diversas séries de televisão também usaram Alice como inspiração, é o caso das brasileiras *Hoje é dia de Maria*, da Rede Globo, e *Alice*, da HBO, outra série muito famosa que sempre faz referências ao livro é a americana *Lost*, da ABC, que já teve um episódio chamado *White Rabbit*; no cinema, Alice também apareceu como inspiração para diversos filmes, entre eles o *blockbuster Matrix*, em que o protagonista é aconselhado a seguir o Coelho Branco, e o mexicano *O Labirinto do Fauno*, história de uma menina que se refugia num mundo de fantasia; na música, a obra serviu de inspiração tanto para óperas quanto para canção de bandas de rock como *Jefferson Airplane*, *The Beatles* e *Aerosmith*; no mundo dos jogos eletrônicos, Alice aparece, de diversas formas diferentes em dezessete games para consoles ou computador, o mais famoso é o *American McGee's Alice*, um jogo de terror produzido pela *Eletronic Arts*, que traz Alice revisitando o País das Maravilhas, mas dessa vez dentro de um pesadelo e não de um sonho (NASCIMENTO, 2009, p.47-48).

Uma das adaptações mais famosas do livro foi a criada por Walt Disney em 1951, o longa “Alice no país das maravilhas”. Grande parte das pessoas tiveram contato com a história primeiramente através desse filme, portanto é comum a associação da imagem dos personagens e situações que acontecem no filme. Para construção do roteiro do filme o texto original de Carroll passou por diversas modificações, o que é comum em adaptações, se aproximando mais do público infantil e perdendo parte de sua profundidade (NASCIMENTO, 2009).

Seria impossível para uma adaptação dar conta de traduzir todo o conteúdo do livro, por conta disso, a história é afetada pelos objetivos de seu novo autor, no caso da animado Alice no País das Maravilhas, dos estúdios Walt Disney, era atingir e conquistar o mais número de pessoas que conseguisse. Para isso era necessário que a obra se adaptasse, perdesse boa parte de sua profundidade, ganhasse um tom mais infantil e se tornasse compreensível para qualquer pessoa de qualquer idade em qualquer parte do mundo (NASCIMENTO, 2009, p.72)

O tema do parque será trabalhado, principalmente, a partir do filme da Disney “Alice no país das maravilhas” (1951), já que as imagens do filme estão no imaginário popular e por ser um parque direcionado ao público infantil. O tema Alice foi escolhido principalmente pelo livro permitir diferentes interpretações, tanto que serviu de inspiração para diversas obras. Além de seus ensinamentos e passagens tornem a história um clássico para todas as idades. “Essa possibilidade de se imaginar cenários e personagens fantásticos possibilitou que a obra se tornasse uma espécie de conteúdo híbrido que pode ser aproveitado em diversas mídias com funções de leitura diferenciadas” (MAGALHÃES; SILVA, 2012, p.02).



## 2.1. História e espacialidade

O filme tem início com Alice, uma menina curiosa, sonhadora e distraída que tem cabelos loiros, olhos azuis e usa vestido azul com avental, tentando estudar em um jardim com sua irmã e sua gata Dinah. Porém ela se distrai imaginando como seria um mundo perfeito e vê um coelho branco usando colete, óculos e relógio, que fica repetindo diversas vezes que está atrasado. Alice o segue pelo jardim até uma toca, aonde ela entra também sem pensar em como sair de lá depois.

Dentro da toca Alice cai no escuro, mas assim que a luz é acesa é possível perceber objetos encontrados em salas de estar durante a queda que interagem com a menina, tais como: molduras, sofá, espelho, abajur, luminárias, livros, relógio, cadeira, enfeites, lareira, entre outros (Figura 1). No livro o trecho que descreve a longa queda de Alice é: “Primeiro, tentou olhar para baixo e ter uma ideia do que a esperava, mas estava escuro demais para se ver alguma coisa; depois olhou para as paredes do poço, e reparou que estavam forradas por guarda-louças e estantes de livros; aqui e ali, viu mapas e figuras penduradas em pregos” (CARROLL, 2010, p.14).

Figura 1: Cena da queda de Alice.



Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screen* 06:19).

Ao final da queda Alice chega a um “corredor” parecido com um labirinto, ao acabar de percorrê-lo ela encontra portas de tamanhos e formatos diferentes, as quais ela deve passar para continuar a seguir o coelho (Figura 2). As portas abrem para um espaço fechado que não apresenta moveis, somente uma cortina e atrás dela uma pequena porta (Figura 3). Conversando com a maçaneta a menina descobre que precisa diminuir para passar pela porta seguindo as instruções do rótulo da garrafa “*drink me*”<sup>2</sup>. Com a bebida ela fica pequena do tamanho necessário para passar pela porta porém a porta está

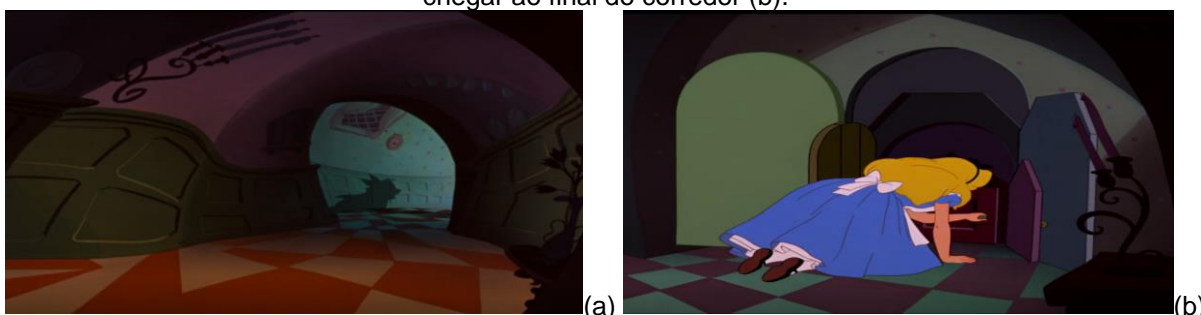
---

<sup>2</sup> Beba-me.

trancada e ela precisa voltar ao tamanho normal para buscar a chave que está em cima da mesa. Aparece uma caixa com biscoitos com as instruções “eat me”<sup>3</sup>. Alice cresce e fica maior do que era antes, sem saber o que fazer começa a chorar e suas grandes lágrimas transformam a sala em um lago. Ela encontra o frasco que a fez diminuir e ao beber diminui e cai dentro do mesmo frasco e sai da sala boiando pela “enchente” formada por suas lágrimas. A passagem do livro que descreve esse mesmo espaço é:

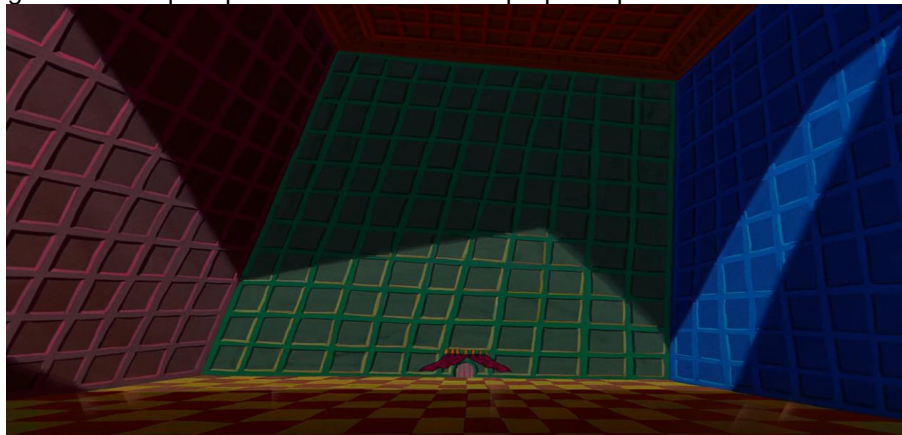
[...] viu-se num salão comprido e baixo, iluminado por uma fileira de lâmpadas penduradas do teto. Havia portas ao redor do salão inteiro, mas estavam todas trancadas [...]. De repente topou com uma mesinha de três pernas, feitas de vidro maciço; sobre ela não havia nada, a não ser uma minúscula chave de ouro (CARROLL, 2010, p. 17).

Figura 2: Corredor que Alice percorre seguindo o Coelho Branco (a). Portas que ela encontra ao chegar ao final do corredor (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 07:11).  
(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 07:26).

Figura 3: Sala que apresenta somente uma pequena porta atrás de uma cortina.



Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 07:33).

Alice conhece o Dodô, uma ave que usa roupas e peruca, que organizava uma corrida em círculos sem fim em que outros animais tais como peixes, aves, estrelas do mar, entre outros, participam com o objetivo de ficarem secos (Figura 4). Embora alguns dos animais sejam aquáticos todos correm como se fossem animais terrestres. Essa cena acontece

<sup>3</sup> Coma-me.

em um local parecido com uma praia, nota-se isso por causa das ondas. O templo está nublado por causa disso a cena é mais escura. Na cena, o Dodô está em uma pedra central e os animais correm em volta dessa pedra. No livro esse trecho é descrito como: “Primeiro traçou uma pista de corrida, uma espécie de círculo (“a forma exata não tem importância”, ele disse) e depois todo o grupo foi espalhado pela pista, aqui e ali” (CARROLL, 2010, p.36).

Alice vê o Coelho Branco indo em direção da floresta e vai atrás dele, lá dentro ela encontra Tweedledum e Tweedledee<sup>4</sup>, que são dois homenzinhos gordinhos que conversam cantando (Figura 4). No livro eles são descritos como homenzinhos gordos e par de colegiais balofos (CARROLL, 2010). Eles contam a garota a história “a foca e o carpinteiro”, após ouvir a história e perceber que estava perdendo tempo ela sai de forma disfarçada.

Figura 4: Cena da corrida organizada pelo Dodô (a). Cena do encontro de Alice com Tweedledum e Tweedledee (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 11:49).

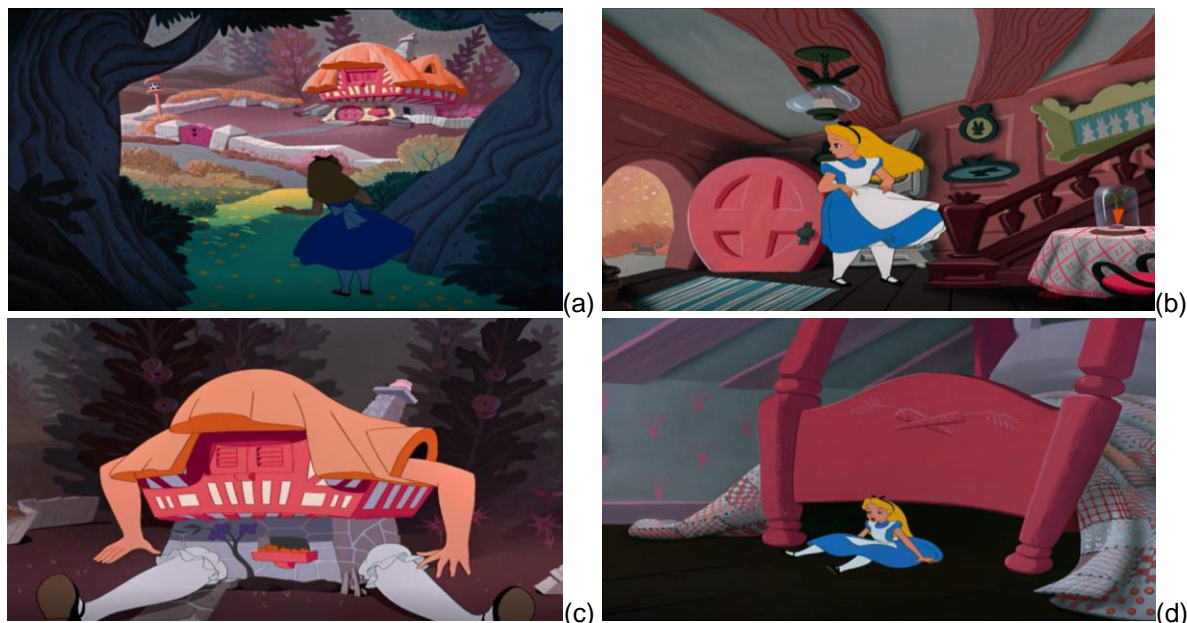
(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 13:25).

Alice encontra a casa do Coelho Branco, que tem dois andares e é pedra e madeira com telhado de palha, ela é parecida com as casas encontradas nos contos de fadas porem possui escala menor por ser de um coelho. Carroll descreve a casa do Coelho no livro como “[...] casa pequenina e jeitosa; na porta uma placa de bronze trazia o nome ‘COELHO B.’ gravado” (CARROLL, 2010, p.44). Dentro da casa a menina come biscoitos que fazem com que ela cresça novamente, mas dessa vez dentro da casa do Coelho. Alice cresce tanto que a casa do coelho fica pequena para seu tamanho e seus braços e pernas ficam para fora da casa. O coelho pede ajuda do Dodô e do lagarto para tirar Alice, que eles chamam de monstro, de sua casa. Alice diminui de tamanho novamente após

<sup>4</sup> Os personagens Tweedledum e Tweedledee aparecem somente no segundo livro “Através do espelho e o que Alice encontrou por lá”. P 203

comer uma cenoura, ficando do tamanho de um inseto, e continua atrás do coelho que começa a correr após lembrar que está atrasado (Figura 5).

Figura 5: Casa do Coelho Branco (a). Alice em diferentes tamanhos: em seu tamanho normal (b), grande depois de comer um biscoito e crescer (c) e do tamanho de um inseto depois de comer uma cenoura (d).



- Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 20:55).  
(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 21:27).  
(c) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 22:19).  
(d) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 25:47).

No meio do caminho Alice se perde na floresta e encontra um jardim de flores gigantes com animais diferentes tais como borboletas formadas por fatias de manteiga e “moscavalo”. Encontra também flores gigantes falantes, que são rosas, margaridas, dente de leão, violetas, entre outras. As flores confundem Alice como uma espécie de flor e por não conseguir classifica-la em uma espécie, então rotulam a menina como “erva daninha” e a expulsam do jardim (Figura 6).

Figura 6: Relação entre o tamanho das flores e de Alice.



Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screen* 31:25).

Alice encontra uma grande Lagarta Azul que faz questionamentos a garota: “quem é você? ”, “quem es tu? ”. A menina percebe que depois de tantas transformações não consegue responder essa pergunta. No final da discussão a Lagarta ajuda a garota com seu problema de tamanho indicando que um lado do cogumelo faz crescer e outro faz diminuir. No filme essa cena acontece quando Alice está bem pequena do tamanho da lagarta, portanto as plantas e o cogumelo são maiores que ela. A fumaça do narguilé da lagarta é bastante presente na cena com cores e formatos diferentes (Figura 7). O livro descreve a espacialidade e a relação do tamanho de Alice com o ambiente no trecho: “Alice olhou para as flores e a relva que a cercava por todos os lados [...]. Havia perto dela um cogumelo grande, quase da sua altura [...]” (CARROLL, 2010, p.53). A lagarta também é descrita como uma “[...] grande lagarta azul, sentada no topo, de braços cruzados, fumando tranquilamente um comprido narguilé, sem dar a mínima atenção a ela ou a qualquer outra coisa” (CARROLL, 2010, p.54).

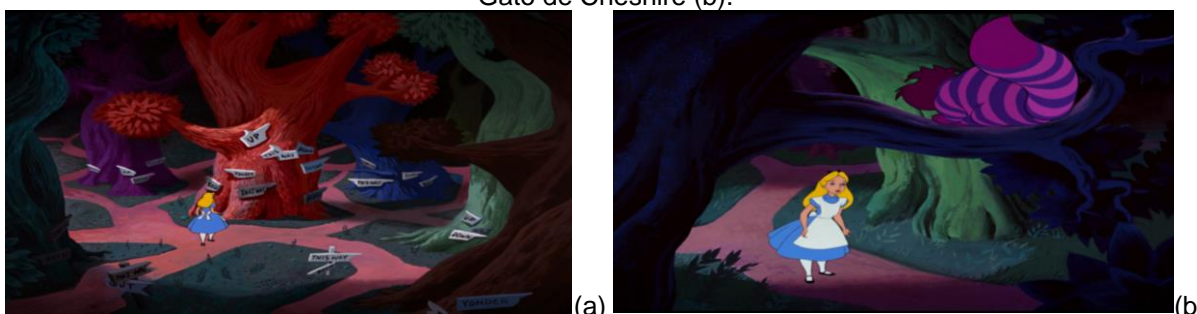
Figura 7: Cena em que Alice encontra com e Lagarta Azul.



Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screen* 32:20).

Alice segue pela floresta, que é um ambiente mais sombrio onde as árvores possuem placas indicando diferentes caminhos, além de possuírem cores diferentes e serem iluminadas. A menina encontra o sorridente Gato de Cheshire empoleirado em uma árvore, que é caracterizado por seu sorriso e sua capacidade de aparecer e desaparecer, que ajuda em sua decisão sugerindo uma visita ao Chapeleiro maluco e a Lebre maluca. É um personagem interessante, pois mesmo fazendo reflexões filosóficas é um dos poucos que conversam com a menina e tenta, de forma confusa, explicar as regras do País das Maravilhas e a orienta em seu caminho. O gato então desaparece no ar, mesmo não querendo encontrar pessoas malucas a menina resolve fazer uma visita (Figura 8). No livro o Gato de Cheshire é descrito no trecho: “Ao ver Alice, o gato só sorriu. Parecia amigável, ela pensou; ainda assim, tinha garras muito longas e um número enorme de dentes, de modo que achou que devia trata-lo com respeito” (CARROLL, 2010, p.76). Na animação o gato passou a ter listras e ser da cor rosa, que não eram encontradas nas ilustrações originais do livro.

Figura 8: Cena em que Alice fica em dúvida em qual caminho seguir (a). Cena que Alice encontra o Gato de Cheshire (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 38:30).

(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 41:03).

Alice segue em direção à casa da Lebre Maluca e do Chapeleiro Maluco, ao chegar encontra uma mesa cheia de bules e xicaras de chá, onde os dois personagens realizavam uma comemoração. O Chapeleiro é um homem baixo que usa uma cartola grande que tem uma carta na faixa que o envolve. A Lebre é um coelho falante que usa roupas que sempre acompanha o chapeleiro. O chá acontece no jardim da casa da Lebre em uma mesa bem comprida cercada por cadeiras que não seguem um padrão. Apenas os dois personagens estão na mesa e o ambiente é festivo devido a comemoração (Figura 9). No livro quando Alice encontra a casa da Lebre de Março ela logo a reconhece porque “[...] as chaminés tinham forma de orelhas e o telhado era de pelo” (CARROLL, 2010, p.79). O espaço que acontecia o chá no livro é descrito: “em frente à casa havia uma mesa posta sob uma árvore, e a Lebre de Março e o Chapeleiro estavam tomando

chá; entre eles estava um Caxinguelê [...]. Era uma mesa grande, mas os três estavam exprimidos numa ponta” (CARROLL, 2010, p.80).

Figura 9: Casa da Lebre Maluca (a). Jardim da casa onde acontecia a comemoração (b)



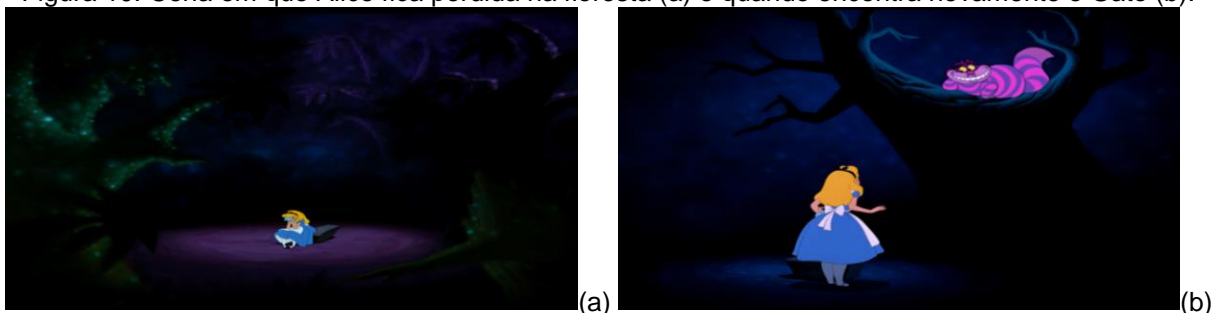
Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 41:38).

(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 41:44).

Enquanto continua seu caminho, Alice percebe que chegou em uma parte desconhecida da floresta. O ambiente nessa cena fica mais escuro e sombrio, e os animais ficam mais peculiares e menos amistosos. Aparecem olhos que são óculos, sapos formados por tambores, pássaros que são metade guarda-chuva, gaiolas ou pás, entre outros. Alice se sente perdida nesse lugar escuro e sem saída, então encontra novamente o Gato de Cheshire que diz que ela deve conhecer a rainha (Figura 10). Para ajudar a menina que está perdida o gato abre uma porta dentro de uma árvore e do outro lado aparece um castelo cercado por verde, um espaço bem menos assustador (Figura 11). No livro essa parte da história acontece de forma diferente. Alice encontra sozinha a porta na árvore e ela volta para o salão comprido cheio de portas e ela passa dessa vez pela pequena porta em direção ao jardim do castelo da rainha.

Viu-se novamente no salão comprido, perto da mesinha de vidro. “Dessa vez vou me sair melhor”, disse para si mesma, e começou a pegar a chavezinha de ouro e destrancar a porta que dava para o jardim. Em seguida tratou de morder o cogumelo (tinha guardado um pedaço no bolso) até ficar com uns trinta centímetros; depois seguiu pela pequena passagem; e então... encontrou-se finalmente no jardim encantador, entre as fontes e de água fresca” (CARROLL, 2010 ou 1865, p.91).

Figura 10: Cena em que Alice fica perdida na floresta (a) e quando encontra novamente o Gato (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 55:59).

(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 56:18).

Figura 11: Porta aberta pelo Gato que leva Alice ao castelo.



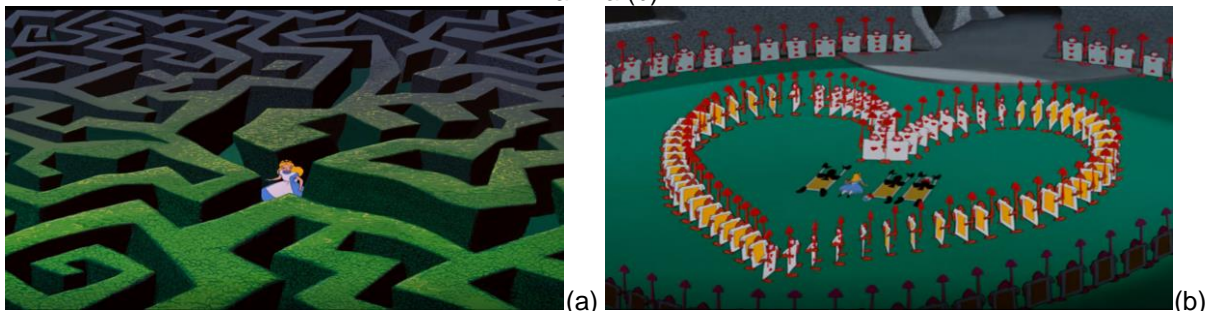
Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (print screen 57:16).

Para chegar ao jardim Alice passa por um labirinto formado por arbustos, parecidos com os encontrados em jardins franceses do século XVII (Figura 12). No meio do labirinto vê três jardineiros da rainha, que são cartas de baralho que possuem pés e mãos, pintando rosas brancas, que foram plantadas por engano, de tinta vermelha a única cor permitida pela rainha. Eles são interrompidos pela chegada da Rainha de Copas, o rei e uma comitiva de soldados (Figura 12). A Rainha famosa por falar “Cortem as cabeças!”, é descrita por Alice como “uma gorda, pomposa, feia e tirana”, é autoritária e possui um pavio curto. Sua presença é ainda mais destacada por ela ser bem maior que o rei, que possui pouca participação no filme. Os soldados também são cartas assim como os jardineiros, no livro são descritos como “eram alongados e chatos, com as mãos e os pés nos cantos” (CARROLL, 2010, p.93). No filme essa cena possui uma incrível sequência visual com a chegada da comitiva de soldados, com o uso de sombras e cores. A chegada da rainha é descrita no livro na passagem:

Primeiro vieram dez soldados carregando paus [...]. Em seguida, os dez cortesãos; estes estavam enfeitados com losangos vermelhos da cabeça aos pés e caminhavam dois a dois, tal como os soldados. Atrás vieram os infantes reais; eram dez, e os queridinhos vinham saltitando alegremente de mãos dadas, aos pares: estavam todos enfeitados com corações. Depois vinham os convidados, na maioria Reis e Rainhas, e entre eles Alice reconheceu o Coelho Branco [...]. Seguia-os o Valete de Copas, transportando a coroa do Rei numa almofada de veludo vermelho; e por fim, fechando esse grande cortejo, vieram o Rei e a Rainha de Copas (CARROLL, 2010, p.93-94).



Figura 12: Alice caminhando pelo jardim do castelo (a). Encontro com a comitiva de soldados da rainha (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 57:25).  
(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 01:00:09).

Rainha convida Alice para jogar croqué<sup>5</sup>, o jogo ocorre sob a constante ameaça da rainha de decapitação. O campo em que acontece o jogo é descrito no livro de forma muito semelhante que acontece no filme: “Alice pensou que nunca vira um campo de croqué tão curioso na sua vida; era cheio de saliências e buracos; as bolas eram ouriços vivos, os malhos flamingos vivos, e os soldados tinham de se dobrar e se equilibrar sobre as mãos e os pés para formar os arcos” (CARROLL, 2010, p.98) (Figura 13). O Gato de Cheshire aparece apenas para a menina, a Rainha se irrita com as repetidas declarações da menina que o gato estaria lá e ordena a execução de Alice.

Figura 13: Campo de croqué.



Fonte: ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 01:03:00).

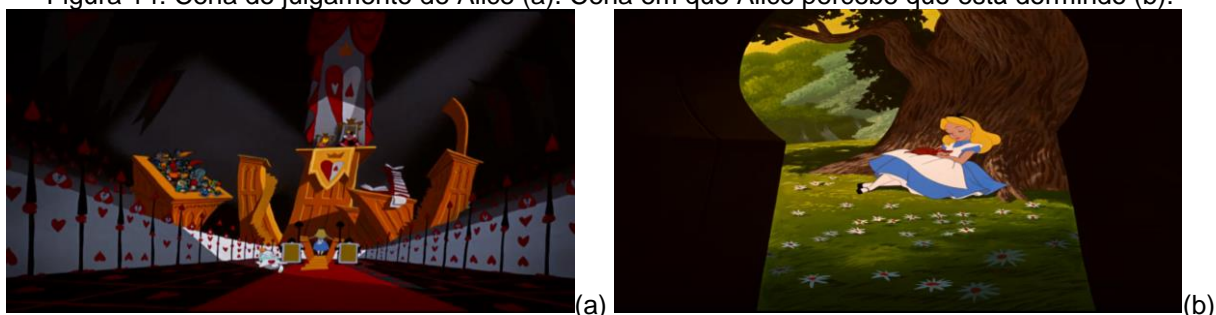
O julgamento de Alice acontece em um tribunal com a presença da Rainha, jurados e súditos. No livro o julgamento ocorre para descobrir quem roubou as tortas, o trecho que fala sobre as tortas e cortado do filme. No filme a banca dos jurados e o púlpito onde ficam a Rainha, o Rei e o Juiz estão em uma altura bem maior se comparado ao lugar onde a menina está mostrando a superioridade, ela ainda está cercada pelos soldados

---

<sup>5</sup> Croqué é um jogo de recreação que tem como objetivo golpear bolas de madeira ou plástico através de arcos encaixados no campo de jogo.

da rainha (Figura 14). O julgamento é um processo absurdo, cheio de testemunhas irrelevantes e uma prova imaginária contra a menina. Depois de comer um pedaço de cogumelo e ficar com mais de um quilometro, a menina chama a Rainha de “gorda, pomposa e tirana velha, mal-humorada” a rainha exige sua execução e todos os soldados começam a correr em direção a menina. Alice foge do castelo seguida pela Rainha e os soldados, passa pelo labirinto e pelos segmentos visitados antes do País das Maravilhas, até chegar de volta a maçaneta da porta, ao olhar pelo buraco da fechadura se vê dormindo debaixo de uma árvore (Figura 14).

Figura 14: Cena do julgamento de Alice (a). Cena em que Alice percebe que está dormindo (b).



Fonte: (a) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 01:07:13).

(b) ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (Alice in Wonderland). Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (*print screem* 01:13:15).

No final do filme quando a é menina acordada por sua irmã podemos perceber que toda a história acontece dentro de um sonho lucido onde tudo que ela deseja está lá, mas nem sempre do jeito que ela queria. Podemos concluir que durante toda a história Alice segue o Coelho Branco desde a primeira a última cena, numa espécie de percurso dentro do País das Maravilhas. Os personagens têm diálogos sem sentido, dão informações desencontradas à menina e a fazem percorrer o País das Maravilhas todo mudando de caminho e de tamanho a toda hora, até que a garota se esquece de quem é e porque está lá. Também é muito marcante a presença das músicas durante todo o filme, no livro também é bastante musical com parodias de músicas conhecidas na época.

### **3. Estudo de caso**

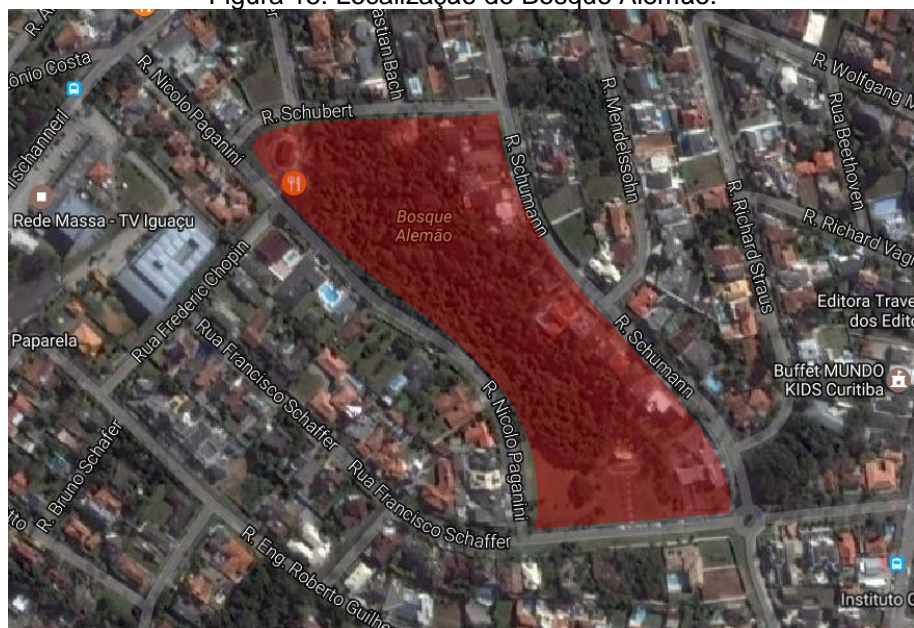
Esse capítulo tem como objetivo o estudo e análise de projetos que possam auxiliar na elaboração da proposta e do estudo preliminar do parque proposto nesse trabalho. Como a proposta é a criação de um parque urbano infantil temático com uma biblioteca infantil, e não foi encontrado nenhum parque semelhante, cada estudo de caso irá abordar um aspecto dessa proposta. Serão analisados um parque urbano, um parque infantil, um parque temático e uma biblioteca infantil, são respectivamente o Bosque Alemão, o Parque Bicentenário Infantil, o *Magic Kingdom* e a Biblioteca Infantil Discovery Center.

#### **3.1. Bosque Alemão**

Fundado em 1996, o Bosque Alemão é um parque público localizado no bairro Vista Alegre da cidade de Curitiba, Paraná. Possui uma área de 38000m<sup>2</sup> e foi projetado pelos arquitetos Fernando Popp, Mauro J. Magnabosco, Fernando Canalli e Reginaldo Reinart (MACEDO; SAKATA, 2010). O projeto está localizado na antiga chácara da família Schaffer e é uma homenagem aos imigrantes alemães e sua cultura trazidas por eles a Curitiba em 1833. “O projeto dedicado à cultura e às tradições alemãs, tem caráter predominantemente contemplativo e procurou intervir o mínimo possível na paisagem” (MACEDO; SAKATA, 2010, p.111).

O parque está localizado em um bairro residencial, onde a maioria dos edifícios são casas com gabarito térreo. O terreno possui seu perímetro completamente cercado pelas ruas: Rua Francisco Schaffer, Rua Nicolo Paganini e Rua Franz Schubert (Figura 15). Essa característica permite mais alternativas de acesso, o que faz com que o parque se integre mais com a cidade (SOUSA, 2013).

Figura 15: Localização do Bosque Alemão.



Fonte: Google Maps. Disponível em: <

<https://www.google.com.br/maps/place/Bosque+Alem%C3%A3o/@-25.4050992,-49.2891498,792m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x94dce14d9d81032d:0x67b98dd9467a2655!8m2!3d-25.404949!4d-49.2869558>> Acesso em 04 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

O parque possui uma grande área de preservação da vegetação nativa e está implantado em um terreno de topografia íngreme e de fundo de vale, com a presença de nascentes. O projeto respeita o relevo do terreno e a mata existente, integrando os diversos níveis da topografia de forma convidativa e interessante que faz com que o visitante tenha curiosidade de percorrer o bosque (SOUSA, 2013).

A concepção do projeto foi trazer à cidade de Curitiba um pouco mais da cultura alemã criando elementos que fazem alusão a música, a literatura e a arquitetura alemã, que são representados respectivamente pelo Oratório de Bach, pela Casa de Bruxa e pela Trilha João e Maria e pelo frontão da Casa de Milla (SOUSA, 2013). O parque pode ser dividido em dois ambientes, essa divisão é bem marcada pela topografia pois os dois ambientes são separados por uma longa escada situada na Torre dos Filósofos (Figura 16). O primeiro ambiente está localizado na parte mais alta do terreno e possui um mirante e o Oratório de Bach, uma casa de concertos que é uma réplica de uma antiga igreja presbiteriana e é dedicada ao músico Alemão (Figura 17).

Figura 16: Torre dos Filósofos.



Fonte: (a) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <  
[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17205550\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17205550_orig.jpg)  
> Acesso em 26 mai. 2017.

(b) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <  
[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17205208\\_orig.jp](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17205208_orig.jp)>  
> Acesso em 26 mai. 2017.

Figura 17: Oratório de Bach (a). Passarela que separa o Oratório de Bach da Torre dos Filósofos.



Fonte: (a) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <  
[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17205841\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17205841_orig.jpg)  
> Acesso em 26 mai. 2017.

(b) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <  
[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17205457\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17205457_orig.jpg)  
> Acesso em 26 mai. 2017.

O segundo ambiente é cercado pela floresta e é composto principalmente pela trilha que conta a história de “João e Maria” dos irmãos Grimm por meio de pequenos totens de madeira, com mosaicos de cerâmica com ilustrações e textos do conto (Figura 18). No meio da trilha fica localizada a Casa da bruxa (Figura 19), também chamada de Casa Encantada ou dos Contos, uma biblioteca infantil e seu nome faz referência a história “João e Maria” (MACEDO; SAKATA, 2010). A trilha termina em um pórtico que reconstitui a fachada da Casa de Milla<sup>6</sup>, em frente a fachada fica localizado canteiros baixos

<sup>6</sup> O frontão da Casa Milla é a reconstitui uma fachada “construída no início do século na Rua Barão do Serro Azul, representa um dos principais exemplares da arquitetura da imigração alemã. A varanda utilizada na réplica é a original” (CURITIBA, 2017).

simétricos que são preenchidos com flores (Figura 19). Além desses elementos principais o parque possui equipamentos secundários e de apoio tais como: cascata, espelho d'água, sanitários, lanchonete, guarda municipal, bancos, ponte e lixeiras (MACEDO; SAKATA, 2010). Os principais elementos presentes no parque podem ser observados na Figura 20 que estão esquematizados e indicados no croqui.

Figura 18: Trilha “João e Maria” com totens de madeira (a) e painéis de azulejos presente nos totens que contam a história (b).



Fonte: (a) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17202741\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17202741_orig.jpg)> Acesso em 26 mai. 2017.

(b) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17202950\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17202950_orig.jpg)> Acesso em 26 mai. 2017.

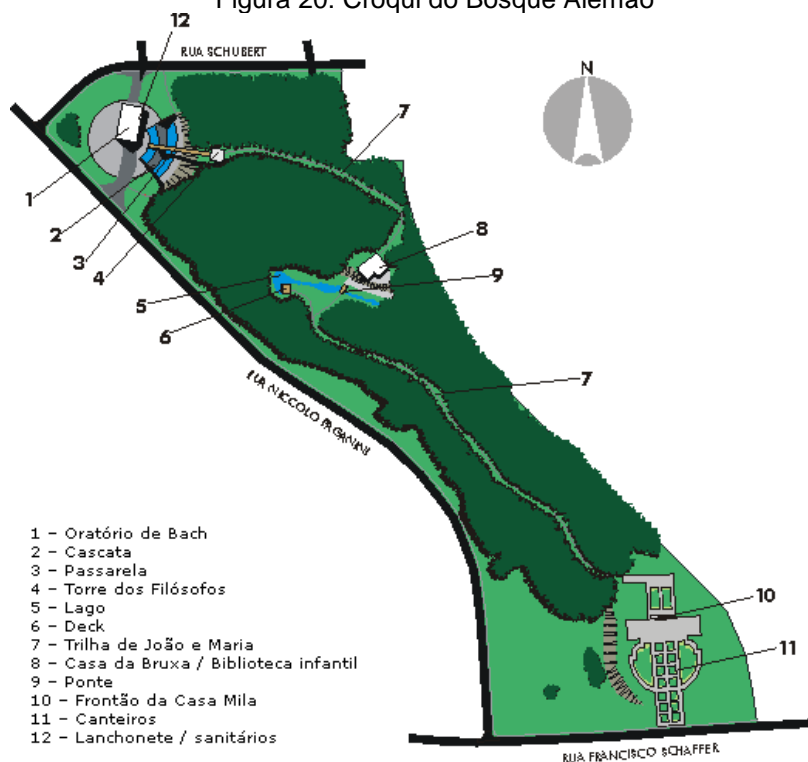
Figura 19: Casa da Bruxa (a) e a fachada da Casa Milla (b).



Fonte: (a) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17211334\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17211334_orig.jpg)> Acesso em 26 mai. 2017.

(b) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: <[http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17202428\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17202428_orig.jpg)> Acesso em 26 mai. 2017.

Figura 20: Croqui do Bosque Alemão



Fonte: CURITIBA. Portal da Prefeitura: Secretaria Municipal de Meio Ambiente, Bosque Alemão, 2017. Disponível em: <<http://multimidia.curitiba.pr.gov.br/2010/00085136.gif>> Acesso em 23 mai. 2017.

Uma característica marcante do projeto do parque são os percursos estabelecidos no projeto, principalmente no sentido norte sul em meio a floresta, que liga a sala de concertos até o frontão da Casa de Milla. Esse percurso principal, além de atravessar todo o parque dentro da mata nativa, é chamado trilha de João e Maria um dos principais atrativos do parque. A trilha possui um traçado orgânico se integrando e interferindo minimamente na mata nativa, nas curvas de nível e os cursos d'água. Esses potenciais são aproveitados criados caminhos sinuosos e formando pequenos lagos com uma pequena ponte, que juntamente com a vegetação criam um cenário imaginário que remete aos contos infantis (SOUSA, 2013).

Os equipamentos estão localizados principalmente na porção norte e sul não interferindo tanto na mata presente em seu interior. Há um predomínio da função contemplativa no parque, as funções sociais e recreativas ficam restritas respectivamente aos espaços próximos a sala de concertos e biblioteca infantil. Os elementos presentes no parque mostram que o programa de necessidades teve uma preocupação de explorar a contemplação e introduziu ao parque um fator educativo. Porém por ser destinado principalmente ao público infantil, o parque é carente em relação a elementos lúdicos tais como playground ou brinquedos isolados durante o percurso (SOUSA, 2013).

A Casa da Bruxa, é uma pequena biblioteca infantil que oferece um espaço destinado a desenvolver nas crianças o interesse pela leitura. O espaço oferece atividades como A Hora do Conto, que é uma leitura teatralizada de contos infantis realizadas por bruxas e fadas (CURITIBA, 2017). O interior da biblioteca é aconchegante, possui em uma das paredes estantes cheias de livros e próximo a lareira existe uma serie de degraus onde as crianças podem sentar para escutar as histórias. Além disso possui araras com fantasias e som para que as crianças possam participar ainda mais das histórias contadas (Figura 21).

Figura 21: Interior da Casa da bruxa.



Fonte: (a) Guia de tudo. Turismo. Bosque Alemão. Disponível em: < [http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque\\_alemao\\_1\\_17204018\\_orig.jpg](http://www.guiadetudo.com.br/arquivos/uploads/empresa/extra/bosque_alemao_1_17204018_orig.jpg) > Acesso em 26 mai. 2017.

(b) CURITIBA. Casa Encantada é reaberta com mais conforto e novidades. Agência de Notícias da Prefeitura de Curitiba. Disponível em: < <http://multimedia.curitiba.pr.gov.br/2013/capa/00139665.jpg> > Acesso em 30 mai. 2017.

Os materiais usados nos equipamentos dos parques são principalmente a madeira e a pedra. Como pode ser observado no Oratório de Bach, na Torre dos Filósofos e na Casa da Bruxa. Na trilha também é possível encontrar esses mesmos materiais devido ao piso ser de paralelepípedos e os totens serem de madeira.

O parque não é completamente acessível, possuindo alguns locais que inviabilizam seu uso por cadeirantes ou pessoas com mobilidade reduzida, como por exemplo as escadas do mirante da Torre dos Filósofos, os banheiros não serem adaptados, a trilha possuir o piso de paralelepípedos além de escadas e o acesso a Casa da Bruxa ocorrer por meio de escadas (SOUSA, 2013).

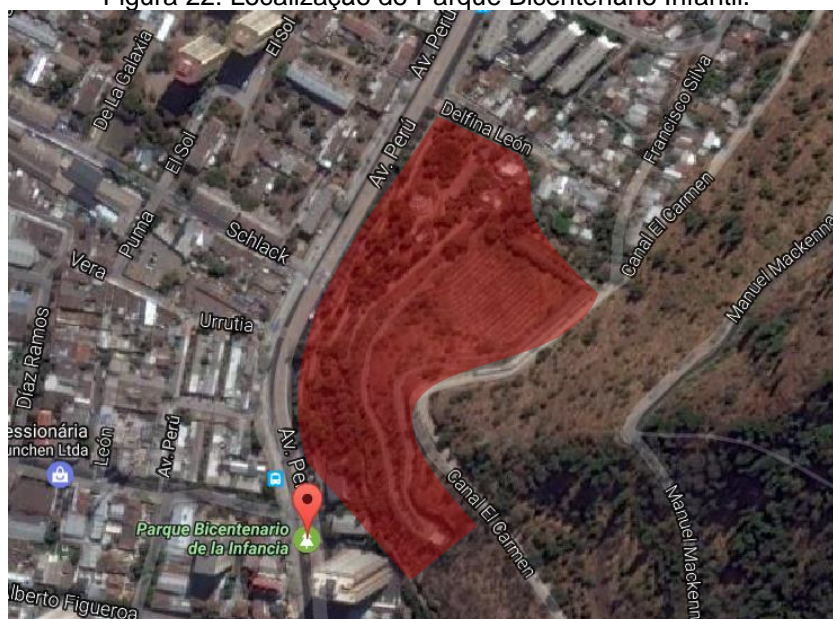


### 3.2. Parque Bicentenário Infantil

O Parque Bicentenário Infantil foi fundado em 2012 e está localizado em Santiago, Chile. Possui uma área de 40000m<sup>2</sup> e foi projetado pelo escritório chileno ELEMENTAL. O nome do parque faz referência às comemorações de 200 anos do processo de independência do Chile. O parque se destina ao público infantil e foi desenvolvido com o conceito integração de elementos de lazer lúdicos com a paisagem e elementos naturais como a água e a topografia. Dessa forma os mobiliários infantis e o ambiente são integrados de forma que fiquem em harmonia e não destoante da paisagem (SOUSA, 2013).

O traçado de Santiago fica principalmente em solo plano porem existem uma serie de colinas que interrompem a trama urbana da cidade, principalmente pela proximidade da cidade com a Cordilheira dos Andes. Essas colinas são usadas como áreas verdes e incorporados ao âmbito urbano como parques públicos, como é o caso do Parque Bicentenário Infantil. O projeto do parque se integra ao já existente Parque Metropolitano, oferecendo aos moradores da Recoleta, um bairro mais popular, novas formas de lazer e de conectividade. Essa conectividade acontece por meio de um funicular, que ajuda a conectar o bairro com um mirante, que permite acessar o restante da rede de vias existentes no Parque Metropolitano (HICHE, 2013). O parque fica localizado no bairro Recoleta, tem seu acesso principal pela Avenida Peru e é delimitado pelas Rua Delfina León, Rua Filomena Godoy e pela Estrada Canal el Carmen, que fica na parte mais alta do parque e próxima ao Parque Metropolitano (Figura 22).

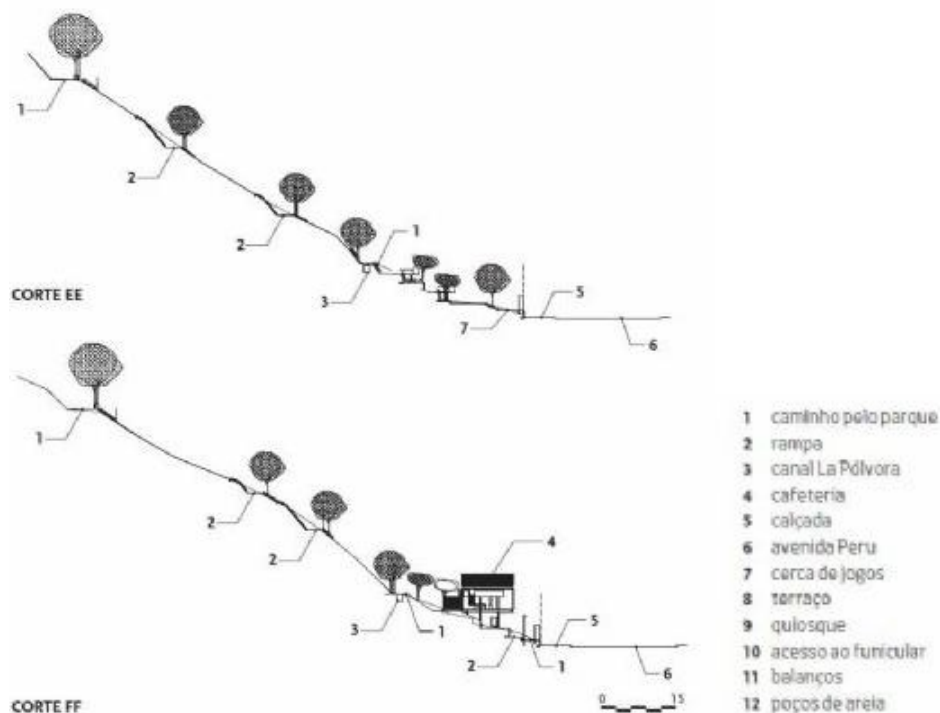
Figura 22: Localização do Parque Bicentenário Infantil.



Fonte: Google Maps. Disponível em: <  
<https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Bicentenario+de+la+Infancia/@-33.4198835,-70.6412353,732m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x9662c5eb69a0a5dd:0x68e62560792cb850!8m2!3d-33.4211596!4d-70.6405272>> Acesso em 04 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

O parque foi implantado em um terreno íngreme e o projeto foi feito se adaptando as curvas de nível (Figura 23). Por isso o programa de necessidades foi dividido nos diferentes níveis do parque, sendo necessário apenas pequenos recortes e remoção do solo para a implantação do parque, que varia entre 50 e 60 metros em relação ao nível da rua principal (SOUSA, 2013).

Figura 23: Corte EE e corte FF mostram a divisão dos elementos do parque em diferentes níveis.



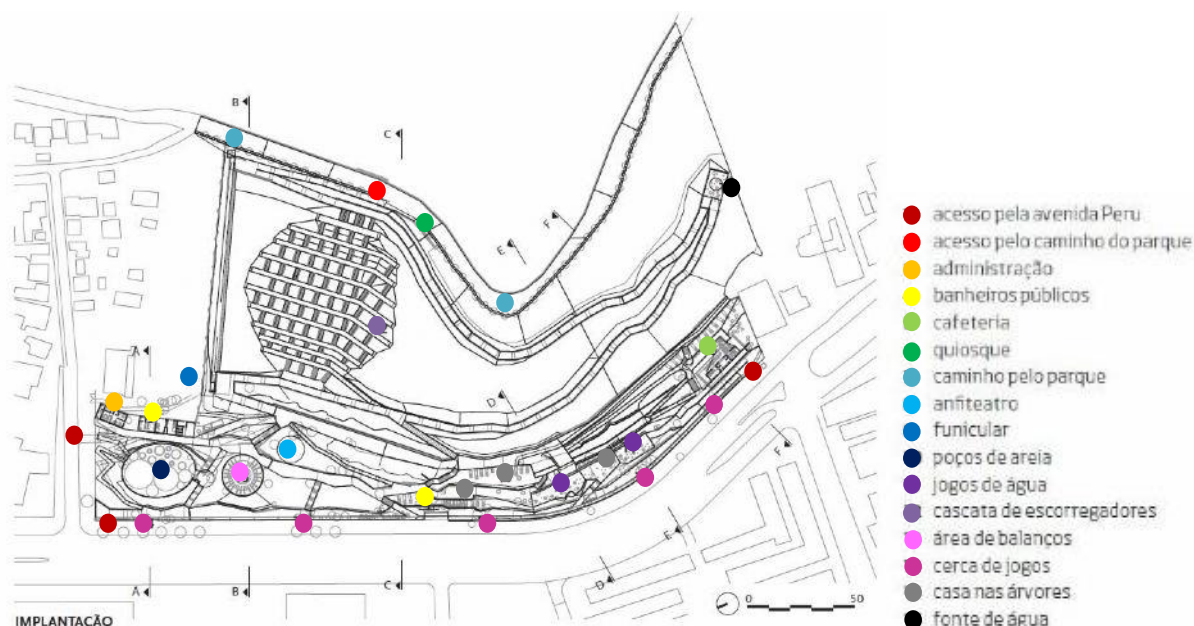
Fonte: Revista AU. Abr. 2013. Edição 229. Disponível em: <  
<http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/229/imagens/g378169s.jpg>> Acesso em 02 jun. 2017.

O parque é destinado ao público infantil, portanto o programa de necessidades é voltado a recreação infantil. Os equipamentos presentes neles são voltados para crianças, como por exemplo poços de areia, jogos com água, cascata de escorregadores, balanços, jogos, casa nas árvores e anfiteatro. Além disso possui elementos contemplativos tais como fontes e jardins e elementos de apoio como administração, banheiros, cafeteria e quiosque (Figura 24).

Os caminhos criados dentro do parque acontecem de forma a se adaptar ao relevo do parque. E durante o caminho é possível notar a presença de equipamentos e elementos que juntamente com a paisagem fazem com que o percurso não seja monotono. A

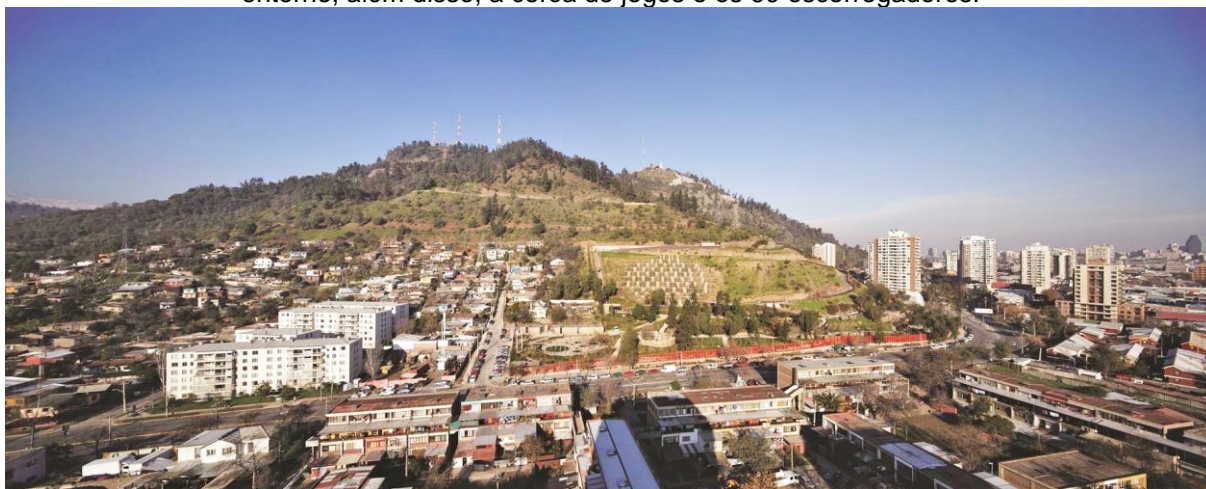
vegetação pre-existente foi respeitada e integrada ao projeto, é predominante a presença de vegetação de pequeno porte (Figura 25).

Figura 24: Planta baixa do Parque Bicentenário Infantil.



Fonte: Revista AU. Abr. 2013. Edição 229. Disponível em: < <http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/229/imagens/g378167s.jpg>> Acesso em 02 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

Figura 25: Vista do parque onde é possível perceber o relevo do terreno, a vegetação preservada e o entorno, além disso, a cerca de jogos e os 60 escorregadores.



Fonte: ELEMENTAL. Parque Bicentenário Infantil. Disponível em: < <http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/CP-Elemental-PBI-0895.jpg>> Acesso em 03 jun. 2017.

Podemos perceber que o parque conta com áreas de recreação, áreas de contemplação e áreas de convívio social, que são bem distribuídas pelo terreno tanto em quantidade quanto em localização. Os percursos dentro do parque permitem o acesso a todos os equipamentos do parque de forma acessível além de criar possibilidades e alternativas de acesso a todos os equipamentos dinamizando e articulando o fluxo dos visitantes aos diversos setores do parque (SOUSA, 2013).

É interessante notar que todos os mobiliários foram projetados exclusivamente para o parque, ou seja, não são padronizados e são integrados ao projeto como um todo. A cerca do parque foi resolvida de maneira criativa se tornando um dos seus principais equipamentos. Ela possui duas funções: de cercar o parque e de ser um grande brinquedo. A cerca de jogos, que faz a separação do parque com a rua, é formado por duas camadas de cerca, e na parte interna abriga uma serie de rampas, cilindros, círculos e semicírculos, propiciando um percurso dinâmico cheio de surpresas. Os materiais usados no equipamento são principalmente aço, madeira, plástico e borracha (Figura 26). Outro equipamento interessante são os jogos com água, que são um conjunto de esferas de concreto sobre uma área pavimentada, que jogam agua em um determinado momento do dia. Com isso a água deixa de ser um elemento contemplativo e passa a ser usada de forma lúdica e interativa nos dias quentes (Figura 27).

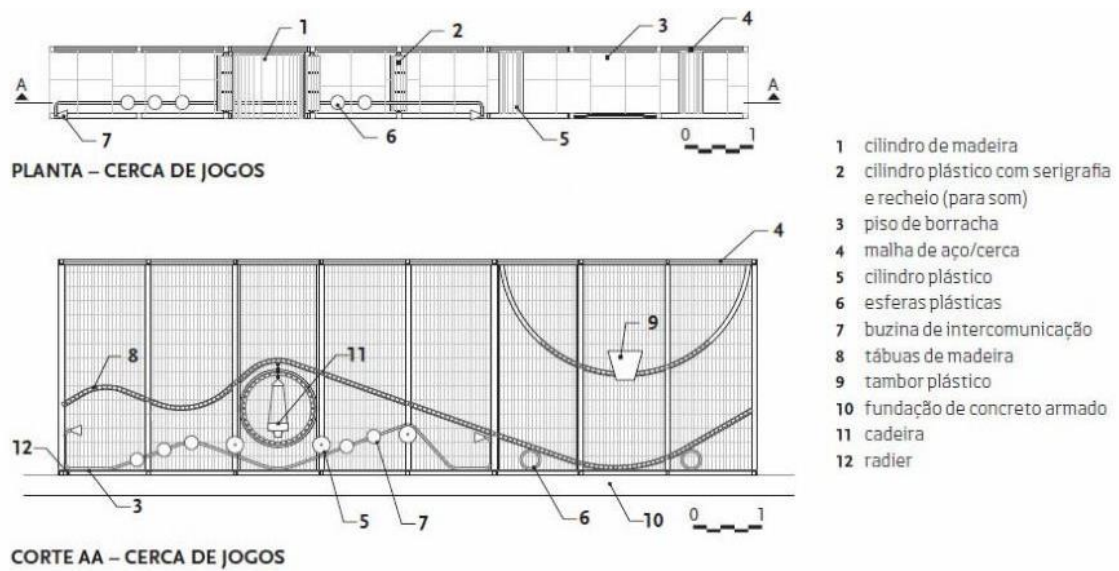
Figura 26: Cerca de jogos.



(a)



(b)



(c)

Fonte: (a) ELEMENTAL. Parque Bicentenário Infantil. Disponível em: <[http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/PBI\\_REJA3D\\_01.jpg](http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/PBI_REJA3D_01.jpg)> Acesso em 03 jun. 2017

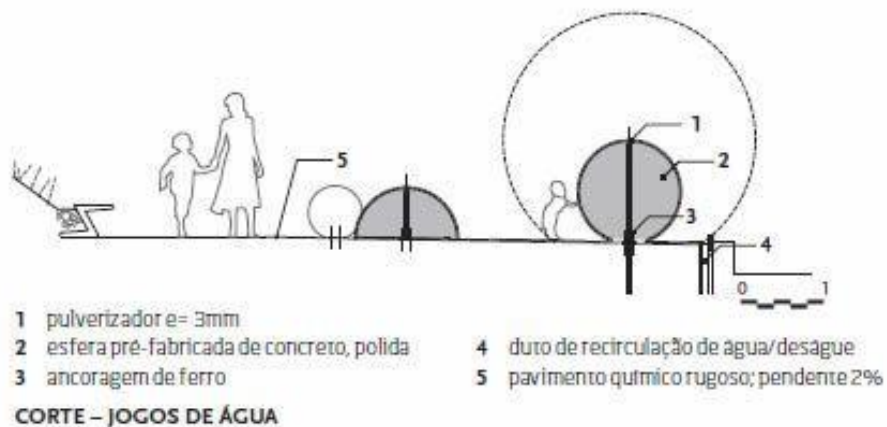
(b) Cristóbal Palma. Parque Bicentenário Infantil / ELEMENTAL. Archdaily Brasil. Disponível em: <<http://images.adsttc.com/media/images/52b4/40f5/e8e4/4ee5/c700/00d9/slideshow/CP-Elemental-PBI-0321.jpg?1394555353>> Acesso em 03 jun. 2017.

(c) Revista AU. Abr. 2013. Edição 229. Disponível em: <<http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/229/imagens/g378168s.jpg>> Acesso em 03 jun. 2017.

Figura 27: Jogos com água.



(a)



(b)

Fonte: (a) ELEMENTAL. Parque Bicentenário Infantil. Disponível em: < [http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/PBI\\_ESFERAS\\_CASAS\\_REJA\\_04.jpg](http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/PBI_ESFERAS_CASAS_REJA_04.jpg)> Acesso em 03 jun. 2017  
(b) Revista AU. Abr. 2013. Edição 229. Disponível em: < <http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/229/imagens/g378168s.jpg>> Acesso em 03 jun. 2017.

Em uma parte de topografia íngreme foi proposto uma cascata de tobogãs, que foi uma ideia criativa de aproveitar o relevo do terreno para implantar 60 escorregadores de concreto pré-moldado e uma serie de escadarias permitindo diversos percursos de subidas e decidas. Entre esses escorregadores foram plantadas mudas de árvore que vão permitir futuramente o sombreamento dos brinquedos (Figura 28). Aproveitando também o relevo foram implantadas casinhas da árvore de madeira suspensas que se integram com a paisagem e são acessadas por meio de uma passarela protegida por guarda corpo metálico (Figura 28).

Figura 28: Cascata de tobogãs (a) e Casas na árvore (b).



Fonte: (a) ELEMENTAL. Parque Bicentenário Infantil. Disponível em: < <http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/CP-Elemental-PBI-0503.jpg>> Acesso em 03 jun. 2017  
(b) Cristóbal Palma. Parque Bicentenário Infantil / ELEMENTAL. Archdaily Brasil. Disponível em: < <http://images.adsttc.com/media/images/52b4/40f5/e8e4/4ee5/c700/00d9/slideshow/CP-Elemental-PBI-0321.jpg?1394555353>> Acesso em 03 jun. 2017.

Em um ambiente a parte em forma circular foram implantados os balanços, de forma diferente dos parques tradicionais que eles ficam paralelos. Além disso o ambiente criado é cercado por uma cerca de madeira e possui um piso adequado, porém não apresenta balanços acessíveis (Figura 29). O anfiteatro respeita o relevo existente, assim como outros elementos do parque, propiciando um espaço para realização de eventos culturais no parque. Foi projetado de forma simples utilizando materiais como madeira e concreto e aproveitando a topografia para inserir a arquibancada (Figura 29).

Figura 29: Balanços (a) e anfiteatro (b).



(a)



(b)

Fonte: (a) ELEMENTAL. Parque Bicentenario Infantil. Disponível em: <  
<http://www.elementalchile.cl/wp-content/uploads/2017/03/CP-Elemental-PBI-0236.jpg>> Acesso em 03 jun. 2017

(b) Teresita Pérez. Parque Bicentenario Infantil. Plataforma Urbana. Disponível em: <  
[http://www.plataformaurbana.cl/wp-content/uploads/2012/08/1345518959\\_tpm\\_2303-528x350.jpg](http://www.plataformaurbana.cl/wp-content/uploads/2012/08/1345518959_tpm_2303-528x350.jpg)>  
Acesso em 03 jun. 2017

### 3.3. Magic Kingdom

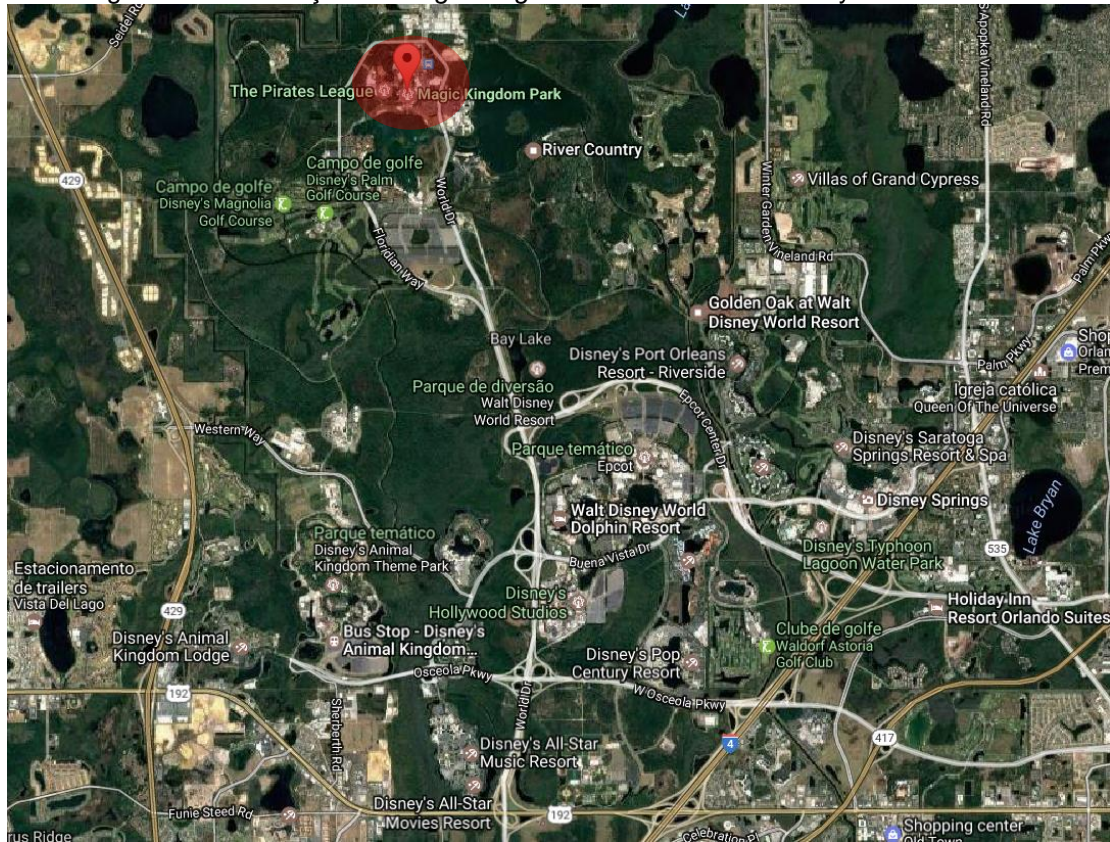
O parque *Magic Kingdom*, fundado em 1971, foi o primeiro dos quatro parques temáticos e dois aquáticos do complexo *Walt Disney World Resorts* na Florida, Estados Unidos (Figura 30). Possui 433.000m<sup>2</sup> e o projeto do parque teve a participação do próprio Walt Disney e continua se reinventando até os dias atuais por vários profissionais chamados de *Imagineers*<sup>7</sup>. Embora o parque proposto nesse trabalho não seja um parque temático aos moldes dos parques da Disney, com a análise desse parque será possível perceber como acontece a construção do tema a partir de diversos elementos tais como cenários, sons, cheiros, entre outros. Devido a isso esse estudo de caso terá como foco em como o tema é construído no parque.

Cada parque do complexo da Disney possui um tema diferente, o parque aqui estudado foi construído com base nos contos de fadas. O parque conta com diversos tipos de entretenimento tais como atrações, shows, paradas, lojas, restaurantes, tours aos bastidores e encontros com personagens. Seu símbolo é o Castelo da Cinderela, que fica no centro do parque e seis áreas temáticas se dividem ao seu redor. Essas áreas possuem temas diferentes, porque embora o parque tenha como foco os contos de fadas ele foi construído para atender aos mais diversos públicos. O parque é então dividido em:

<sup>7</sup> O termo *Imagineers* foi criado por Walt Disney e é a junção das palavras *imagination* (imaginação) e *engineer* (engenharia).

Main Street U.S.A., Tomorrowland, Liberty Square, Frontierland, Adventureland e Fantasyland (SILVA, 2015) (Figura 31).

Figura 30: Localização do *Magic Kingdom* dentro do Walt Disney World Resorts.



Fonte: Google Maps. Disponível em: <  
<https://www.google.com.br/maps/place/Magic+Kingdom+Park/@28.376999,-81.5928992,12344m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x88dd7e536aa54b81:0x66b8bcd58da841a!8m2!3d28.417663!4d-81.581212>> Acesso em 09 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

Figura 31: Mapa do parque *Magic Kingdom* com suas seis áreas temáticas.





Fonte: Blog Aproveite Orlando. Magic Kingdom. Disponível em: <<http://1.bp.blogspot.com/-18C0mWwy5mw/UW1djoVIX-I/AAAAAAAAABeY/kSrU-HNXcMQ/s1600/MK+Mapa.png>> Acesso em 03 jun. 2017.

A *Main Street, U.S.A.*<sup>8</sup> é a rua que todos os visitantes precisam percorrer ao chegar ao parque. Ela conecta a entrada ao Castelo da Cinderela onde os visitantes conseguem acessar as demais áreas do parque. Ela não possui nenhuma atração, somente lojas e restaurantes. O tema dela foi construído com inspiração nas edificações de Marceline, cidade onde Walt Disney cresceu. Os edifícios dessa área são réplicas das antigas ruas principais das pequenas cidades dos Estados Unidos e apresentam lojas de doces, sorveteria, prefeitura, barbearia entre outros. Além disso para compor o cenário há vendedores de balão, carruagens, carros antigos, caracterização dos *cast members*<sup>9</sup>, sons e cheiros. Além disso é um ponto de encontro do parque onde todos os visitantes se reúnem ao final do dia para assistir a shows e paradas (Figura 32).

Figura 32: *Main Street, U.S.A.*



Fonte: (a) Do Autor, 2012.

(b) Viajando para Orlando. Disponível em: <[http://www.viajandoparaorlando.com/images/attractions/mk\\_dapperdans\\_photo\\_01.jpg](http://www.viajandoparaorlando.com/images/attractions/mk_dapperdans_photo_01.jpg)> Acesso em 09 jun. 2017.

Seguindo pelo parque no sentido horário a próxima área temática é a *Adventureland*<sup>10</sup>. Seu tema é inspirado nas selvas africana, asiática e amazônica. Suas atrações fazem referência a esse tema como por exemplo a *Jungle Cruise* que é um passeio de barco dentro da floresta que recria a fauna e flora de florestas do Brasil e da África, também há atrações destinadas aos filmes Piratas do Caribe e Aladdin (Figura 33)

<sup>8</sup> Em português, Rua Principal, E.U.A.

<sup>9</sup> Os funcionários do parque são chamados de *Cast Members*, em português, membros do elenco.

<sup>10</sup> Em português, Terra da Aventura.

Figura 33: Atrações da Adventureland: Piratas do Caribe (a) e Jungle Cruise (b).



Fonte: (b) Disney Dan. O Camundongo. Disponível em: < <http://www.ocamundongo.com.br/wp-content/uploads/2012/02/Jungle-Cruise-Disney-Dan.jpg> > Acesso em 09 jun. 2017.

(b) Disney Dan. O Camundongo. Disponível em: < <http://www.ocamundongo.com.br/wp-content/uploads/2012/02/Jungle-Cruise-Disney-Dan.jpg> > Acesso em 09 jun. 2017.

A próxima área é a *Frontierland*<sup>11</sup> que tem seu tema baseado no faroeste americano do século XIX. As lojas e restaurantes remetem a *saloons* do faroeste e vendem produtos e comidas que seguindo o conceito do tema e que só são encontradas em algumas áreas específicas do parque. As atrações mais conhecidas são a *Splash Mountain* que é uma montanha russa aquática baseada no filme “A canção do Sul” (1946) e a *Big Thunder Mountain* que é uma montanha russa que seu percurso acontece dentro de uma mina do faroeste, os carrinhos remetem a um trem antigo e o cenário busca representar uma mina de ouro (Figura 34).

Figura 34: As atrações da área temática *Frontierland*: *Splash Mountain* (a) e *Big Thunder Mountain* (b).



Fonte: (a) O Camundongo. Disponível em: < <http://www.ocamundongo.com.br/wp-content/uploads/2012/02/Splash-Mountain-kevkev44-550x367.jpg> > Acesso em 09 jun. 2017.

(b) Ray Horwath. O Camundongo. Disponível em: < <http://www.ocamundongo.com.br/wp-content/uploads/2012/02/Big-thuder-Ray-Horwath-550x367.jpg> > Acesso em 09 jun. 2017.

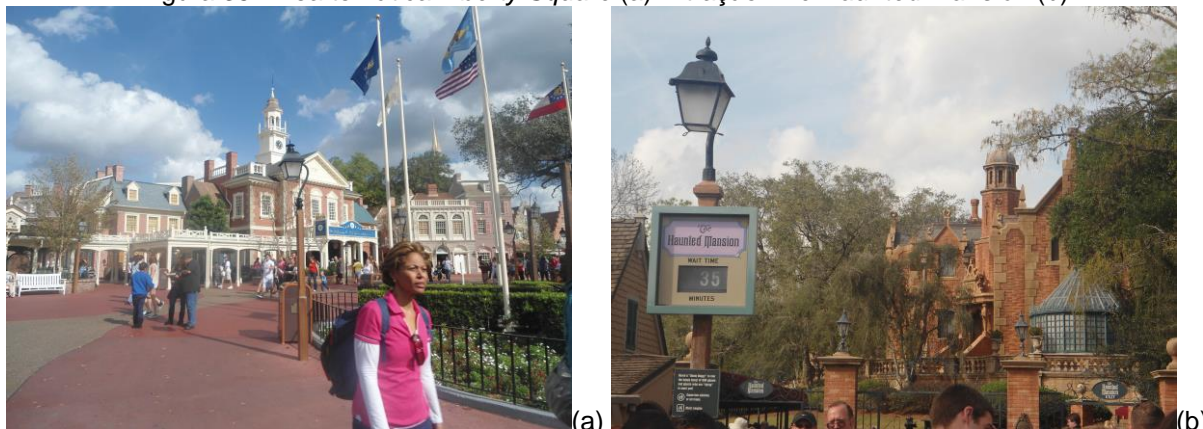
A *Liberty Square*<sup>12</sup> é a área temática do parque que faz referência a independência dos Estados Unidos, portanto todas as edificações são semelhantes as edificações

<sup>11</sup> Em português, Terra da Fronteira.

<sup>12</sup> Em português, Praça da liberdade.

americanas do século XVIII. A atração mais famosa dessa área do parque é a *The Haunted Mansion* que é um passeio dentro de uma casa mal-assombrada (Figura 35).

Figura 35: Área temática *Liberty Square* (a). Atração *The Haunted Mansion* (b).



Fonte: (a) Do Autor, 2012.

(b) Do Autor, 2012.

A *Fantasyland*<sup>13</sup> é a área do parque que tem seu tema construído a partir dos contos de fadas, por isso cada atração, loja ou restaurante faz referência aos clássicos da Disney. Essa área foi pensada de forma a dar vida aos contos de fadas. O Castelo da Cinderela é a principal porta de entrada da *Fantasyland* (Figura 36). Dentro da área temática cada atração e seu entorno é dedicado a um conto de fada como por exemplo as atrações *Seven Dwarfs Mine Train* que é uma montanha-russa dedicada a Branca de Neve e os Sete Anões, onde todo o percurso acontece dentro das minas e durante a fila os visitantes passam pela cabana dos anões e por salas interativas dedicadas ao filme. Existe também uma área destinada a Bela e a Fera que é composto pelo restaurante *Be Our Guest* que é dentro do castelo da Fera, o *Gaston's Tavern* que é um restaurante na vila do filme, a vila também possui uma loja dedicada ao clássico além da casa de Maurice (pai de Bela) onde acontece encontro com personagens (Figura 37).

<sup>13</sup> Em português, Terra da Fantasia.

Figura 36: Vista geral da *Fantasyland*.

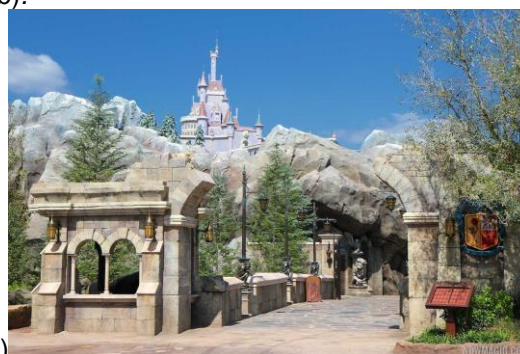


Fonte: Diário de Uma Escritora Iniciante. Disponível em: <<http://www.wdwlive.com/photos/magic-kingdom/fantasyland/landscape/magic-kingdom-fantasyland-5-9.jpg>> Acesso em 10 jun. 2017.

Figura 37: Atrações da Fantasyland: atração *Seven Dwarfs Mine Train* (a) e restaurante *Be Our Guest* (b).



(a)



(b)

Fonte: (a) WDWMagic. Disponível em: <[http://imgstore.wdwmagic.com/imgstore/ElementGalleryItems/attractions/Fullsize/Fantasyland\\_Full\\_20977.jpg?width=1440&quality=90&encoder=freeimage&progressive=true](http://imgstore.wdwmagic.com/imgstore/ElementGalleryItems/attractions/Fullsize/Fantasyland_Full_20977.jpg?width=1440&quality=90&encoder=freeimage&progressive=true)> Acesso em 10 jun. 2017.

(b) WDWMagic. Disponível em: <[http://imgstore.wdwmagic.com/imgstore/ElementGalleryItems/dining/Fullsize/Be-Our-Guest-Restaurant\\_Full\\_17293.jpg?width=2280&quality=60&encoder=freeimage&progressive=true](http://imgstore.wdwmagic.com/imgstore/ElementGalleryItems/dining/Fullsize/Be-Our-Guest-Restaurant_Full_17293.jpg?width=2280&quality=60&encoder=freeimage&progressive=true)> Acesso em 10 jun. 2017.

A *Tomorrowland*<sup>14</sup> é a área temática inspirada na visão que Walt Disney tinha do futuro. Por isso o tema dessa área do parque é construído criando edifícios futuristas e atrações que são relacionadas com missões espaciais e que fazem referência a filmes mais novos como *Monstros S.A.* e *Toy Story*. A atração mais famosa é a *Space Mountain* que é uma montanha-russa interna que simula uma viagem dentro de foguetes em meio a cometas e estrelas (Figura 38).

<sup>14</sup> Em português, Terra do Amanhã.

Figura 38: Área temática *Tomorrowland* (a) e a atração *Space Mountain* (b).



Fonte: (a) Vai pra Disney. Disponível em: < <http://www.vaipradisney.com/blog/wp-content/uploads/2015/11/magic-kingdom-roteiro-orlando-brasil-vai-pra-disney-otimizada-02-768x576.jpg> > Acesso em 10 jun. 2017.  
(b) Do Autor, 2012.

Nos parques do complexo da Disney os cenários são compostos por qualquer objeto que interaja ou comunique algo aos seus convidados. Conforme o *Disney Institute*<sup>15</sup> são componentes dos cenários do *Magic Kingdom*: projeto arquitetônico e paisagístico; iluminação e uso das cores; design de orientação e textura da superfície do piso; sinalização, pontos de referência e placas de orientação; detalhes internos e externos; música ou som ambiente; cheiros; experiências táteis; sabores. Tudo nos parques é pensado para que não ocorra incoerências como por exemplo um *cast member* de uma área temática usando sua fantasia dentro de outra área temática ou uma música que não esteja de acordo com área temática. Foram desenvolvidos os dez princípios de cenário “Os dez mandamentos do Mickey” com o objetivo de se manter o padrão dos parques (CURY, 2012):

1. Conheça o seu público: antes de criar um cenário, desenvolva um sólido entendimento de quem o usar.
2. Entre na pele de seus convidados: isto é, nunca se esqueça do fator humano. Avalie o cenário do ponto de vista do cliente vivenciando-o como um cliente.
3. Organize o fluxo de pessoas e ideias: pense no cenário como uma história e conte essa história de forma sequencial e organizada. Incorpore a mesma ordem e lógica ao design do movimento dos clientes.
4. Crie um “wienie”: tomada de empréstimo do jargão dos filmes mudos, a palavra *wienie* representa o que Walt Disney chamava de ímã visual. Ela representa um marco visual utilizado para orientar e atrair clientes.
5. Use linguagem visual: a linguagem nem sempre é composta de palavras. Use as linguagens de cor e forma para comunicar-se por meio do cenário.
6. Evite excessos, crie surpresas: não bombardeie os clientes com informações. Deixe que eles escolham as informações que quiserem, quando quiserem.
7. Conte uma história por vez: misturar várias histórias em um único cenário pode ser confuso. Crie um cenário para cada grande ideia.
8. Evite contradições; mantenha a identidade: cada detalhe e cada cenário devem sustentar e estender a missão e a identidade organizacional.

<sup>15</sup> Apud CURY, 2012.

9. Cada grama de atenção proporciona uma tonelada de prazer: proporcione o maior valor aos seus clientes criando um cenário interativo que lhes dê oportunidade de exercitar todos os seus sentidos.
10. Continue assim: nunca se entregue à complacência e sempre mantenha o seu cenário (INSTITUTE, 2011, p.98-99 apud. CURY, 2012, p.42).

O parque foi estruturado de forma a permitir uma fácil localização e deslocamento dos convidados. Para facilitar a localização os componentes do cenário mudam completamente de uma área para outra, ocorre também uma mudança no padrão de cores, na sinalização e nas músicas. Além disso as torres do Castelo da Cinderela funcionam como uma referência no deslocamento por serem vistas de qualquer ponto do parque, se tornando um ícone visual, ou “*wienie*” segundo o *Disney Institute*<sup>16</sup>. Os caminhos do parque foram desenvolvidos promovendo um entroncamento principal em frente ao Castelo. A partir dessa grande praça é possível acessar todas as áreas temáticas do parque: pela ponte a esquerda se chega a *Liberty Square*, *Adventureland* e *Frontierland*, passando pelo interior do Castelo se chega a *Fantasyland* e pela ponte a direita se chega a *Tomorrowland*. Existem também caminhos alternativos que conectam uma área a outra, para que não seja necessário voltar para o entroncamento principal para conhecer todo o parque (CURY, 2012).

Para a transição das áreas temáticas é trabalhada a técnica cinematográfica *cross dissolve*, responsável por levar os telespectadores de uma cena a outra nos filmes sem uma interrupção. No parque isso é adaptado fazendo com que a mudança de uma área temática para outra não aconteça de forma muito intensa, para que não confunda o visitante (CURY, 2012).

Quando o visitante passa de *Fantasyland* para *Liberty Square*, por exemplo, existe uma mistura das músicas dos dois ambientes. Os prédios das duas áreas se misturam em formato de arquitetura e é preciso passar por baixo de uma ponte, um marco que completa a transição. A ideia é que o visitante sinta que mudou de ambiente, mas que isso ocorra com componentes de cenário em harmonia (CURY, 2012, p.43).

Um recurso muito usado no parque é a perspectiva foçada que faz com que as construções se pareçam mais altas e os espaços maiores. Esse efeito manipula o tamanho da construção baseado sempre na perspectiva de onde a construção será vista. Essa técnica foi usada no Castelo da Cinderela para ele parecer mais alto, construindo as partes mais altas do castelo com proporções menores do que as partes mais baixas, ou seja, as janelas, tijolos, torres vão diminuindo de proporção ao ficarem mais altas. Também é usado para dar a sensação que percurso da *Main Street* é maior, pois os

---

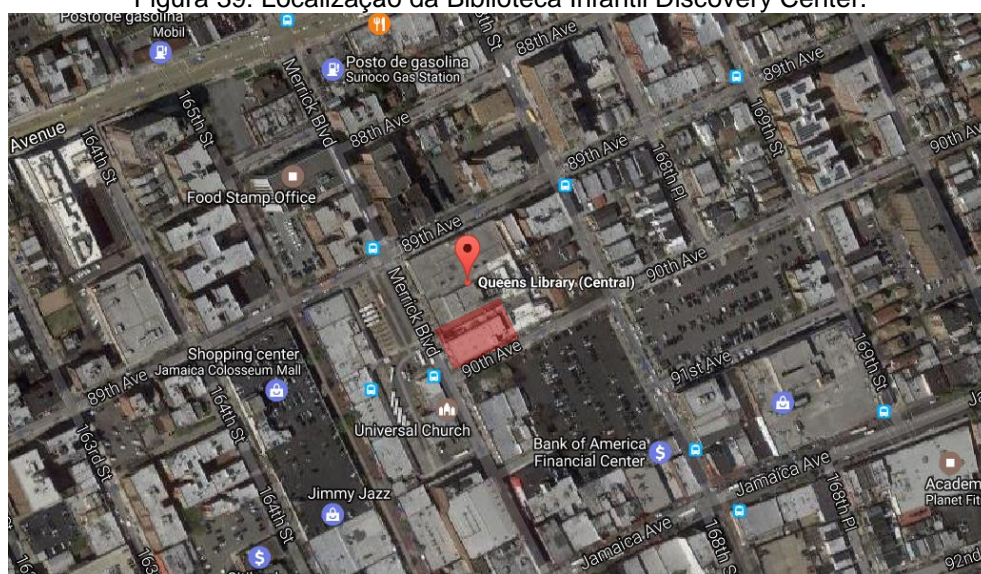
<sup>16</sup> Apud. CURY, 2012.

prédios mais próximos da entrada são mais altos e os prédios mais próximos ao castelo são menores propositalmente.

### 3.4. Biblioteca infantil Discovery Center

A Biblioteca Infantil Discovery Center (BIDC) foi inaugurada em 2011 e projetada pela equipe de arquitetos 1100 Architect. Foi construída como anexo da Biblioteca Central do Queens e está localizada na cidade de Nova York na esquina das ruas Merrick Blvd e 90th Ave, no bairro Jamaica. Sua implantação foi pensada como um dos primeiros passos para a renovação e modernização da Biblioteca Central do Queens (Figura 39).

Figura 39: Localização da Biblioteca Infantil Discovery Center.



Fonte: Google Maps. Disponível em: <

[https://www.google.com.br/maps/place/Queens+Library+\(Central\)/@40.7077824,-73.7944759,665m/data=!3m1!1e3!4m8!1m2!2m1!1sBiblioteca+Central+de+Queens!3m4!1s0x0:0x80c4db3f4cf2a243!8m2!3d40.7078727!4d-73.7946939](https://www.google.com.br/maps/place/Queens+Library+(Central)/@40.7077824,-73.7944759,665m/data=!3m1!1e3!4m8!1m2!2m1!1sBiblioteca+Central+de+Queens!3m4!1s0x0:0x80c4db3f4cf2a243!8m2!3d40.7078727!4d-73.7946939)> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

A fachada da biblioteca se destaca dos edifícios de seu entorno se tornando um ponto de referência para a comunidade. Além de estar situada na esquina possuindo assim um grande destaque. A fachada é composta por quatro diferentes tipos de vidro: transparente, translúcido, opaco e opaco com textura. O uso desses tipos de vidro cria uma fachada com uma relação de cheios e vazios. As grandes janelas proporcionam uma integração entre o interior e o exterior além de permitir a entrada de luz natural. Próximo a essas janelas são incorporados nichos de leitura criando espaços mais íntimos (Figura 40).

Figura 40: Fachada da Biblioteca Infantil ao lado da Biblioteca Central (a). Nichos criados próximos as grandes janelas (b).



Fonte: (a) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <  
[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844680\\_5029afd128ba0d2566000063\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_01.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844680_5029afd128ba0d2566000063_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_01.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.  
(b) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <  
[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844696\\_5029afd928ba0d2566000067\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_05.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844696_5029afd928ba0d2566000067_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_05.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.

Mesmo sendo projetada com o intuito de fazer parte da biblioteca central a BIDC possui também um acesso independente. O edifício possui dois pavimentos, no primeiro abriga parte do acervo de livros infantis. No segundo pavimento fica a outra parte dos livros infantis, uma área para leitura, um centro de mídia e uma sala de atividades. A escada foi posicionada em frente à entrada para que o visitante perceba que a biblioteca tem dois andares. Existem dois acessos a biblioteca, um deles é independente e ocorre pela rua Merrick Blvd e o outro pela Biblioteca Central (Figura 41).

Figura 41: Planta baixa do primeiro pavimento (a) e do segundo pavimento (b).



© 1100 Architect (a)



SECOND FLOOR PLAN



- |                   |   |                  |
|-------------------|---|------------------|
| 1 CYBER CENTER    | 5 MULTIPURPOSE ROOM                     | © 1100 Architect |
| 2 LIBRARY SHELVES | 6 OFFICES                               |                  |
| 3 READING LOUNGE  | 7 RESTROOMS                             |                  |
| 4 READING AREA    | 8 STAIR / ELEVATOR REDUCTION STRATEGIES |                  |

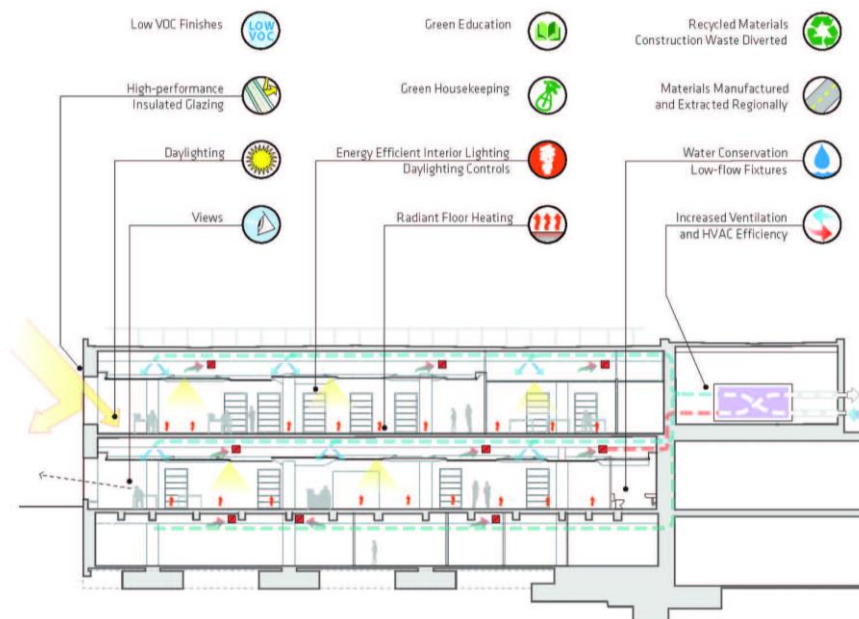
(b)

Fonte: (a) 1100 Architect. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844739\\_5029b00828ba0d256600006c\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_plan\\_01.png](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844739_5029b00828ba0d256600006c_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_plan_01.png)> Acesso em 13 jun. 2017.

(a) 1100 Architect. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844719\\_5029b00c28ba0d256600006d\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_plan\\_02.png](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844719_5029b00c28ba0d256600006d_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_plan_02.png)> Acesso em 13 jun. 2017.

O projeto é sustentável e foi desenvolvido com o intuito de atingir a classificação prata do LEED. Para isso o edifício conta com fachadas de alta performance, aproveita a ventilação e a iluminação natural, possui iluminação por energia eficiente, aquecimento por piso radiante, uso de materiais recicláveis de baixa emissão. O corte representado na Figura 42 mostra onde se encontram essas soluções sustentáveis.

Figura 42: Corte da biblioteca.



Fonte: 1100 Architect. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844728\\_5029b00f28ba0d256600006e\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_sustainability\\_diagram.png](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844728_5029b00f28ba0d256600006e_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_sustainability_diagram.png)> Acesso em 13 jun. 2017.

O mobiliário presente na biblioteca é baixo permitindo o fácil acesso das crianças aos livros. Os livros ficam guardados em estantes dispostas em fileiras paralelas e alguns ficam em destaque em estantes menores e diferenciadas, com o intuito de chamar a atenção das crianças. Próximo as estantes existem mesas, sofás e nichos para a leitura dentro da biblioteca. A biblioteca é revestida com materiais claros e as cores são usadas em alguns elementos criando um ambiente lúdico. Além de espaço destinado a leitura existem locais com computadores e mesas interativas proporcionando um ambiente estimulante e experiencial de aprendizado. Essas mesas abordam temas tais como a alfabetização infantil, ciência, tecnologia e matemática (Figura 43).

Figura 43: Interior da biblioteca.



Fonte: (a) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844708\\_5029afe128ba0d256600006a\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_08.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844708_5029afe128ba0d256600006a_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_08.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.  
(b) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844693\\_5029afd728ba0d2566000066\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_04.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844693_5029afd728ba0d2566000066_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_04.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.  
(c) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844704\\_5029afde28ba0d2566000069\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_07.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844704_5029afde28ba0d2566000069_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_07.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.  
(d) Michael Moran / ottoarchive. Disponível em: <[https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844711\\_5029afe328ba0d256600006b\\_children\\_s\\_library\\_discovery\\_center\\_1100\\_architect\\_cldc\\_09.jpg](https://images.adsttc.com/adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/08/1345844711_5029afe328ba0d256600006b_children_s_library_discovery_center_1100_architect_cldc_09.jpg)> Acesso em 13 jun. 2017.

## 4. Parques em Juiz de Fora

A cidade de Juiz de fora surgiu no século XVII devido a construção da estrada chamada “Caminho Novo”, que ligava a região das minas ao Rio de Janeiro. Nas margens da estrada foram surgindo pequenos povoados na Zona da Mata Mineira em função de hospedarias e armazéns, como o chamado de Santo Antônio do Paraibuna que deu origem a cidade de Juiz de Fora. Nesta mesma época eram distribuídas pelo Império terras na região para as pessoas nobres, as chamadas sesmarias, que facilitavam o povoamento e a formação de fazendas, que mais tarde se especializaram na produção de café (PREFEITURA DE JUIZ DE FORA, 2017).

A cafeicultura se espalhou por diversas cidades da Zona da Mata, como Leopoldina, Cataguases, Rio Preto e, principalmente, Santo Antônio do Paraibuna. As fazendas que surgiram ao redor de Santo Antônio do Paraibuna transformaram a vila no principal núcleo urbano da região (PREFEITURA DE JUIZ DE FORA, 2017).

Zona da Mata teve um processo intenso de exploração de seu potencial econômico e agrícola, sendo, até o século XX, a região mais rica do estado exatamente por apresentar as melhores condições físicas para o cultivo do café, produto que na época era a principal riqueza do país (BARROS, 2005). Como consequência, houve o rápido surgimento de pastagens e plantações e, nas cidades, um crescimento extremamente acelerado, o que levou à escassez de áreas nativas preservadas (STEPHAN et al., 2012 apud. CRUZ, 2016, p. 50).

O período próspero do café começou a declinar na segunda década do século XX. A crise do café não afetou muito o dinamismo da cidade que já contava com outra atividade, a indústria. A cidade passou a ser chamada de “Manchester Mineira” fazendo referência a cidade europeia símbolo da produção industrial (CRUZ, 2016). Na década de 1880 a cidade já possuía infraestrutura urbana como: linhas de bonde, telefone, iluminação pública a gás e, posteriormente, elétrica com a implantação da Usina Hidrelétrica de Marmelos (ARAUJO, 2014).

A diminuição das áreas verdes da cidade está relacionada com a industrialização, cafeicultura e urbanização. A cidade foi crescendo pensando principalmente no desenvolvimento econômico sem uma real preocupação com o a qualidade de vida da população. A partir da década de 1980, em todo Brasil, movimentos sociais passaram a

buscar melhorias nas condições da vida urbana (ARAUJO, 2014). “As medidas ecológicas foram retomadas na segunda metade do século XX, após período de poucos investimentos na cidade. Parques e unidades de conservação foram criados, e o Plano Diretor apontou as diretrizes para o tratamento das áreas verdes na cidade” (CRUZ, 2016, p.52).

Foi necessário criar instrumentos de controle que garantissem qualidade de vida para os cidadãos e um planejamento para o crescimento das cidades, tais como o Plano Diretor e o Estatuto da Cidade.

O plano diretor, estabelecido na Constituição Federal de 1988, é um instrumento básico criado para orientar a política de desenvolvimento e de ordenamento da expansão urbana do município. Nele é encontrado diretrizes que norteiam as ações de agentes públicos e privados. Tem como função regular a ocupação e proporcionar sustentabilidade e melhorar as condições de vida da população (ROCHA, 2011).

A Constituição Federal de 1988 (Cap. II. Art. 182 e 183) define a responsabilidade do município quanto ao ordenamento do desenvolvimento e da expansão urbana e, quanto à elaboração do Plano Diretor, obrigatório para cidades com mais de 20.000 habitantes. É incluído, pela primeira vez em um texto constitucional, um capítulo especial para política urbana, contendo instrumentos para: I) em cada município, a garantia à cidade; II) a defesa da função social da cidade e da propriedade; III) a democratização da reforma urbana. (OLIVEIRA, 2006, p.20 apud. ARAUJO, 2014, p.53)

O Estatuto da Cidade, Lei Federal nº 10.257/2001, garante a participação do governo, iniciativa privada e população para que processo de urbanização atenda ao interesse social (ROCHA, 2011).

[O estatuto da cidade] em suas prerrogativas legais define que o plano diretor é um instrumento básico da política de expansão urbana, pois é nele que deverão estar contidas as exigências fundamentais de ordenação das cidades, para que a propriedade cumpra a sua função social. Delibera ainda, que o plano deverá ser elaborado e implementado com a participação da população e de associações representativas dos vários segmentos da sociedade. Esses instrumentos de planejamento significam um avanço para um modelo de gestão comprometido com o fortalecimento da cidadania (OLIVEIRA, 2006, p.21 apud. ARAUJO, 2014, p. 55).

O plano diretor de Juiz de Fora foi criado em 2000 chamado de Plano Diretor de Desenvolvimento Urbano (PDDU). Sua estrutura é formada por duas partes: A Proposições e o Diagnóstico da Cidade. Nas Proposições estão reunidas as análises e propostas que constituem o plano diretor. No Diagnóstico da Cidade são apresentados dados sobre as características ambientais, socioeconômicas e físico territoriais. A legislação foi definida posteriormente (ROCHA, 2011).

“O plano diretor trabalha através de quatro instrumentos de planejamento: Diretrizes setoriais de desenvolvimento, o Macrozoneamento, os Projetos gerais de urbanificação e os Planos locais de urbanificação” (ROCHA, 2011, p.30).

No que diz respeito as áreas verdes publicas o PDDU “prevê medidas que visam aumentar a oferta de áreas verdes na cidade, incentivando a preservação da vegetação nativa e o plantio de novas áreas” (CRUZ, 2016, p.55). Além disso, define e classifica as áreas de preservação destinadas a proteção municipal que incluem reservas biológicas, parques e áreas verdes. As áreas de proteção são destinadas apenas para pesquisas científicas e educação ambiental. Os parques têm o uso destinado a recreação além da preservação ambiental (ROCHA, 2011).

O item V do artigo 17 do PDDU prevê a criação de novas áreas de lazer na cidade, no trecho: “a garantia de reserva de áreas públicas para as finalidades de lazer no Planos Locais de Urbanificação, inclusive através da recuperação ou construção de praças e áreas de lazer em quantidades compatíveis com os locais considerados” (PREFEITURA DE JUIZ DE FORA, 2017).

O plano diretor cria quatro macroáreas: áreas Urbanizadas, Áreas de Consolidação da Urbanização, Áreas Urbanizáveis de Adensamento Restrito e Áreas de Ocupação Restrita. (PREFEITURA DE JUIZ DE FORA, 2017, art. 23). São criadas também as Áreas de Especial Interesse que podem ser inseridas em qualquer uma das macroáreas e possuem um regime urbanístico especial, que não depende das restrições estabelecidas para a macroárea em que vai ser inserido, são elas: Área de especial Interesse (AEIA), Área de Especial Interesse Social (AEIS) e Área de Especial Interesse Urbanístico (AEIU).

A área de interesse que será abordada nesse trabalho é a Área de Interesse Ambiental (AEIA), que é uma área de estudo para avaliação, delimitação e classificação como uma futura Unidade de Conservação Ambiental (UCA).

§ 1º Constituem AEIAS, sem prejuízo de outras criadas por Lei, aquelas configuradas no Mapa 16 e descritas no Quadro 9A do Anexo Único desta Lei.

§ 2º O Executivo, através do Instituto de Pesquisa e Planejamento (IPPLAN), elaborará, por meio de Projeto de Lei, os planos de uso e ocupação de cada AEIA, a fim de torná-las uma Unidade de Conservação Ambiental (UCA) ou área passível de tratamento similar às demais áreas, dentro da macro área em que esteja inserida.

§ 3º Nas áreas indicadas como AEIAs, ficam suspensas todas as licenças para parcelamento do solo e abertura de vias até que sejam definidos os parâmetros de uso e ocupação a fim de torná-la uma Unidade de

O artigo 35 do plano diretor, classifica as diferentes Unidades de Conservação Ambiental (UCA), inclusive define parque urbano: “área pública destinada à proteção da flora, fauna e belezas naturais, onde é permitida a visita pública e a utilização para fins recreativos, educacionais e científicos, observando o Plano de Manejo<sup>17</sup> que conterà seu zoneamento e normas de uso” (PREFEITURA DE JUIZ DE FORA, 2017).

Abordaremos a seguir o estudo dos principais locais de lazer da cidade, com ênfase nos espaços destinados a recreação infantil. Dentre as áreas verdes da cidade somente o Parque Municipal da Lajinha e o Parque do Museu Mariano Procópio exercem função de parque. O Parque Halfeld apesar do nome se configura como praça, pois só apresenta a função de lazer e não apresenta as funções ecológicas e estéticas. A UFJF embora seja um campus universitário também apresenta uma área destinada ao lazer da população. Esses dois últimos mesmo não sendo considerados parques vão ser estudados por apresentarem espaços de lazer infantil e serem usados com frequência pela população para o lazer devido à falta de parques na cidade.

O Parque Municipal da Lajinha possui uma área de aproximadamente 88 hectares e fica localizado na região sudeste de Juiz de Fora próximo ao acesso a BR-040. Surgiu de uma antiga propriedade chamada Vila da Prata que anteriormente possuía o nome de Sítio Acaba Mundo. Em 1978, a vila foi desapropriada e declarada de utilidade pública. Em 1982, um decreto municipal atribuiu-lhe o nome e a função de parque, só foi aberto ao público em 1983 (CRUZ, 2016).

O parque apresenta uma extensa área de preservação da mata nativa, um lago e alguns animais que vivem livremente no parque como aves e peixes. É um espaço destinado ao lazer e contemplação. Conta com trilhas, jardins, espaços para piquenique, parque infantil, academia, espaço livre gramado onde podem ocorrer eventos ou prática de esportes, dois bondes em exposição permanente que circulavam na cidade até 1969 e um coreto (COLCHETE FILHO; PEDROSO; BRAIDA, 2014). O parque é cercado por grades e possui um horário de funcionamento restrito, ou seja, fica aberto durante determinado horário.

---

<sup>17</sup> O plano de manejo consiste em um guia para a gestão da área verde seguindo critérios técnicos adequados a conservação do ambiente natural nele existente.

Existem dois parques infantis no parque: um deles fica localizado entre o lago, a academia ao ar livre e o coreto. O outro fica localizado próximo ao gramado. Os dois possuem equipamentos semelhantes. São cercados por árvores, o que faz com que grande parte dele seja sombreado na maior parte do dia. Os parques ficam em locais gramados, e no local próximo aos brinquedos o piso é de grama sintética. Apresentam os seguintes brinquedos: escorregador, balanços, brinquedos de girar, pendurar e escalar. Os brinquedos são coloridos e possuem formas um pouco diferente dos tradicionais, porem são padronizados e são parecidos com outros brinquedos da cidade (Figura 44 e Figura 45).

Figura 44: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque Municipal da Lajinha.



Fonte: Google Maps. Disponível em: < <https://www.google.com.br/maps/place/Parque+da+Lajinha/@-21.7923978,-43.3696942,17z/data=!4m8!1m2!2m1!1sparques+juiz+de+fora!3m4!1s0x989b00f75c8195:0x593a6395333ff4d!8m2!3d-21.7927146!4d-43.3677773>> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

Figura 45: Equipamentos dos parques infantis: parque infantil próximo aos bondes (a) e parque infantil próximo ao gramado (b).



Fonte: (a) Do Autor, 2017.  
(b) Do Autor, 2017.

O Parque do Museu Mariano Procópio possui uma área de aproximadamente 9 hectares e fica localizado no bairro de mesmo nome. O parque foi criado na propriedade de

Mariano Procópio Ferreira Lage que era um empreendedor da cidade, responsável por grandes feitos que impulsionaram o progresso da cidade além de colecionador de arte e apreciador da natureza. Em 1972, Alfredo Ferreira Lage recebeu como herança de seu pai a residência Villa Ferreira Laje e o jardim circundante (CRUZ, 2016). Ele doou, em 1936, o conjunto do Parque e da Villa ao município, que já era aberto ao público desde 1934 (COLCHETE FILHO; PEDROSO; BRAIDA, 2014).

O terreno é formado por uma colina onde fica a Villa cercada por um bosque. A área verde do parque fica localizada na parte plana do terreno e é formado por um lago artificial de formato retangular com pequenas ilhas, jardins geométricos, pequenas pontes, um bosque, fontes, trilhas, espaço recreativo e parque infantil (COLCHETE FILHO; PEDROSO; BRAIDA, 2014). O parque é cercado por grades e possui um horário de funcionamento restrito. A Fundação Museu Mariano Procópio oferece algumas atividades de lazer e educacionais destinadas ao público infantil, tais como oficinas temáticas e clube ecológico. Essas atividades são realizadas uma vez por mês de forma gratuita, sendo somente necessária a realização de uma inscrição prévia. As oficinas temáticas oferecem atividades dinâmicas e lúdicas para aproximar o público do Museu, do Parque e do seu acervo e o clube ecológico desenvolve atividades de educação ambiental de crianças entre 6 e 12 anos (MAPRO, 2017).

O parque possui dois parques infantis, que ficam localizados próximos à entrada do parque. São cercados por árvores, o que faz com que grande parte dele seja sombreado na maior parte do dia. Estão em um ambiente cercado por grades são revestidos em todo seu interior por areia. Apresentam os seguintes brinquedos: escorregador, balanços, brinquedos de escalar e casinha. Os brinquedos são de madeira envernizada e apresentando formas tradicionais de parques infantis e não são acessíveis (Figura 46 e 47).



Figura 46: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque do Museu Mariano Procópio.



Fonte: Google Maps. Disponível em:

<[https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Do+Museu+Mariano+Proc%C3%B3pio/@-21.7462269,-](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Do+Museu+Mariano+Proc%C3%B3pio/@-21.7462269,-43.3618281,814m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c8fa932d5f1:0x78461922f9bd19ea!8m2!3d-21.7475971!4d-43.3605406)

[43.3618281,814m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c8fa932d5f1:0x78461922f9bd19ea!8m2!3d-21.7475971!4d-43.3605406](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Do+Museu+Mariano+Proc%C3%B3pio/@-21.7462269,-43.3618281,814m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c8fa932d5f1:0x78461922f9bd19ea!8m2!3d-21.7475971!4d-43.3605406)> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

Figura 47: Equipamentos dos parques infantis.



(a)



(b)

Fonte: (a) Do Autor, 2017.

(b) Do Autor, 2017.

O Parque Halfeld fica localizado na região central da cidade entre a Av. Barão do Rio Branco e a Rua Santo Antônio. Mesmo possuindo o nome de parque ele não possui as características necessárias para ser considerado um parque, portanto ele se configura como uma praça. Porém ele possui uma grande importância não só histórica, por ser o primeiro largo ou jardim público de Juiz de Fora, mas por ser uma área verde com grande potencial de lazer localizada na região central da cidade. Ele é muito utilizado durante os fins de semana como espaço de encontro e permanência, para o lazer infantil e de adultos e o espaço central abriga, em algumas épocas do ano alguns eventos, feiras, decoração natalina, entre outros.

O parque infantil fica localizado próximo à Rua Santo Antônio, é semelhante ao do Parque do Museu Mariano Procópio. É cercado, possui piso de areia e brinquedos de madeira

envernizada com formas tradicionais de parques infantis e não são acessíveis. Apresenta os seguintes brinquedos: escorregador, balanços, brinquedos de escalar e casinha (Figura 48).

Figura 48: Mapa indicando a localização do parque infantil no Parque Halfeld (b). Equipamentos do parque infantil (b).



Fonte: (a) Google Maps. Disponível em: < [https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Halfeld/@-21.7611027,-](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Halfeld/@-21.7611027,-43.3509391,204m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c9fb8b7ae1d:0x488f0bb7436c2d13!8m2!3d-21.7611588!4d-43.3503141)

[43.3509391,204m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c9fb8b7ae1d:0x488f0bb7436c2d13!8m2!3d-21.7611588!4d-43.3503141](https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Halfeld/@-21.7611588!4d-43.3503141)> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

(b) Do Autor, 2017.

A UFJF mesmo sendo um campus universitário possui uma área utilizada pela população como área de lazer. Essa área fica localizada na região central da UFJF próximo a reitoria e permanece aberta o dia todo. Conta com ciclovia, restaurante, parque infantil, academia ao ar livre, pista de skate, concha acústica, jardim sensorial e áreas livres que são apropriadas por seus usuários para piquenique, pratica de esportes e eventos. Além disso possui um planetário, que ainda não está ativo, que fica localizado ao lado do parque infantil e quando abrir reforçará o caráter recreacional e educativo do local.

O parque infantil fica localizado próximo a academia e o estacionamento. No local próximo aos brinquedos o piso é emborrachado. Apresenta os seguintes brinquedos: escorregador, brinquedos de girar, pendurar e escalar. Os brinquedos são coloridos e possuem formas um pouco diferente dos tradicionais, mas segue o mesmo padrão encontrado nos brinquedos do Parque Municipal da Lajinha (Figura 50).

Figura 49: Mapa indicando a localização do parque infantil na UFJF Lajinha (b). Equipamentos do parque infantil (b).



Fonte: (a) Google Maps. Disponível em: < <https://www.google.com.br/maps/place/Parque+Halfeld/@-21.7611027,-43.3509391,204m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c9fb8b7ae1d:0x488f0bb7436c2d13!8m2!3d-21.7611588!4d-43.3503141>> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.  
(b) Do Autor, 2017.

Após a análise desses quatro parques da cidade podemos perceber principalmente que a cidade de Juiz de Fora é carente quanto a parques urbanos e que mesmo existindo parques infantis não existe um parque destinado exclusivamente ao público infantil na cidade, com brinquedos projetados e pensados para as crianças, como é o caso dos parques citados nos de caso. Todos os espaços estudados seguem os modelos tradicionais, e não apresentam características lúdicas que possam estimular outras atividades e outras relações de identificação da criança com o lugar.

A necessidade de novas áreas verdes é abordada na dissertação de mestrado de Araujo (2014) onde são estudadas as áreas verdes públicas em Juiz de Fora que cumprem as funções de qualidade de vida para os habitantes da cidade e benefícios para a dinâmica de funcionamento das cidades. Foram analisadas as 81 Regiões Urbanas (RUs) e considerados como áreas verdes públicas canteiros, praças, parques e a UFJF. O objetivo da sua pesquisa foi identificar e avaliar os seguintes índices<sup>18</sup>: índice de áreas verdes (IAV), densidade de áreas verdes (DAV), percentual de áreas verdes (PAV) e a

<sup>18</sup> O índice de área verde (IAV) é expresso pela quantidade de espaços livres de uso público de uma cidade em km<sup>2</sup> ou m<sup>2</sup> dividido pela quantidade de habitantes da cidade. O recomendado pela Sociedade Brasileira de Arborização Urbana (SBAU) é 15m<sup>2</sup> de área verde por habitante. A densidade de área verde (DAV) é calculada a partir da divisão entre a superfície da área verde e a superfície da área de influência. A partir da obtenção do DAV é possível calcular o IAV. O percentual de áreas verdes (PAV) é calculado a partir da divisão do somatório do total de áreas verdes em m<sup>2</sup> pela área do perímetro urbano ou do setor censitário em m<sup>2</sup>. A área de influência é a estimativa da média da distância de deslocamento até as áreas verdes, para parques são considerados 3000 metros, para praças são considerados 800 metros e para canteiros são considerados 500 metros. Esses valores são resultado de uma pesquisa de percepção ambiental de Zanin (2002, apud. ARAUJO, 2014) que estipula um raio de influência, que é a distância máxima que uma pessoa caminha de sua residência até a área verde (ARAUJO, 2014).

área de influência das áreas verdes públicas em Juiz de Fora. Após a análise foi possível conferir se está de acordo com a recomendação mínima da Sociedade Brasileira de Arborização Urbana (SBAU). Como resultado desse trabalho foram elaborados mapas que tornam possível identificar e analisar onde se encontram as áreas verdes e sua área de influência (ARAUJO, 2014).

Analisando somente a influência dos parques podemos perceber que eles estão concentrados principalmente na região central e sudeste de Juiz de Fora. Isso mostra que além da carência de parques podemos perceber que eles são mal distribuídos pela cidade.

No que tange aos parques, além de seu reduzido número, apenas três para atender 516,247 habitantes, é possível observar que as áreas de influência dos mesmos se sobrepõe, desguarnecendo algumas RUs ao mesmo tempo que contemplam tantas outras. Os parques influenciam, total ou parcialmente, 68 RUs, ficando 13 sem serem abrangidas [...]. Consideramos a necessidade tanto da criação de mais parques que contemplem todas as RUs, quanto a existência de uma logística que proporcione acessibilidade, segurança e manutenção dos mesmos (ARAUJO, 2014, p.127).

Os parques infantis públicos de Juiz de Fora são muito utilizados pelas crianças principalmente nos finais de semana. Esses espaços recebem muita procura, principalmente porque a rua, que era o espaço usado pelas crianças para o lazer ao ar livre, nos dias atuais é pouco usada devido ao trânsito e à violência. O parque infantil surge então como uma alternativa segura ao lazer infantil.

Embora todos os parques urbanos analisados apresentem um parque infantil nenhum é destinado exclusivamente a crianças. Todos eles possuem outras funções principais, como é o caso do Parque do Museu Mariano Procópio que tem como função principal preservar o patrimônio ou o Parque Municipal da Lajinha que apresenta a função de preservar as áreas verdes. Além disso os parques possuem brinquedos padronizados que podem ser encontrados em outros parques.

Podemos concluir que seria interessante a criação de um novo parque para a cidade que necessita de novas áreas verdes. Esse novo parque se destacaria dos demais por ser pensado para o público infantil e possuir um tema: Alice no país das maravilhas. Esse tipo de parque além de atender as necessidades do lazer infantil e pode atrair turismo para a cidade, por não existir nenhum espaço desse tipo na região.

## **5. Diretrizes de projeto**

Como visto anteriormente a cidade de Juiz de Fora é carente quanto a parque urbano e áreas de lazer infantil, portanto a proposta do presente trabalho é a inserção de um parque urbano destinado ao público infantil que será construído tendo como base o tema “Alice no País das Maravilhas”. Neste capítulo serão propostas as diretrizes iniciais de projeto e será feito a análise do entorno e do terreno.

### **5.1. Análise do entorno e terreno**

Parques Urbanos são elementos importantes da cidade contemporânea, por serem espaços destinados ao lazer urbano e à preservação das áreas verdes. Com o crescimento das cidades e a diminuição de áreas centrais livres para a construção de novos parques públicos é necessário criar parques menores. “Cada vez com mais frequência, a cidade brasileira contemporânea necessita de novos parques, em geral de dimensões menores devido à escassez e ao alto custo da terra” (MACEDO; SAKATA, 2010, p.13).

A cidade de Juiz de Fora mesmo apresentando áreas verdes, poucas são utilizadas como parques urbanos e aproveitadas pela população. Após analisar a localização dos parques em Juiz de Fora é possível perceber que eles estão em sua maioria localizados na região sudeste de Juiz de Fora. Existem apenas quatro para atender toda a população: o Parque Municipal da Lajinha, o Parque do Museu Mariano Procópio, o Parque Halfeld e a UFJF. Para a escolha do terreno, além da análise da localização dos parques existentes na cidade, foi feita a análise da localização das bibliotecas, já que o parque proposto conta com uma biblioteca infantil. O mapa abaixo mostra a localização dos parques urbanos de Juiz de Fora e das bibliotecas. As bibliotecas da cidade indicadas no mapa (Figura 50), não são exclusivamente dedicadas às crianças, são: a Biblioteca Central da UFJF, Biblioteca Municipal Murilo Mendes, Biblioteca Redentorista da Igreja da Glória, Biblioteca Regional Delfina Fonseca Lima e Biblioteca Comunitária Pedro Nava.

Figura 50: Mapa indicando os parques e as bibliotecas de Juiz de Fora.



Fonte: Google Maps. Disponível em: < <https://www.google.com.br/maps/place/Juiz+de+Fora,+MG/@-21.7390458,-43.4371196,26064m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c43e1f85da1:0x6236b026b3a0a468!8m2!3d-21.7624237!4d-43.3433999>> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

O terreno escolhido para a implantação do parque, indicado na Figura 51, está localizado entre as Rua Benjamin Guimarães e Rua Antônio Felet no bairro Santa Catarina, na cidade de Juiz de Fora, Minas Gerais. Segundo a pesquisa de percepção ambiental de Zanin (2002, apud. ARAUJO, 2014), que estuda a distância média que uma pessoa percorre para até as áreas verdes, a distância média considerada para parques é de 3000 metros. Considerando essa informação, os bairros que fazem parte desse raio são: Adolpho Vireque, Alto dos Pinheiros, Bairu, Bom Clima, Bonfim, Borboleta, Bosque Imperial, Centenário, Centro, Cerâmica, Cesário Alvim, Chácara D. Emília, Chalés do Imperador, Democrata, Eldorado, Esplanada, Fábrica, Grajaú, Granbery, Granville, Jardim Casablanca, Jardim Glória, Ladeira, Manoel Honório, Mariano Procópio, Monte

Castelo, Morro da Glória, Nossa Senhora Aparecida, Nossa Senhora das Graças, Nossa Senhora de Fátima, Paineiras, Parque Imperial, Portal da Torre, Progresso, Quintas da Avenida, Santa Cândida, Santa Catarina, Santa Helena, Santa Terezinha, Santana, Santos Anjos, São Bernardo, São Dimas, São Lucas, São Mateus, Serro Azul, Vale do Ipê e Vitorino Braga. Dentre esses bairros os que fazem parte do entorno imediato do terreno e serão analisados nesse diagnóstico são: Democrata, Jardim Glória, Santa Catarina e Vale do Ipê (Figura 51).

Figura 51: Mapa indicando os bairros do entorno imediato do terreno.



Fonte: Google Maps. Disponível em: < <https://www.google.com.br/maps/place/Juiz+de+Fora,+MG/@-21.751731,-43.3662694,814m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c43e1f85da1:0x6236b026b3a0a468!8m2!3d-21.7624237!4d-43.3433999>> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

O terreno foi escolhido por estar localizado em uma área central da cidade, facilitando assim o acesso da população. Além disso, possibilita a criação de um “circuito” ou “complexo” de lazer na região, juntamente com o Parque do Museu Mariano Procópio e com o Jardim Botânico da UFJF, que ainda não está funcionando (Figura 52). Além disso os três parques possuem um enfoque diferente o Parque do Museu Mariano Procópio está relacionado com a história e o patrimônio de Juiz de Fora, o Jardim botânico está relacionado com a preservação das áreas verdes e o parque infantil temático aqui proposto se relaciona com a leitura infantil.

Figura 52: Mapa indicando a proximidade do terreno com o Parque do Museu Mariano Procópio e com o Jardim Botânico.



Fonte: Google Maps. Disponível em: < <https://www.google.com.br/maps/place/Juiz+de+Fora,+MG/@-21.7423896,-43.3718014,3258m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x989c43e1f85da1:0x6236b026b3a0a468!8m2!3d-21.7624237!4d-43.3433999>> Acesso em 13 jun. 2017. Adaptado pelo autor.

O terreno onde se pretende implantar o parque é parte das antigas instalações da Cia Têxtil Ferreira Guimarães. O terreno pertenceu primeiramente, a primeira fábrica de tecidos da cidade, a Indústria Mineira ou Fábrica dos Ingleses. Fundada em 1883, em um terreno que possuía um total de 1.106.600m<sup>2</sup>, no mesmo local que se localizava anteriormente as antigas oficinas da Companhia União Indústria. Possuía uma localização privilegiada, já que o terreno era próximo à Estação Mariano Procópio, facilitando a importação de matéria prima e maquinários e a exportação dos produtos. Além disso, era próxima à antiga Colônia Dom Pedro II atraindo os trabalhadores para as suas dependências, sendo assim grande parte da mão de obra era formada por Alemães e seus descendentes nascidos no Brasil. A implantação da fábrica também influenciou a



criação de diversos bairros nos arredores das suas instalações, entre eles, Borboleta, Democrata e Vale do Ipê (CIMINO, 2014).

Na década de 30, com a falência da Indústria Mineira a empresa passa a ser administrada por um grupo de brasileiros. Na década de 40, o Grupo Ferreira Guimarães passa a adquirir títulos da Companhia assumindo seu controle em 1943 e alterando seu nome para Cia Têxtil Ferreira Guimarães. Com a crise a partir de 1995 alguns setores da empresa foram fechando, devido a isso teve início a demolições de alguns dos antigos galpões da fábrica. Após muitos anos de funcionamento, foi decretada a falência da sociedade em 2009 e os terrenos que ela ocupava foram vendidos. Só restaram no local os imóveis que estavam em processo de tombamento junto a Prefeitura Municipal de Juiz de Fora: as duas torres e o prédio construído pela Pantaleoni Arcuri. (CIMINO, 2014).

O projeto pretende se utilizar parte desse terreno, onde atualmente não há construções e é cortado pelo córrego São Pedro. Como o terreno possuía edificações não apresenta mata nativa, apenas vegetação nas margens do córrego. Em questões relacionadas a conforto ambiental, na cidade de Juiz de Fora os ventos dominantes vão no sentido norte sul e devido aos edifícios de baixo gabarito próximos, o terreno recebe a luz do sol durante todo o dia (Figura 53).

Figura 53: Indicação de insolação e ventilação.

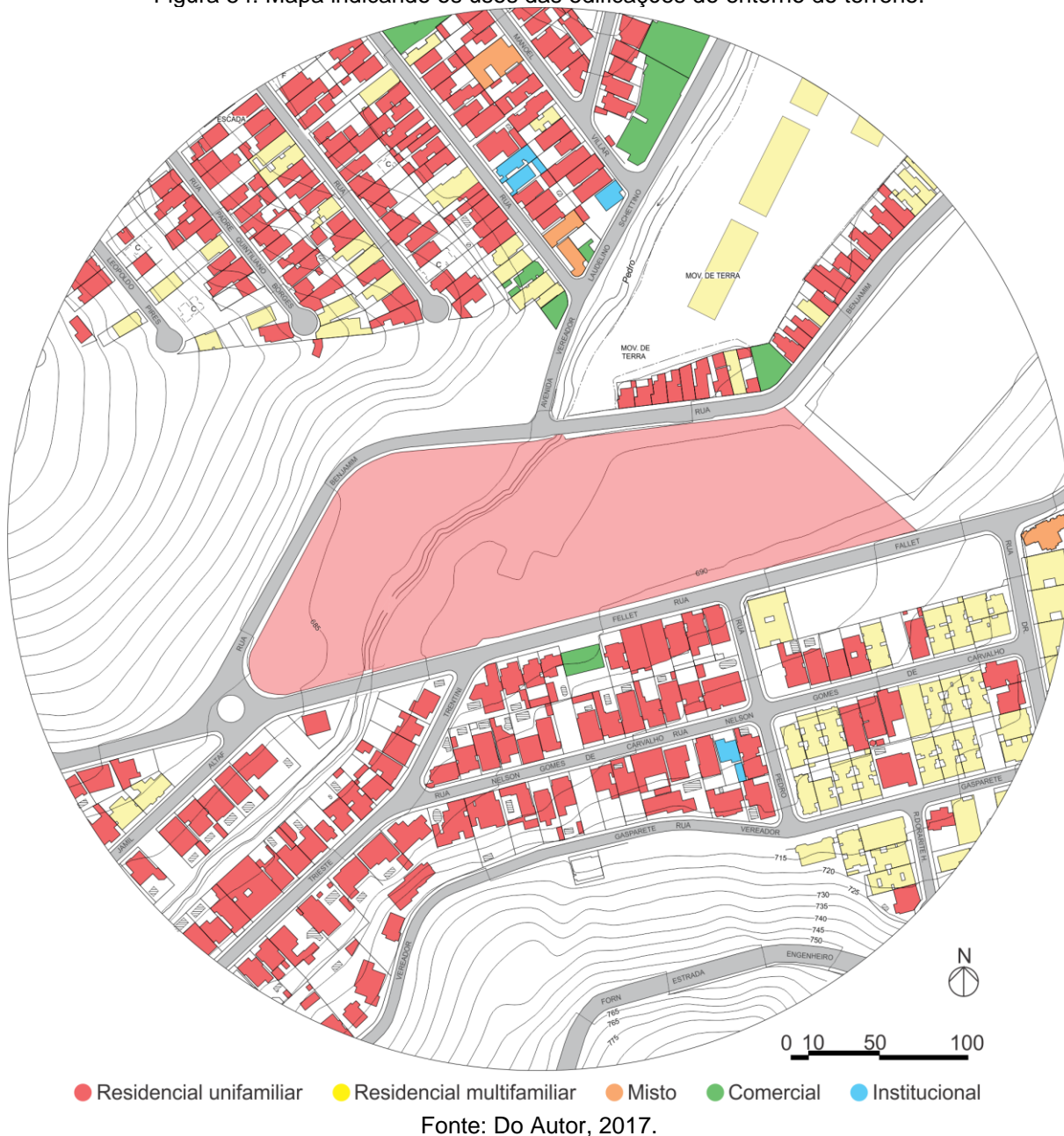


Fonte: Do Autor, 2017.

O terreno está inserido em uma área da cidade onde há uma predominância de edificações de uso residencial unifamiliar e multifamiliar. Grande parte das residências unifamiliares tem entre um e dois pavimentos e as residências multifamiliares são

predominantemente de quatro pavimentos. Devido a esse uso residencial da área, é possível prever um grande uso do parque pelos moradores da região, devido à proximidade (Figura 54).

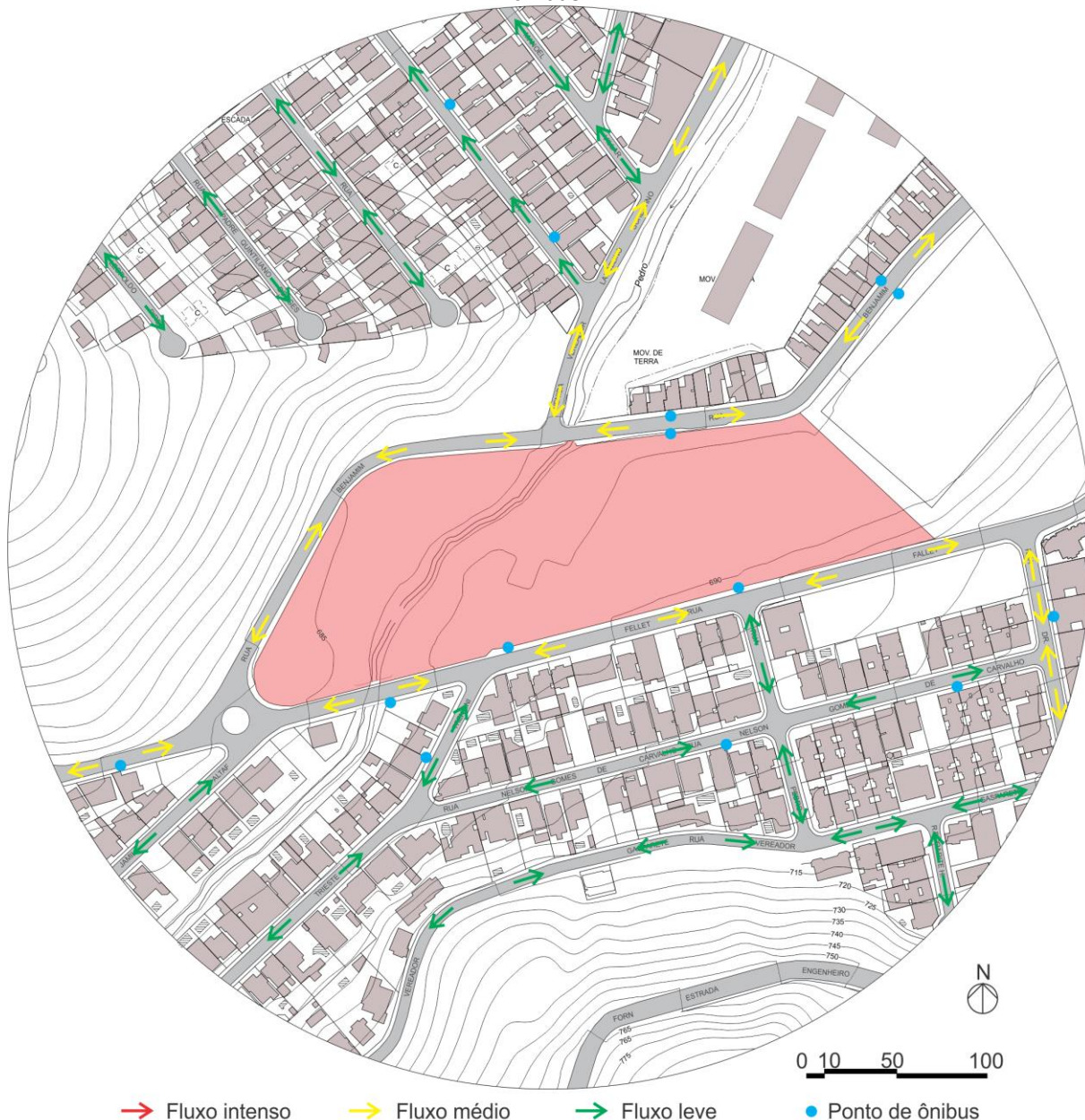
Figura 54: Mapa indicando os usos das edificações do entorno do terreno.



Ao analisar os fluxos de carros da região é possível perceber que, mesmo estando localizado na parte central da cidade, o terreno não fica próximo as ruas mais movimentadas da cidade. Devido aos bairros do entorno serem predominantemente residenciais, o fluxo de veículos é leve ou médio nas vias do entorno. Portanto a inserção de um parque na região, mesmo com o aumento do volume de veículos não afetaria tanto o fluxo de carros da região, já que o terreno não se encontra nas principais ruas da cidade.

Devido aos pontos de ônibus, o terreno é acessível aos moradores de bairros mais distantes (Figura 55).

Figura 55: Mapa indicando sentido e intensidade do fluxo de carros e a localização dos pontos de ônibus.



Fonte: Do Autor, 2017.

Após a análise da legislação urbana de Juiz de Fora podemos perceber que ele está localizado no zoneamento ZR II, onde é permitido a construção de biblioteca e de parques. O terreno possui 32.696m<sup>2</sup>, o modelo de ocupação permitido nessa área é M1 que permite o coeficiente máximo de aproveitamento de 1,0 que equivale a 32.696m<sup>2</sup>. A taxa de ocupação máxima permitida é de 65%, que equivale a 50.301,53m<sup>2</sup>. Devido ao fato do terreno ser cortado pelo córrego são Pedro segundo o Artigo 17 da Lei nº 6908/86

da Legislação Urbana de Juiz de Fora “será obrigatória a reserva de faixa paralela de terreno “non aedificandi” de no mínimo 15m (quinze metros) de largura de cada lado”.

## **5.2. Diretrizes de projeto**

Após a análise dos parques de Juiz de Fora, foi possível perceber que as áreas infantis são muito utilizadas. Porém, esses espaços possuem uma área restrita dentro dos parques e brinquedos padronizados, não permitindo as crianças se desenvolverem e imaginarem. A proposta do presente trabalho é a inserção de um parque urbano na cidade de Juiz de Fora destinado ao público infantil que será construído tendo como base o tema “Alice no País das Maravilhas”.

O tema foi escolhido como forma de incentivar a leitura infantil, portanto um dos equipamentos inseridos no parque será uma pequena biblioteca infantil. O intuito da biblioteca é promover a leitura por meio da integração do espaço de brincar com o espaço de leitura. A intenção não é criar uma biblioteca com um grande acervo, mas retomar a ideia dos recreios dirigidos, criando um ambiente onde pode ocorrer oficinas, eventos culturais e contação de histórias, assim como a biblioteca presente no Bosque Alemão, Curitiba.

O intuito do projeto não é criar um parque de diversão aos moldes da “Disneylândia”, e sim abordar o livro criando uma atmosfera lúdica que desperte o interesse e a curiosidade das crianças pela leitura. Portanto o parque urbano infantil para ser considerado temático terá que ser trabalhado de forma que todos seus mobiliários e equipamentos serão desenvolvidos especialmente para o parque remetendo ao filme e ao livro. O parque então não se classificaria em nenhuma das categorias desenvolvidas por Gorski (1998) vistas no capítulo 1 (MARTINEZ, 1999). Ele seria um parque infantil temático, ou seja, um parque destinado ao lazer e o desenvolvimento infantil por meio de estímulos do ambiente, assim como o Parque Bicentenário Infantil analisado no estudo de caso, porém construído com um tema.

Após analisar os estudos de caso foi possível perceber o que compõe um parque infantil e propor um o programa. Propõe-se então que o setor administrativo seja composto por: administração, guarda, banheiros e lanchonete. E o setor de lazer seja composto por parque infantil, biblioteca, área para piquenique e trilha da história. Como o parque é direcionado ao público infantil, grande parte dos equipamentos são direcionados a esse

público. Porém como as crianças sempre estão acompanhadas por seus responsáveis o espaço deve oferecer atrativos para todas as idades, como espaços confortáveis e abundantes de estar, espaço para lazer contemplativo e lanchonete.

## Conclusão

A partir dos estudos feitos ao longo deste trabalho, foi possível propor algumas das diretrizes projetuais iniciais, que auxiliarão na elaboração do estudo preliminar do parque infantil temático na próxima etapa desse trabalho. Foi necessário analisar o contexto da cidade de Juiz de Fora, para entender a necessidade da criação de parques urbanos na região e estudar uma localização que fosse acessível a toda a cidade. Segundo a análise realizada foi possível constatar que a falta de áreas verdes na cidade e a grande utilização dos parques infantis justificam a proposta do parque. O terreno escolhido, parte do terreno das antigas instalações da Cia Têxtil Ferreira Guimarães, é próximo da região central da cidade.

Como a proposta do projeto é a criação de um parque infantil temático, com o trabalho foi possível aprofundar os conhecimentos sobre parques urbanos, parques temáticos e parques infantis. A pesquisa esclareceu os conceitos, evolução ao longo da história e definiu elementos necessários para criação desses espaços. Com os estudos de caso foi possível analisar projetos similares e compreender como acontece a construção de espaços parecidos com o proposto. Essas informações foram de grande importância para a elaboração das diretrizes projetuais iniciais.

Para entender o tema escolhido para parque, o livro “Aventuras de Alice no país das maravilhas” de Lewis Carroll e o filme da Disney “Alice no país das maravilhas”, foi feita uma análise da história, dos cenários, dos personagens, das cores e sensações. Essa análise vai servir para construir o tema no parque na próxima etapa deste trabalho.

Ao longo do desenvolvimento do trabalho foram encontradas dificuldades em encontrar referência bibliográficas no campo da arquitetura sobre parques temáticos. Além disso, por não encontrar projetos semelhantes ao proposto, foi necessário abordar as diferentes tipologias de parques separadamente em cada estudo de caso.

Portanto, conclui-se que a elaboração do presente trabalho trouxe contribuições para a vida acadêmica, além de servir como material de pesquisa para estudantes que se interessem pelo tema.

## Bibliografia

ALCOBIA, Rodrigo Araújo. **Dimensões da hospitalidade nos parques temáticos**. São Paulo, 2004. 128 f. Dissertação (Mestrado em Hospitalidade) - Curso de mestrado em hospitalidade, Universidade Anhembi Morumbi.

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. (*Alice in Wonderland*). Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. Produção: Walt Disney. Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 1951. (75 min).

ARAUJO, Carlos Magno Adães de. **Áreas verdes públicas em Juiz de fora: uma análise do estado da arte nos dias de hoje**. Juiz de Fora, 2014. 136 f. Dissertação (mestrado acadêmico) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-graduação em Geografia, 2014.

ASHTON, Mary Sandra G. **Parques Temáticos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre. n.11. p. 64-74. Dez, 1999. Disponível em: < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3052> >. Acesso em 04 jun. 2017.

BELTRAME, Lisaura Maria; OLIVEIRA, Luciana de. **Parque infantil e brincar de faz de conta: Uma parceria retratada no cotidiano infantil**. In: X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, PUCPR. Paraná. Anais..., 2011. p. 4339-4351.

BORGES, Monna Michelle Faleiros da Cunha. **Diretrizes para projetos de parques infantis públicos**. Florianópolis, 2008. 178 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC.

BRITTO, Fernanda. Biblioteca Infantil Discovery Center/ 1100 Architect. Archdaily Brasil. Ago. 2012. Disponível em: < <http://www.archdaily.com.br/br/01-66953/biblioteca-infantil-discovery-center-1100-architect/> >. Acesso em 13 jun. 2017.

CARROLL, Lewis. **Alice: Aventuras de Alice no país das Maravilhas & Através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2010.

CIMINO, Claudia Carvalho Gaspar. **A linha que trama a vida é a mesma que traça o desenho: História e Memória da estamperia na Ferreira Guimarães em Juiz de Fora no século XX**. Juiz de Fora, 2014. 173 f. Dissertação (mestrado acadêmico) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-graduação em História, 2014.

COLCHETE FILHO, Antonio; PEDROSO, Emmanuel Sá Rezende; BRAIDA, Frederico. **Áreas verdes em Juiz de Fora**. Juiz de Fora. Ed. UFJF, Funalfa, 2014.

CRUZ, Lucas Abranches. **Áreas verdes e espaço urbano: A Mata do Krambeck e a cidade de Juiz de Fora**. Juiz de Fora, 2016. 112 f. Dissertação (mestrado acadêmico) –

Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Engenharia. Programa de Pós-graduação em Ambiente Construído, 2016.

CURITIBA. Casa Encantada é reaberta com mais conforto e novidades. Agência de Notícias da Prefeitura de Curitiba. Disponível em: <<http://www.curitiba.pr.gov.br/noticias/casa-encantada-e-reaberta-com-mais-conforto-e-novidades/31249>> Acesso em 30 mai. 2017.

CURITIBA. Portal da Prefeitura: Secretaria Municipal de Meio Ambiente, Bosque Alemão, 2017. Disponível em: <<http://www.curitiba.pr.gov.br/conteudo/parques-e-bosques-bosque-alemao/268>>. Acesso em 23 mai. 2017.

CURY, Felipe Gubert. **O método Disney**: As estratégias de serviços utilizadas para construir a experiência do cliente. Curitiba, 2012. 81 f. Monografia (Curso de especialização em Marketing Empresarial. Universidade Federal do Paraná.

ELEMENTAL. Parque Bicentenário Infantil/ ELEMENTAL. (Children's Bicentennial Park / ELEMENTAL). Archdaily Brasil. Jan. 2014. Tradução de Victor Delaqua. Disponível em: <<http://www.archdaily.com.br/166614/parque-bicentenario-infantil-slash-elemental>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

FERREIRA, Liz Ivanda Evangelista Pires. **Parque Urbano**. Paisagem Ambiente: Ensaios, São Paulo. n. 23. p. 20-33. 2007. Disponível em: < >. Acesso em: 01 mar. 2007.

HICHE, Patricio Mardones. No Parque da Infância em Santiago, Chile, arquitetos do Elemental criam novas conexões em um bairro popular e transformam a relação dos usuários com a paisagem íngreme. Revista AU. Abr. 2013. Edição 229. Disponível em: <<http://www.au.pini.com.br/arquitetura-urbanismo/229/artigo280816-1.aspx>>. Acesso em: 31 mai. 2017.

KLIASS, Rosa Grena. **Parques Urbanos de São Paulo**. 1. Edição. São Paulo: Editora Pini, 1993.

MACEDO, Silvio Soares; SAKATA, Francine Gramacho. **Parques Urbanos no Brasil**. 3. Edição. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

MAGALHÃES, Gabriel Macedo; SILVA, Roberto Ferreira de. **As transformações da leitura experimentadas na obra Alice no País das Maravilhas**. Revista Anagrama, São Paulo. Ano 5, Edição 4. Jun-Set, 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35661/38381>>. Acesso em: 02 mai. 2017.

MAPRO. Programação. Disponível em: <<http://mapro.pjf.mg.gov.br/index.php/programacao/exibir/id/5/Oficinas-Tematicas.html>> Acesso em: 26 abr. 2017.

MARTINEZ, Marcelo Salomão. **Parques de diversões**: Histórico, Caracterização e Análise da indústria no Brasil. Rio de Janeiro, 1999. 122 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – COPPEAD, Unversidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

MORAES, Danielle Magda Lessa de. **Parque Urbano em Juiz de Fora**: diversidade e valorização do espaço público através do seu uso. Juiz de Fora, 2010. 157f. Trabalho de conclusão de curso (Arquitetura e Urbanismo), Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF.



NASCIMENTO, Gabriela. **Através da Cultura POP e o que Alice encontrou lá.** São Paulo, 2009. 76f. Faculdade Cáspero Líbero. Centro Interdisciplinar de pesquisa.

NIEMEYER, Carlos Augusto da Costa. **Parques infantis de São Paulo: Lazer como expressão de cidadania.** 1. Edição. São Paulo: Editora Annablume: Fapesp, 2002.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. História da cidade. Disponível em: <<https://www.pjf.mg.gov.br/cidade/historia.php>> Acesso em: 26 abr. 2017.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. **Lei nº 6908 – 31 de maio de 1986.** Disponível em: <[http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c\\_norma.php?chave=0000019206](http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c_norma.php?chave=0000019206)>. Acesso em: 23 jun. 2017.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. **Lei complementar nº 006 – de 27 de novembro de 2013.** Altera a Lei nº 6910 – 31 de maio de 1986. Disponível em: <[http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c\\_norma.php?chave=0000019210](http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c_norma.php?chave=0000019210)>. Acesso em: 23 jun. 2017.

PREFEITURA DE JUIZ DE FORA. Plano diretor de desenvolvimento urbano de Juiz de Fora. Disponível em: <[http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c\\_norma.php?chave=0000023630](http://www.jflegis.pjf.mg.gov.br/c_norma.php?chave=0000023630)> Acesso em: 26 abr. 2017.

ROCHA, Nicole Andrade da. **Complexo Urbano-paisagístico: Parque da Remonta.** Juiz de Fora, 2011. 84f. Trabalho Final de graduação I, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Engenharia, Universidade Federal de Juiz de Fora.

SILVA, Fabíola Fernandes. **Fatores capazes de influenciar o encantamento do cliente de turismo de lazer a partir da experiência em parques temáticos.** Natal, 2015. 107 f. Dissertação (Mestrado em Turismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

SILVA, Fabíola Fernandes; MARQUES JUNIOR, Sérgio. **Turismo de lazer em Parques Temáticos: Aspectos históricos e conceituais.** Revista Hospitalidade, São Paulo. Volume 13, n.01, p.182-197, Ago, 2016. Disponível em: <<https://www.rev Hosp.org/hospitalidade/article/view/600/700>>. Acesso em: 01 mar. 2007.

SILVEIRA, Flavia d'Albuquerque Andrade da. **Cenários Urbanos: construindo identidades através de uma arquitetura temática.** São Paulo, 2009. 209 f. Tese (Doutorado em Área de Concentração: Projeto, Espaço e Cultura) – FAUUSP

SOUSA, Alex Ferreira de. **Parque Bicho Preguiça: estudo preliminar paisagístico de um Parque Urbano no Município de Joaquim Nabuco-PE.** Caruaru, 2013. 97f. Trabalho de conclusão de curso (Arquitetura e Urbanismo), Faculdade do Vale do Ipojuca – FAVIP.

VALENTE, Sílvia Barreto. **Análise da visitação dos parques de diversões brasileiros como opção de lazer.** São Paulo, 2006. 173 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) - Escola de comunicações e artes, Universidade de São Paulo.