

Como uma topografia natural, de uma pedra ou de um tronco, cujas faces geram brincadeiras e possibilidades aos olhos de uma criança, o objeto proposto não tem lado, não tem frente nem fundos, não tem função específica. Ao encontrar o objeto jogado de certa maneira, uma face que de outra forma escala-se, agora possibilita escorregar, sentar-se, transpassar e assim a brincadeira faz-se específica para cada criança e seu cuidador, criando dinâmicas e espaços próprios ao seu mundo. A combinação deste brinquedo cria outros espaços, compondo uma narrativa de brincadeiras, que passa por túneis quase contínuos, espaços de escalar, e podem edificar com topografias diversas, dos locais implantados.

O objeto é, de forma precisa, um artefato de concreto armado de alta resistência, com possibilidade de tingimento em várias cores, pré-fabricado em formas. Pode ser reproduzido em escala industrial, em uma infinidade de cores, ser implantado em qualquer praça, rua ou parque, em conjunto ou de forma única. Muito durável e resistente a intempéries, com baixo custo de implementação, é um brinquedo com design característico e expressivo que transforma espaços urbanos. Para adultos pode ser apenas um banco, uma floreira, ou um objeto de design que gera identidade, para as crianças e seus cuidadores cada lado do brinquedo revela uma forma de apropriação e vínculo com o espaço público.

A estética bruta do brinquedo remete a marca deixada pelo arquiteto João Filgueiras Lima, Lelé, em Salvador. As diversas construções do arquiteto na cidade se mostraram atemporais, inteligência expressa em utilidade das construções pensadas para a durabilidade e pouca manutenção. Acima de tudo, este brinquedo proposto - assim como a arquitetura de Lelé- é durável, de fácil fabricação e instalação, e com sua utilidade garantida pelas possibilidades de apropriação.