

O Parque do Flamengo e *Teatro para Brincar*

Isabelle Arthuis

Chamado pelos cariocas de "Aterro do Flamengo" ou simplesmente de "Aterro", o Parque do Flamengo, inaugurado em 1965, vai do aeroporto Santos Dumont até a praia de Botafogo, cobrindo uma área de 120 hectares. O aterro é uma área plana retomada do mar graças aos escombros resultantes da destruição dos morros vizinhos, especialmente do Morro de Santo Antônio.

O parque foi criado por Lota de Macedo Soares com o objetivo de ser o Central Park tropical. Affonso Eduardo Reidy, arquiteto do MAM Rio, foi o escolhido para conduzir e dirigir o projeto arquitetônico e urbanístico. Ele realizou, com sua equipe, o conjunto de construções em concreto, bem como os edifícios relativos às atividades de lazer concebidos por Ethel Bauzer Medeiros. O projeto paisagístico foi confiado a Roberto Burle Marx, que ali plantou 17 mil árvores.

A partir de 1965, o Parque do Flamengo foi inscrito como patrimônio arqueológico, etnográfico e paisagístico sob a rubrica *Jardins históricos*. Ele é considerado o maior parque urbano construído do mundo. Atualmente, é classificado como *jardim moderno* por sua proximidade com o movimento da arquitetura moderna brasileira, e desde 2012 é considerado pela UNESCO como patrimônio mundial na categoria *Paisagem cultural urbana*.

O Parque do Flamengo, que tem aproximadamente cinquenta anos de idade, constitui um território rico em arte, cultura e história. Ele abre diferentes pontos de vista, projeta várias maneiras de pensar, de habitar e de viver; interroga, ao mesmo tempo, o passado, o presente e o porvir. O projeto original de Reidy revela múltiplas formas de colaboração que são visíveis e identificáveis e que nos falam através do tempo. O parque convoca nossa relação com o espaço e com o território do que é vivo.

O parque é um projeto ecologista devido à vontade de Roberto Burle Marx de disseminar o conhecimento das espécies vegetais nativas para conservá-las, construindo um *arboretum* no centro da cidade. A paisagem se revela por camadas e de acordo com a classificação das árvores em grupos de espécies. O passeio é didático. Os corredores desenhados e ladeados por árvores nos conduzem naturalmente pelos espaços dedicados às atividades humanas.

O parque é um projeto social, aberto a todos, onde as diferentes classes da sociedade podem se encontrar por meio das múltiplas atividades e segundo os gostos e interesses de cada um: esportes, música, teatro, lazer, monumentos, museus, bares, restaurantes, brinquedos, passeios, marina, praia...

O parque é um projeto artístico que se inscreve na modernidade de sua época. Construído sobre as ruínas de seu passado, entre o mar e a montanha, ele ondula e se desdobra como uma escultura *in situ*, como um grande desenho geométrico e uma pintura tropical de cores vivas. A verticalidade das palmeiras e sua repetição pelo território dá o ritmo e pontua a leitura geral como um longo *travelling* cinematográfico.

O parque é um projeto humanista, que ecoa a filosofia positivista. Aos pés das passarelas da Glória, há as seguintes inscrições no interior do Templo da Humanidade; e elas ressoam o projeto pluridisciplinar de Affonso Reidy e as preocupações dos artistas e pensadores do Brasil dos anos 60: / Espaço, Indústria, Arquitetura, Escultura, Pintura, Terra, Música, Poesia, Política, Patriciado, Logica, Astronomia, Física, Química, Biologia, Sociologia, Mulher,

Politeísmo, Fetichismo, Pátria, Astrolatrismo, Monoteísmo, Sacerdócio, Proletariado, Moral, Humanidade /

O Parque do Flamengo é uma Obra de Arte Total a céu aberto.

Teatro para Brincar é emblemático deste projeto.

Situada no final do parque, do lado oposto ao do MAM Rio, *Teatro para brincar* é obra de Mário Ferreira Sophia, que estava então ainda estudando arquitetura quando se juntou à equipe de Reidy, em 1965. A obra consiste numa plataforma de concreto cercada de gramados e árvores que indicam um palco de ópera. O palco é circular e é dividido em dois espaços abertos por uma pequena parede. O ponto de vista se modifica de acordo com nossos movimentos em torno do objeto e recria-o sem cessar. A obra é dinâmica e viva, é uma escultura moderna que se inscreve em sua época e convoca seus contemporâneos. Ela interroga o passado, o presente e o futuro; ela estimula a imaginação criativa e incita à deambulação. O título resume sua função.

Para brincar? De quê? Com quem? E como?

São muitas as questões que sugerem ações futuras...

Um futuro a ser construído, um teatro para brincar.

Isabelle Arthuis,

Teatro para brincar

Fotografia em preto e branco, impressão em papel, holofotes, filtro azul

ATO 1 – *ReAtivo*, MAM Rio – dezembro 2020

ATO 2 – *ReAtivo*, Parque do Flamengo

Keep the light on, performance fotográfica de Isabelle Arthuis

Evento – uma lista de reprodução para *Teatro para brincar*