

Awakencity: uma (re)construção imaginária do cenário urbano.

Guilherme V. Cuoghi¹
João H. L. Agreli²

Resumo

Awakencity é um projeto de arte e tecnologia que teve sua primeira versão exposta na Pinacoteca da Universidade Federal da Paraíba em 15 de março de 2011 pela exposição itinerante *Cursor*, projeto do núcleo de estudo em arte e tecnologia da UFU, NEART. Um conto virtual que explora as potencialidades artísticas das tecnologias móveis para a construção de um jogo narrativo-interativo que dialoga com o espaço e vivência urbanos. Articula elementos virtuais e reais numa proposta lúdico-construtiva de situações fantásticas sobre o cenário urbano com o intuito de torná-lo mais dinâmico, participativo e, sobretudo, de despertar no indivíduo um olhar criativo e imaginativo sobre a cidade.

Palavras-chave: arte e tecnologia, conto virtual, jogo narrativo-interativo, QR CODE.

Abstract

Awakencity is an art project and technology that had its first show version at the Pinacoteca of the Federal University of Paraíba on March 15, 2011 the exhibition Cursor, core design study in art and technology of the UFU, NEART. Awakencity is a virtual story that explores the artistic potential of mobile technologies for the construction of a narrative-game and interactive dialogues with the space and urban living. Combines real and virtual elements in a playful-constructive proposal of fantastic situations on the urban landscape in order to make it more dynamic, participatory, and above all to awaken in the individual a creative and imaginative look over the city.

Keywords: art and technology, virtual story, game-interactive narrative, QR CODE.

Apresentação

Era perto das três da tarde e, como todos os dias, estava ali parado no centro da cidade à espera do ônibus. Com fones de ouvido, mexo no celular à procura de outra música. Quando me viro para ver se o ônibus já se aproximava, algo contrasta e me chama a atenção sobre a parede descascada do outro lado

¹ Guilherme V. Cuoghi é graduando em Arquitetura e Urbanismo pela UFU – Universidade Federal de Uberlândia. e-mail: guikoghi@gmail.com; tel: 9160-6286

² João H. L. Agreli, doutorando em arte e tecnologia pela UnB – Universidade de Brasília. Professor efetivo no curso de artes visuais da UFU – Universidade Federal de Uberlândia, na área de mídias contemporâneas. e-mail: agreli@hotmail; tel 34 32319356, 34 99413066

da rua. Trata-se do desenho de alguns tentáculos que seguravam algumas bolas/esferas no ar. O desenho saía do chão da calçada e continuava sobre a parede. Um desenho estranho, mas comum se comparado aos inúmeros espalhados pela cidade (grafites). Mas eis que um olhar mais atento sobre o desenho me intriga. Um código estranho parecia flutuar no interior das esferas esperando para ser decifrado.

Com o celular em mãos, fotografei o tal código. Mas quando olho para a tela do celular, no lugar da foto, uma mensagem:

"[1] Olhos fechados. Pingos de chuva caem sobre seu rosto. Corpo e olhos pesam. Um suspiro supliciado e profundo e, como se desprendesse de uma pedra no fundo do mar, sente flutuar no ar denso. As pálpebras estremecem e seus olhos abrem devagar...

Está escuro. Uma névoa densa bloqueia o olhar. Então, pequenos globos de uma luz alaranjada cintilam e se espalham pelo ar. Num leve movimento, se alinham. Parecem se organizar e indicar um caminho. Mas as luzes mostram mais que isso...

Expulsos do chão, tentáculos metálicos seguram os pequenos globos de luz no ar enquanto se torcem em direção ao chão. As luzes se espalham e revelam uma rua cujos edifícios não possuem portas ou janelas. Iluminam uma cidade deserta, sem nome.

E então, o que você faz?

[5] Fica parado esperando a neblina baixar.

[7] Segue em frente pela rua.

[23] Investiga os edifícios à procura de uma passagem."

Olhando em volta, percebi que havia outros códigos com números espalhados por ali: em uma parede próxima, como número 5 ao seu lado; outro mais à frente da rua, com o número 7; e um terceiro na porta de uma loja, com o número 23. A partir de então, estava em outra cidade...

Depoimento do Indivíduo X – jogador de Awakencity

Introdução

Awakencity se insere ao intenso fluxo urbano. Aparece na forma de códigos em QR CODE³ junto à paisagem urbana: paredes, pisos, sinalizações. O código esconde um conto virtual interativo – ou jogo narrativo-interativo – que lança ao participante uma nova experiência sobre cidade. Partindo de um conto literário, o projeto tenta transformar ou mesmo dar dinamismo ao cotidiano do indivíduo ao

³ QRCode, Quick Response Code, código 2D comumente utilizado para ser escaneado via celular, que geralmente se traduz em um link para internet, texto ou imagem.

lançar novas imagens e possibilidades (fantásticas ou não) ao imaginário social. Trata-se de uma tentativa de recuperar e ao mesmo tempo reconstruir o olhar sobre o espaço urbano.

Para isso, se apropria das tecnologias móveis e de algumas possibilidades comunicacionais para criar uma nova proposta de ver e vivenciar o espaço urbano através de um jogo narrativo-interativo.

No jogo, o participante se transporta para o personagem de um conto literário ao escolher o rumo que a história irá tomar. Contudo, apropria-se do espaço urbano em que está inserido para construir o cenário do conto. Alia conceitos das artes visuais, tecnologia e literatura num processo lúdico-constructivo de um mundo virtual e fantástico sobreposto à cidade que dialoga com esta explorando as particularidades e o potencial imaginativo de seus elementos e espaços urbanos. Assim, a nula participação do cenário urbano ao ser transportado para determinadas situações e ambiências no conto despertam no indivíduo – e, portanto, no imaginário social – novas sensações e qualidades espaciais (amedrontamento, conforto,...) além de estimular um novo olhar – fantástico, criativo e dinâmico – sobre a cidade.

Em *Awakencity* a cidade, em si, permanece a mesma. Contudo, pretende-se atingi-la no campo onde ela realmente se constitui em essência: na ideia, imagem e memória.

Um conto interativo

Meio a um ambiente urbano, um desenho estranho acompanha um código QR. Acometido pela curiosidade, o participante o decifra o através de um software instalado em seu telefone celular e dá início a um conto de caráter narrativo-interativo. O cenário: a própria cidade. O personagem: o próprio jogador.

O QR CODE torna-se o “código de acesso”, assume a postura de interface mediadora entre o espaço real e o ambiente virtual, imaginário, onde se passa o conto.

As interfaces definem a percepção do espaço em que habitamos, assim como o tipo de interação com os outros com os quais temos a possibilidade de nos comunicar. Uma interface é definida como uma mediadora de relações comunicacionais, representando informação entre duas partes, criando sentido entre ambas. O conceito de interface homem-máquina tradicionalmente define uma relação comunicacional entre um ser humano e um computador. Neste caso, o papel da interface é de traduzir informação digital do computador para o ser humano, de modo a torna-la compreensível para nós. (JOHNSON, 1997; LÉVY, 1993 apud SILVA 2006, p.23)

O sistema de *Awakencity* se baseia em livros de jogos de RPG do tipo “aventura solo”, ou “livro-jogo”. Em tal sistema, o leitor sai de uma condição passiva para ativa ao se transformar em personagem da história, pois determina o caminho que esta irá tomar. Em determinadas situações, são oferecidas ao jogador

algumas opções para o rumo da história. Determinada a opção, o jogador deve se dirigir ao trecho que ele escolheu para dar continuidade à mesma. Assim, as decisões do jogador são primordiais para o desfecho do conto, sem o qual este não existiria.

No exemplo do início do artigo, a partir de uma situação, é dada ao *indivíduo X* a escolha dentre três opções sugeridas: [5] Ficar parado esperando a neblina baixar, [7] Seguir em frente pela rua ou [23] Investigar os edifícios à procura de uma passagem. Escolhida uma das opções (no caso, 5, 7 ou 23), o jogador deve seguir para o *QR CODE* de número correspondente para dar continuidade à história e assim sucessivamente.

Contudo, há uma diferença no formato/sistema do jogo aplicado ao livro e o que sugere o projeto. No livro-jogo, escolhida a opção, o personagem-jogador simplesmente “pula” as páginas do livro na busca pelo trecho correspondente à escolha. Em *Awakencity*, o jogador deve se deslocar pela cidade para dar continuidade à história. Neste processo, o ambiente citadino onde o *QR CODE* está inserido e o percurso pelo qual o jogador tem de se deslocar, dialogam com o cenário descrito no conto. Assim, para descobrir onde se localiza o próximo trecho/*QR CODE*, o jogador tem de buscar em sua memória os elementos da cidade condizentes com aquela determinada situação, numa espécie de mapa mental da cidade (seus elementos, espaços e construções marcantes).

Por exemplo, em determinada parte do conto o jogador se depara diante da seguinte situação: “... em linha, uma série de palmeiras imperiais caminha compassadamente até um grande edifício que bifurca o caminho”; a partir daí o jogador tem de buscar através de um “mapa mental” a que construção ou situação que o conto se refere no cenário real da cidade e se dirigir até lá para dar continuidade ao jogo narrativo. Recomenda-se que em tais situações que exijam uma referência memorial, se utilize um cenário/espço/construção marcante ou conhecida naquele pedaço ou ainda algum elemento que se relaciona com a situação.

Além disso, no livro-jogo há a desvantagem da linearidade, de opções fixas pré-estabelecidas. Já em *Awakencity*, a linearidade é rompida pelo formato do *QR CODE*, pois sendo um hipertexto há a possibilidade de modificá-lo (online), criando novas situações.

A utilização do *QR CODE* carrega ainda outros conceitos que não estão só ligados ao âmbito tecnológico. A curiosidade proporcionada pela informação escondida no código se torna um atrativo para interação com a obra. Acredita-se também que a mensagem na tela do celular, dá ao jogador a ideia de detentor da informação (mensagem direcionada), havendo uma noção de *start* ao jogo, onde ele seria seu único participante – o que não ocorreria se, no lugar do *QR CODE*, fosse utilizado um cartaz com o conto exposto, onde todos teriam “acesso livre” a seu conteúdo. A mensagem decodificada no celular reforça a ideia de jogo.

O projeto não se trata apenas de uma abordagem na transposição entre interfaces – do livro para o *QR CODE* – e da inerente questão tecnológica na arte – do desvio da tecnologia do processo industrial como forma artística – mas principalmente da discussão do olhar na vivência e ambiência urbanas somada a um estímulo criativo sobre a cidade.

Ao aliar recursos tecnológicos, *Awakencity* desperta o cenário urbano de sua condição estática, nula e não participativa para um ambiente dinâmico, fantástico e interativo. Utiliza o jogo não só como uma proposta de interação diferenciada do indivíduo com o ambiente urbano, mas também como uma redescoberta deste ambiente, dando à cidade um olhar dinâmico, fantástico e criativo. Sobretudo, segundo SILVA (2006), planejando o cenário urbano como espaço lúdico, retirando o jogo de uma interface computacional, a vivência cotidiana é transformada em uma nova experiência. O cenário imaginário do jogo se interpõe ao espaço da cidade e a modifica.

A deriva situacionista: pela afirmação de um espaço urbano lúdico

O movimento da Internacional Situacionista – grupo de artistas, ativista e pensadores do final da década de 60 – lutava contra a transformação das cidades em espetáculos urbanos estáticos e não participativos, onde havia a alienação e a passividade da sociedade (JACQUES, 2003). A crítica situacionista era destinada ao modo racional e funcional modernos de pensar, planejar e viver o espaço urbano. A cidade moderna era monótona, não apresentava dinamismo na paisagem, na ambiência e no espaço, não trazia qualidade passional, ou seja, não contribuía para a experiência sentimental/afetiva do indivíduo. A ação situacionista estava diretamente ligada ao cotidiano, pois:

Este seria a fronteira onde nasceria a alienação mas onde também poderia crescer a participação; assim como o lazer seria o tempo livre para o prazer e não para a alienação, o lazer poderia passar a ser ativo e criativo através da participação popular. (JACQUES, 2003, p. 21-22).

No intuito de transformar a vida cotidiana banalizada (monótona) e espetacularizada (passiva), o grupo propõe a utilização e apropriação do espaço público no conceito de construir situações, ambiências coletivas, num jogo de acontecimentos e impressões determinando a qualidade de um momento de modo a estimular o espectador a vivenciar e experimentar o espaço urbano transformando-o e construindo-o.

A interferência no cotidiano e, portanto, na relação do indivíduo com a cidade, não se resolvia, para os situacionistas, com um novo planejamento urbano, pelo contrário, acreditavam que a sociedade é que deveria mudar a cidade (JACQUES, 2003). Como alternativa às propostas de modelo urbano o grupo propõe a ideia de Urbanismo Unitário que tem no jogo – deriva – o principal meio lúdico-constructivo de experimentação e apreensão do espaço da cidade. Assim, o urbanismo unitário:

Vê o meio urbano como terreno [tabuleiro] de um jogo do qual se participa. O urbanismo unitário não está idealmente separado do atual terreno das cidades. É formado a partir da experiência desse terreno e a partir das construções existentes. Deve tanto explorar os cenários atuais, pela afirmação de um espaço urbano lúdico tal como a deriva o reconhece, quanto construir outros, totalmente inéditos. (JACQUES, 2003, p.15)

A ação revolucionária sobre o cotidiano monótono e passivo da sociedade, para o IS, estava diretamente relacionada à criação de jogos de novo teor, cujo “objetivo mais geral deve ser o de ampliar a parte não medíocre da vida, de diminuir-lhe ao máximo os momentos nulos.” (DEBORD, 2003, pág.56). A proposta situacionista de jogo estava diretamente relacionada com o espaço urbano, na transformação da ambiência da cidade e sua troca de sentimentos/experimentação.

Em uma cidade qualquer

Marco Polo, personagem no livro “Cidades Invisíveis” de Ítalo Calvino (1990), narra ao imperador Kublai Khan diferentes cidades que visitara em sua viagem ao oriente. Em cada conto do livro, Calvino descreve, através da figura de Marco Polo, as peculiaridades, estranhezas e belezas de cada cidade de maneira fantástica e única. Calvino atribui a cada uma delas sentidos, emoções, indagações, peculiaridades, ambiências e sentimentos que compõe sua identidade, sua a imagem na memória do indivíduo.

Assim como em *Cidades Invisíveis*, *Awakencity* tem a intenção ora de extrair a essência urbana dos espaços e elementos da cidade ora de criar outros novos, fantásticos. Sobrepõe à cidade outra “invisível” (virtual) que explora o potencial criativo e fantástico de seus elementos.

Deste modo, o projeto deve ser adequado quando transportado para outras cidades, pois dialoga diretamente com o entorno e suas peculiaridades que lhe dão identidade. Cada cidade confere um jogo de situações únicas e inusitadas, pois o jogo explora o potencial imaginativo de cada lugar. É um conto metamórfico, dinâmico. Lança um novo olhar a cada instante, pois se articula entre meios instáveis e de possibilidades ilimitadas: o virtual e o imaginário social.

A cidade cenográfica

Ao mesmo tempo em que o conto virtual lança ao cenário urbano um olhar fantástico e criativo, também discute o olhar poético da cidade e da vivência contemporânea – pegar metrô, sentar-se em um parque, olhar uma vitrine.

Em *O Olhar do estrangeiro*, Nelson Brissac Peixoto (1990) coloca como problemática a questão do olhar na vivência contemporânea. Em seu texto, aponta para a perda do olhar, dos detalhes da paisagem urbana provocada pelo “andar apressado” do homem contemporâneo. Assim, para Brissac, a rapidez com que o veículo transita pela cidade, transforma sua maneira de vê-la, pois há o achatamento da paisagem. Esta é, então, transformada em superfície, em *outdoor*.

Quanto mais rápido o movimento, menos profundidade as coisas têm, mais chapadas ficam, como se estivessem contra um muro,

contra uma tela. A cidade contemporânea corresponderia a este novo olhar. Os prédios e habitantes passariam pelo mesmo processo de superficialização, a paisagem urbana se confundindo com *outdoors*. O mundo se converte num cenário, os indivíduos em personagem. Cidade-cinema. Tudo é imagem. [...] Na cidade do movimento, ao contrário, a arquitetura, sob o impacto da velocidade, perde espessura. A construção tende a virar só fachada, painel liso onde são fixados inscrições e elementos decorativos, para serem vistos por quem passa correndo pela auto-estrada. (PEIXOTO, 1990, p.361-362)

Com o achatamento da paisagem urbana, não há a compreensão da arquitetura e de sua função, assim como outros elementos que a configuram. "Um prédio feito para ser observado por quem passa na calçada, a pé, pode ser ornamentado. É através de suas formas arquitetônicas que ele nos diz o que é." (PEIXOTO, 1990, p.361).

Para Peixoto (1990) o aspecto cenográfico, chapado das cidades contemporâneas ocidentais é salientado pelo "fachadismo" – tratamento da fachada enquanto representação. Construções que, por exemplo, apresentam-se externamente (fachada) com aspecto de castelo medieval, mas que interiormente, espacialmente e estruturalmente não passam de construções comuns: é mera representação. Nesta nova realidade contemporânea tudo é imagem e, portanto, linguagem, signo. As imagens passam a construir a realidade. A paisagem urbana é cenográfica. Há o falseamento da realidade.

Torna-se difícil distinguir o que é real e o que não é. Neste universo feito de imagens, o real não tem mais origem nem realidade. Daí a sensação corrente de que estas fachadas ocultem um mundo verdadeiro que estaria por trás. Mas não há nada lá. Tudo só existe na superfície sem fundo da imagem. [...] não há mais distinção entre realidade e artifício, entre experiência e ficção, entre história e estórias. Nossa identidade e lugar são construídos a partir de um imaginário e uma iconografia construídos pela indústria cultural. Este *mediascape* é a realidade onde indivíduos hoje vivem. Neste mundo de personagens e cenários, tudo é *imagerie*. Tem a consciência de mito e imagem. A cultura contemporânea é de segunda geração, onde a história, a experiência e os anseios de cada um são moldados pela literatura, os quadrinhos, o cinema e a TV (PEIXOTO, 1990, 362).

Awakencity aceita e explora a condição cenográfica da paisagem, confere ao imaginário individual um novo olhar acima daquele real, falseado. Sobrepõe ao cenário urbano, dominado pela indústria cultural, uma cidade invisível, fantástica cuja imagem – gerada pelo hipertexto via *QR CODE* – é articulada/dominada por qualquer indivíduo no ambiente virtual, podendo ser compartilhada e modificada.

Conectado ao ambiente virtual o jogo utiliza o olhar particular de cada indivíduo sobre a cidade, assim como um conto literário faz surgir na imaginação de cada um, uma situação, sensação e ambiências diferenciadas. A intervenção direta sobre o cenário surge como uma "ação recuperadora", pois tira da indústria cultural a detenção do imaginário social e a devolve aos indivíduos que constituem e formam a cidade.

Conclusão

No caminhar cotidiano, inúmeras são as construções e lugares desconhecidos. Não há o conhecimento sobre suas funções, quem habita, transita ou o que acontece neles. Edifícios, espaços de ambientes e formas peculiares, análogas, pesadas, leves, monumentais, que transmitem encanto, conforto ou medo, passam muitas vezes despercebidos na rotina urbana. A participação destes elementos no cotidiano se dá como um cenário, como a imagem de árvore de papelão escorada num palco de teatro. Vive-se a cidade como um grande corredor de concreto: um ponto de saída e outro de chegada.

Não cabe a este projeto colocar como questão problemática o desconhecimento das funções e elementos que compõe a cidade, mas sim explorar o potencial imaginativo e fantástico deste cenário urbano, na tentativa de fazer surgir novas sensações na monotonia cotidiana.

Busca tornar o entorno participativo, dinâmico no imaginário social; transformar a maneira como são vistos seus ambientes e elementos; dar novas formas a outras já existentes; subverter as funções de elementos e espaços urbanos. Afinal, tudo não passa de cenário na memória do indivíduo.

Referências

CALVINO, Italo. *As cidades invisíveis*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DEBORD, Guy-Ernest. *Relatório sobre a construção de situações e sobre as condições de organização e de ação da tendência situacionista internacional*. In JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da deriva, Escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JACQUES, Paola Berenstein. *Apologia da deriva, Escritos situacionistas sobre a cidade*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *O olhar do estrangeiro*. In.: NOVAES, Adauto (org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

SILVA, Adriana de Souza. *Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos*. In *Imagem (Ir) Realidade, Comunicação e Cibernética*, ARAUJO, Denise (org). Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006.