

JOÃO VILNEI DE OLIVEIRA FILHO

gentilandia.com

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior.

JOÃO VILNEI DE OLIVEIRA FILHO

gentilandia.com

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará

DEDICATÓRIA

À mamãe e papai.
Dois exemplos de dignidade, gratidão e amor.
Cada um do seu jeito.

AGRADECIMENTOS

Para:

Cristiane (paciência sem fim, carinho, respeito, caixas, atenção, puxões de orelha, cuidado e preocupação), Tutas (amizade, orientação, arte e confiança), Balbucio (o melhor da faculdade – Gaede, Edmilson, Jedi, Tutas, Cândido, Frota, Dinha, Chris e Salcedo – por apoiarem e acreditarem nesse projeto), Família (da Júlia às Vovós), Gilmar de Carvalho (mestre), Gema de Ovo (“levanta a multidão, ao ver o uniforme luminoso / departamento é comunicação, e o time é Gema de Ovo!”), Sectários, Time Azul, Ceará Sporting Club, Servgás (a esquina mais famosa do Montese – Vilnei, Cícero, José e Alexandre), Hospital Universitário, NIM (o melhor do HU - Tolledo, Gadelha e Edmilson), Juliana, Sheyla, Ana, Marcelo Alcantara, Olga, Ielda, Helena, Carlos, Marcos, Ana Paula Berg, Ana Paula Santos, Graça, Sandro, Jussara, Patrícia, Betilda, Airton (Bolota), Diego (Bofhet), Breno (Brenim), Eduardo (Paraibas), Brasileiro (Brasa), Aleluia, Boleta, Huizinga, Caillois, Paulo Aragão, Benjamin, Higo, Francisco, Eros, AreS, 1956, Andreza, Gorete, Jorge, Nossa Senhora Auxiliadora, Santa Cecília, Nossa Senhora dos Remédios, Santa Liduína, Gentilândia, Benfica, Raul Seixas e Deus.

Que todos eles vivam e prosperem bastante.

*"A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se de seus inimigos, triunfando no combate."
(Platão)*

RESUMO

Esta monografia é um jogo e sua leitura depende da disponibilidade e interesse do leitor em jogá-lo. Ela trata da intervenção urbana **gentilândia.com**, que disponibiliza aos transeuntes da Gentilândia, bairro da cidade de Fortaleza, a possibilidade de desenvolver uma nova relação com este espaço. A partir desse jogo, o leitor tem a possibilidade de viajar por histórias do bairro, tendo o ano de 1956 como ponto de partida para as discussões dos temas aqui propostos e que constituem, na opinião do autor, a essência desse espaço único da cidade: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação. O trabalho tem uma organização peculiar e utiliza todo o tipo de referência, de bula de remédio à caixa de *software*, exigindo do leitor/jogador maior dedicação e participação por não permitida uma leitura linear do texto.

PALAVRAS-CHAVES: Jogo, Arte Urbana, Gentilândia, Cidade.

SUMÁRIO

Resumo	06
Introdução	08
1 – Folha de Aventuras	13
2 – Manual de Instruções	14
3 – Vire a página	17
3.1 – 6	21
Conclusão	53
Bibliografia	

INTRODUÇÃO

Quando entra na universidade, a primeira informação que recebe o estudante diz respeito à única maneira de sair: escrevendo uma monografia. Como fazer um texto, que desenvolvesse “uma reflexão teórica a partir de atividades de pesquisa, sua análise e procedimentos metodológicos, organizados de forma técnica adequada às normas de produção de um trabalho científico”¹ quando todo o treinamento recebido até aquele momento era dirigido às 30 linhas das provas de redação para o vestibular? A resposta, normalmente a segunda informação que se adquire na academia, é a seguinte: calma, isso ainda demora...

O tempo passa, as cadeiras voam e a monografia chega. Sobre o que escrever? “Ah, faz sobre alguma coisa que você goste, que lhe dê tesão.” Ótimo, esse parece ser mesmo o momento certo para se escrever sobre algo que empolgue, afinal, a universidade, me parece, é, mais do que qualquer outro lugar, o espaço ideal para fortalecer antigos (os verdadeiros) e experimentar novos (e duradouros) amores.

O jogo, do totó ao *Pro-Evolution Soccer 5*², sempre foi uma das minhas paixões. Desde os campeonatos de futebol de botão da infância, quando eu jogava com Corinthians Paulista, mas, na narração, durante as partidas, quem realizava as jogadas eram os atletas do Alvinegro de Porongabussu, até os intermináveis jogos eletrônicos, incompreensíveis e sem finalidade alguma para os meus pais. Quando comecei a procurar um tema que me parecesse realmente prazeroso, o jogo surgiu como um caminho realmente tentador a seguir.

Durante o tempo de faculdade, foram surgindo os outros temas que fariam parte desse texto. Em 2003, no Curso de Comunicação Social, um conjunto de alunos começou a desenvolver, com a paciência e a coordenação do professor Wellington Junior, o Projeto Balbucio, grupo que se propunha a estudar e experimentar Arte, principalmente as relações desta com o corpo e a comunicação.

O Balbucio possibilitou a esse grupo de alunos conhecer as mais variadas formas de representação na qual a Arte Contemporânea se apresenta. Dentre elas, sempre tive

¹ **Manual para elaboração de Monografia.** Comunicação Social UFC. 2006

² **Pro Evolution Soccer** é um jogo de videogame da empresa Konami. Trata-se da versão europeia do jogo *Winning Eleven*. É o jogo de futebol mais vendido em consoles domésticos. É considerado por muitos como o melhor jogo de futebol virtual do mundo, com uma jogabilidade acima da média que proporciona ao jogador fazer jogadas com um aspecto bem verdadeiro, além de armar esquemas táticos. (http://pt.wikipedia.org/wiki/Pro_evolution_soccer)

predileção por aquelas que propunham ocupar o meio urbano para acontecerem, extrapolando as paredes dos museus, provocando e instigando os passantes. Na tentativa de refletir acerca dessas manifestações que permeiam as metrópoles, me pareceu muito importante que o presente trabalho também trouxesse à roda de temas discutidos o *sticker*, o *graffiti* e a pichação, ações realizadas, principalmente, em lugares públicos e que têm, dentre outros, o objetivo de responder criticamente à massificação da propaganda, tomando posse do espaço até agora destinado exclusivamente à última: a rua.

Então, como costurar, em um trabalho no Curso de Comunicação Social, temas como jogo, cidade e arte?

Dessa inquietação, surgiu, antes da monografia, o **gentilandia.com**. Desenvolvido como uma intervenção urbana na Gentilândia, o **gentilandia.com** foi elaborado dentro das atividades do Projeto Balbucio, como uma das ações que o coletivo desenvolveria no bairro durante o ano de 2007. O objetivo da ação é propor aos “usuários” (tanto as pessoas que moram ali quanto aquelas que a freqüentam pelos mais variados motivos), de modo especial àqueles mais atentos e dispostos, novas formas de se relacionar com a Gentilândia, por meio de um jogo que tivesse como tabuleiro³ o próprio bairro, levando-os a terem contato com espaços e histórias desta área da cidade que eles talvez desconhecessem.

A idéia, naquele momento, era transformar esta intervenção no meu trabalho de conclusão de curso. Quando, finalmente, consegui finalizar o projeto e apresentá-lo durante a abertura da “Casa da Santa⁴”, outra dificuldade apareceu: como transformar o **gentilandia.com**, esse jogo urbano, de rua⁵, que leva seus jogadores a andarem de um lado para o outro no bairro, desvendando enigmas e conhecendo histórias sobre a Gentilândia, em um texto monográfico.

³ “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.” (HUIZINGA, 2005, p.13)

⁴ “(...) a Casa da Santa, uma releitura de um bordel homônimo, de elite, no bairro Benfica, famoso nos anos 60. Nela, o Balbucio, projeto de Extensão da Universidade Federal do Ceará, propõe uma visão de arte contemporânea baseada na tensão entre o profano e o sagrado. A comparação com o Barroco, que tanto trabalhou essa tensão, é quase inevitável. Porém, diferente da tendência artística que se desenvolveu primeiramente nas artes plásticas e depois se manifestou na literatura, no teatro e na música nos séculos XVII e XVIII, o Balbucio trabalha há três anos intervenções e performances, ligadas às artes plásticas e à pesquisa, tudo de uma vez só. Uma festa realizada neste sábado (25), abre os trabalhos que ficam expostos até terça (28).” (<http://www.opovo.com.br/opovo/vidaearte/650253.html>)

⁵ “A rua, por sua vez, enquanto lugar de indeterminações, é também fundamental aos impulsos de criatividade pelo jogo” (SODRÉ, 1988, p.146)

Não me pareceu interessante simplesmente “contar” como seriam as fases e apresentar os referenciais teóricos que me levaram a optar por um caminho a outro. Muitos menos escrever uma monografia com um capítulo totalmente teórico, repleto de Huizinga e Caillois (autores, respectivamente, de “Homo Ludens” e “Os Jogos e os Homens”, obras que normalmente aparecem em trabalhos que têm o jogo como tema), outro histórico, com as entrevistas e pesquisas relacionadas ao bairro, e o último tratando, propriamente, do jogo. A tentativa, nesse trabalho, foi proporcionar ao seu leitor a possibilidade de jogar o **gentilândia.com** da poltrona de casa, conhecendo suas fases e algumas das histórias e temas que a intervenção pretende discutir.

É óbvio que uma transposição como essa tem exigências e perdas. O jogador da versão livro-jogo do **gentilândia.com** tem diminuído o número de caminhos e possibilidades de interação com o espaço físico (o bairro) e o ciberespaço (a página do jogo, na *web*). Por outro lado, esse mesmo jogador vê ampliadas as possibilidades de “finalizar” o jogo, justamente por serem menores as possibilidades dele “se perder” na Gentilândia – após cada enigma, há sempre opções de resposta. No jogo da rua, as possibilidades e os caminhos são infinitos.

O processo de escritura deste trabalho acabou por me mostrar que as duas versões do **gentilândia.com** são, na realidade, dois jogos distintos, com um mesmo pano de fundo e com regras bem parecidas: os dois usam histórias da Gentilândia e o jogador escolhe o caminho que prefere percorrer e os enigmas que consegue resolver para avançar. A diferença, me parece, é semelhante àquela entre o xadrez no computador e na mesa da praça. No computador, não existe a possibilidade de cair a bola de futebol da gurizada sobre o tabuleiro, desmanchando todo o jogo, enquanto que no xadrez da pracinha essa possibilidade, e outras, são reais e constantes.

A linguagem do texto foge muitas vezes daquela costumeiramente usada na academia, principalmente nos encontros que acontecerão durante o jogo e nas incursões que a personagem da monografia faz pela internet. Essa foi uma maneira de trazer para o texto algumas das inúmeras possibilidades de encontro que a cidade propicia, que a rua proporciona, encontros rendem conversas que normalmente não se enquadram no modelo ABNT.

A maneira de organização da monografia, além de permitir diferentes formas de leitura, foi uma tentativa de criar uma trama frouxa de relações, na qual se pudesse pular de uma linha, assunto, para outro, conforme a opção, mas sempre respeitando as regras estipuladas no início (essa característica mesmo é uma das regras desse jogo). A

não observância completa na organização padrão de trabalhos monográficos não foi feita irresponsavelmente; pelo contrário, mostrou-se necessária, de forma a tornar o jogo mais organizado visualmente, mais interessante e com um maior número de possibilidades. O mesmo pode-se dizer da dupla paginação (a padrão, no alto e a direita, e a do jogo propriamente dito, as referências). Uma tentativa de dispor minhas leituras, as conversas com moradores no bairro, as pesquisas e as informações também recolhidas na mais pura sorte, em um bloco com, aparentemente, começo, meio e fim (nesse caso, com um começo, vários meios possíveis e um fim – finalidade, não final).

Esta monografia, que se apresenta propositalmente inconclusa e aberta, não tem apenas o objetivo de apresentar novas informações (ou não), fruto da pesquisa e reflexão do autor, mas solicita ao leitor que decida, por opção ou por capacidade, um caminho de leitura. Tal esquema associa-a, diretamente, ao *Livro* de Mallarmé⁶, conforme trata Haroldo de Campos no seu “A arte no horizonte do provável”:

O que revela acentuar aqui, porém, é que o *Livro* de Mallarmé, ou *bloc*, como o poeta o denomina, refoge completamente à idéia usual de livro e incorpora a permutação e o movimento como agentes estruturais. (...) As folhas desse livro seriam cambiáveis, poderiam mudar de lugar e ser lidas de acordo com certas ordens de combinação determinadas pelo autor-operador (que de resto não se considera mais do que um leitor situado numa posição privilegiada, face à objetividade do livro que se anonimiza). (CAMPOS, 1977, p.18).

Essas “ordens de combinação determinadas pelo autor-operador”, de que trata Haroldo de Campos, funcionam como regras no jogo que essa leitura propõe. Além dessa liberdade dirigida, regrada, é necessário que o leitor esteja participando consciente e livremente da leitura, não sendo esta uma ação obrigatória; que o ato de ler não apresente nenhum interesse material, ou seja, que, a partir dele, não se possa obter lucro; e que a leitura aconteça em um tempo e espaço definidos, de acordo com a tentativa de Huizinga de “resumir as características formais do jogo” (HUIZINGA, 2005, p.16).

⁶ “Síntese de todas as artes e de todos os gêneros, o *Livro* deveria ter ao mesmo tempo algo de jornal – para a liberdade de sua colocação na página; de teatro e – de dança – por serem atos destinados à execução diante de um público; e de música – pela sua estrutura polifônica, que leva à multiplicidade de significações. Diante de um auditório, o autor (o ‘operador’) devia ler e confrontar as folhas, mostrando através de cada combinação nova a identidade dos dois elementos reunidos. Vinte sessões e cinco anos teriam sido necessários para a interpretação de todo o livro. Há uma ruptura total entre essas condições da criação pura e nossos hábitos de ler, de escrever e pensar. Assim, mais do que os traços indecifráveis de uma aventura espiritual, é permitido perguntar-se se não é preciso ver nesse *Livro* o anúncio de uma literatura que não existiria ainda” (BOMPIANI, 1961, apud TELES, 1982, p.68)

No gênero romance, um livro organizado de forma a possibilitar várias experiências de leitura e uso não é novidade. “O Jogo da Amarelinha”, no qual o leitor é informado, desde o início, que existem duas possibilidades de leitura, ficando ao seu critério escolher uma delas (CORTÁZAR, 2006, p.5) é um exemplo desse modo de leitura. Outra experiência semelhante são os livros-jogos⁷ que apresentam uma estrutura muito parecida com a da monografia e junto dos quais eu passei boa parte da minha adolescência, divertindo-me, principalmente.

A leitura completa da monografia implica seguir todos os caminhos, jogar todas as referências existentes. Sugiro ao leitor que, pelo menos na primeira vez que for mergulhar no **gentilandia.com**, tente atingir o objetivo de chegar à conclusão, seguindo estritamente as regras do jogo. Após fazê-lo, o que deverá implicar certo tempo, por não ser o alcance desse objetivo uma certeza já nas primeiras tentativas, ai sim, se for da curiosidade do jogador, as outras referências não jogadas poderão ser acessadas.

Espero que a leitura desse trabalho seja, além de fonte de informação sobre a história da Gentilândia, esse bairro tão particular da cidade de Fortaleza, uma “atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” (CAILLOIS, 1990, p.26). Bom jogo.

⁷ Histórias com várias possibilidades de leitura, em que o leitor/jogador escolhe o caminho que prefere seguir no jogo. Como exemplo pode ser citada a *Série Aventuras Fantásticas* da Editora Marques Saraiva, que publicou o primeiros livros-jogos no Brasil.

1 – FOLHA DE AVENTURAS

2 - MANUAL DE INSTRUÇÕES

Objetivo

Chegar ao final de pelo menos uma das fases e, dessa forma, acessar a Conclusão da monografia.

Componentes

1 moeda.

1 lápis com borracha.

1 monografia .

1 CD de áudio.

Seções da monografia

- Capa, Folha de Rosto, Folha de Aprovação, Dedicatória, Agradecimentos, Epígrafe, Resumo e Sumário: elementos pré-textuais mais comuns em um trabalho acadêmico. Não têm interesse relevante para o jogo.
- Introdução: Trata do processo de surgimento do jogo e de algumas das suas características principais.
- Folha de Aventuras: Espaço destinado aos registros referentes aos caminhos percorridos durante o **gentilandia.com**. Existem vários percursos a serem explorados, havendo a possibilidade de o jogador precisar realizar mais de uma tentativa para concluir o jogo. Fazendo anotações e desenhando um mapa enquanto explora, as futuras aventuras poderão avançar mais rapidamente na direção de áreas ainda inexploradas.
- Manual de instruções: Texto com as principais informações e regras⁸ básicas para um início satisfatório do jogo.
- Vire a Página: Página inicial do jogo.
- Conclusão: Parte final, e não o fim, do **gentilandia.com**. Deve ser acessada somente quando o jogo permitir.

⁸ “...estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas regras que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA, 2005, p.14)

- **Bibliografia:** Fontes empregadas na escritura do texto. Pode ser utilizado como informação extra ao jogador, mas, recomenda-se, deve ser acessada apenas quando informado durante o jogo.

História

O jogador tem em mãos a oportunidade de viajar por várias histórias ocorridas no bairro da Gentilândia, na sua maioria acontecidas em 1956. Esse ano, e os acontecimentos apresentados no **gentilandia.com**, são o ponto de partida para discutir temas que constituem a essência desse espaço único da cidade e que interferem fortemente na vida do bairro: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação.

Organização

O jogo é dividido em referências numeradas de **1** a **64**. Impreterivelmente, a leitura deve ser iniciada a partir da primeira referência. As demais serão lidas de acordo com as opções que surgirem no decorrer do jogo.

Desde o início é possível perceber que as referências lidas em ordem numérica não fazem sentido nenhum. Por isso, é essencial que sejam lidas apenas aquelas indicadas, pois ler outras somente causará confusão, além de possivelmente diminuir a emoção do jogo⁹.

Sorte

Em vários momentos, o jogador deverá apelar para a sorte, a fim de prosseguir no jogo. Os detalhes acerca dessas situações são dados nas próprias referências. O jogador, quando lhe for informado que deverá testar sua sorte, deverá proceder da seguinte maneira: jogue a moeda para o alto; se o resultado for **cara**, ele teve sorte e o resultado foi favorável; caso contrário, ele não teve sorte e sofrerá as conseqüências.

CD

O CD que acompanha esse jogo não deve ser acessado até que seja solicitado.

⁹ “O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um ‘desmancha-prazeres’.” (HUIZINGA, 2005, p.14).

Término do jogo

Quando conseguir chegar ao fim de uma das fases, ao jogador será autorizado o acesso à CONCLUSÃO da monografia, independente dele haver jogado ou não qualquer uma das outras fases.

Notas Finais

Não estão aqui, no começo do jogo, todas as regras para aproveitá-lo ao máximo. À medida em que for se defrontando com situações que exijam uma explicação mais detalhada com relação ao procedimento operacional, o jogador será instruído a procurar determinadas referências que descrevam as regras apropriadas. Essa medida foi tomada a fim de permitir que o jogo comece com o mínimo de preparação prévia possível.

Início

Na aventura que está prestes a começar, você é uma pessoa aparentemente comum que resolve, em um fim de tarde como outro qualquer, cortar caminho, a pé, pela Gentilândia, enquanto está voltando para casa...

Bom jogo.

3 - VIRE A PÁGINA

1

Começa por volta de 17:30 a mudança na rua. E é muito fácil perceber quando ela tem início: junto com os meninos que estão saindo, aos gritos, da escola, os primeiros ônibus começam a trafegar completamente lotados, carregando todo tipo de gente que deixa o trabalho/estágio/faculdade na esperança de chegar, sãos e salvos, em casa. Isso, lógico, sem levar em consideração toda poluição com a qual essa máquina infla nossos pulmões e ouvidos. Na tentativa de fugir, pelo menos por um dia, desse caos que Fortaleza tem se transformado, você resolve, ao sair do trabalho, seguir um caminho diferente daquele ao qual está habituado, cortando caminho pela Gentilândia.

Desde pequeno, você não faz esse caminho a pé. E aquelas casas e ruas, que contam a história do bairro e da cidade, chamam, como sempre fizeram, sua atenção:

A rua conduz o flanador a um tempo desaparecido. Para ele, todas são íngremes. Conduzem para baixo, se não para as mães, para um passado que pode ser tanto mais enfeitiçante na medida em que não é o seu próprio, o particular. Contudo, este permanece sempre o tempo de uma infância. Mas por que o de sua vida vivida? No asfalto sobre o qual caminha, seus passos despertam uma surpreendente ressonância. O lampião a gás que resplandece sobre o calçamento projeta uma luz ambígua sobre esse fundo duplo. (BENJAMIN, 1989, p.185-186)

Enquanto caminha entre os labirintos do bairro, vivendo junto a esse espaço parte da história dele, você acaba se perdendo na Gentilândia. Talvez as mudanças nas ruas tenham sido maiores do que você havia percebido, ou, o que lhe parece mais absurdo pensar, o próprio bairro tenha promovido sua confusão. Enfim, no momento isso é o que menos lhe preocupa. O importante, agora, é descobrir como chegar a uma das avenidas principais próximas e, de lá, conseguir chegar em casa.

Próximo a você, há um velhinho que, vigorosamente, se balança em sua barulhenta cadeira preguiçosa. Um pouco mais adiante, há um outro senhor, que aparenta ter mais idade que o primeiro, limpando, vagorosamente, as lentes de seus óculos.

O que você faz?

Pede informação ao senhor da preguiçosa – vá para **3**.

Pede ajuda ao senhor que limpa os óculos – vá para **7**.

Procura sozinho, sem pedir ajuda a ninguém – vá para **2**.

2

Alguns minutos de procura atenciosa permitem-lhe encontrar a Avenida 13 de Maio sem grandes problemas. Você estava menos perdido do que imaginava.

Vá para **8**.

3

O senhor, que aproveitava o fim de tarde se balançando a sombra de um pé de árvore, recebe-lhe vestido com uma camisa azul e branca bem puída, onde se vê, no lado esquerdo, um grande G bordado.

_Com licença senhor. Como eu faço pra chegar na Avenida 13 de Maio?

Ele explica com bastante paciência e falando bem devagar. Você agradece mas, antes de ir, não resistindo a curiosidade, pergunta a ele:

_Desculpe-me, amigo, mas, por favor, me mate uma curiosidade. Essa camisa que você está vestindo é de time de futebol?

Abrindo um sorriso, ele responde:

_Sim, foi uma das camisas que eu usei quando jogava no Gentilândia Atlético Clube, você conhece o Gentilândia?

_Não, não, nunca ouvi falar.

_Pois é, havia o time do Gentilândia que era alvi-anil, quando foi fundado. Ai veio um cara, o Quixadá, com a idéia de mudar as cores pra rubro-negro, como o Flamengo, pra ver se aumentava o tamanho da torcida. Tiveram que mexer nos estatutos do time, em tudo. Mas não deu em nada não...

_Mas o senhor jogava nesse time mesmo? Qual é o seu nome?

_Edílson de Carneiro, mas se chamar pelo nome ninguém conhece não. Pode chamar Mandrake. Todo mundo aqui me conhece como Mandrake. Nós fomos campeões em 45, no tempo em que a bola era quadrada. Hahaha! No tempo em que a bola tinha pito. Chamava bola de pito. Acho que você não conhece nada desse tempo não... Fomos campeões também em 56, mas ai eu não jogava mais não... Mas era um tempo bom, rapaz! Pena que vocês hoje não possam mais viver assim desse jeito tranqüilo...

_O senhor tem razão... Enfim, muito obrigado pela informação. Boa tarde pro senhor.

_Boa tarde, meu filho.

Após despedir-se, você segue para a Avenida 13 de Maio. Vá para **8**.

4

Procurando não se importar muito com essas bolas coladas por toda parte no bairro, você segue seu caminho como se nada de mais interessante estivesse acontecendo a sua volta.

Sua aventura termina aqui.

5

Com uma rápida pesquisa na internet, você logo percebe que existe muito coisa pra ler sobre esses adesivos, mais conhecidos como *stickers*. Sobre eles, você quer saber:

Sua relação com a internet e com o mercado? – vá para **35**.

O que são? – vá para **9**.

A relação deles com outras manifestações artísticas de rua? – vá para **10**.

Quem cola e por que cola? – vá para **34**.

3.1 - 6

6

Só após acessar o site você começa a entender que o gentilandia.com é um jogo.

Um click sobre a imagem do sticker existente na página inicial do site leva você à página seguinte. Nela, há um mapa do bairro do Benfica, apresentando quatro marcações, cada uma delas é um link para uma das fases do jogo. Ao lado do mapa, sobre uma caixa de texto cinza, é explicado o significado do gentilandia.com:

“O gentilandia.com é uma intervenção urbana que disponibiliza aos transeuntes da Gentilândia, bairro da cidade de Fortaleza, a possibilidade de desenvolver uma nova relação com este espaço. Com o jogo, o jogador tem a possibilidade de viajar por várias histórias do bairro, tendo o ano de 1956 como ponto de partida para as discussões dos temas aqui propostos e que constituem boa parte da essência desse espaço único da cidade: o esporte, a religiosidade, a boêmia e a educação.

Durante o gentilandia.com, o jogador terá a oportunidade de se perder nas ruas do bairro conduzido pelas quatro fases que constituem o jogo: solar, municipal, esquinas e remédios, que podem ser jogadas em qualquer ordem. Todas elas têm início no site do jogo. O acesso é feito clicando-se em um dos quatro pontos marcados no mapa. As fases são apresentadas com um pequeno texto seguido por um enigma, que conduzirá o jogador a um espaço da Gentilândia, onde ele receberá mais informações e enigmas e dessa forma se desenvolverá o jogo.

A participação no gentilandia.com é completamente voluntária e não provocará nenhum ônus ao jogador.

Bom jogo.”

Você pode, a qualquer momento, voltar para essa referência e iniciar uma outra fase, inclusive quando a referência lida der a aventura por encerrada. Anote essa referência na sua folha de aventuras.

Que fase do gentilandia.com você deseja jogar?

solar - vá para 11.

municipal - vá para 12.

esquinas - vá para 13.

remédios - vá para 14

7

Preferindo pedir ajuda ao velhinho que limpa os óculos, você se aproxima e pergunta:

_Com licença senhor, boa tarde.

Abrindo o que deve ser a porta de casa, ele responde:

_Pois não amigo, o que o senhor deseja?

_Bem, como que eu faço pra chegar na 13 de Maio?

_Ora! Mas isso é muito fácil!

Enquanto ele explica, você é capaz de ver que, dentro da casa do senhor, há muitas fotos antigas penduradas nas paredes. Quando ele termina de falar, você pergunta:

_Desculpe-me se eu parecer impertinente, mas..., como é mesmo o nome do senhor?

_José Moacir de Queiroz, mais conhecido como Dedé.

_Então, seu Dedé, o senhor mora há muito tempo aqui? Como era esse bairro há... 50, 60 anos atrás? Tinha muito mato, era arrumadinho? Como é que era?

_Sim, eu moro desde criança aqui. E não tinha nada de mato não! Era tudo construído aqui... Mas ou menos nessa época tinham acabado de tirar o bonde e já tinha calçamento nas ruas todas aqui perto. A Universidade já tava se arrumando ai, onde era a casa do José Gentil... Lógico, eles tiveram que reformar, porque só era uma parte e eles tiveram que construir outra, com o mesmo padrão da antiga. Tempos depois construíram ali, onde os alunos fazem ah..., ah... Se formam lá... Como é o nome daquilo ali...?

_A Concha Acústica?

_A Concha Acústica! Isso. Não tinha negócio de mato não. Aqui sempre foi arrumadinho...

Despedindo-se, após perceber que, de certa forma, ofendera seu Dedé, você segue para a Avenida 13 de Maio. Vá para **8**.

8

Continuando seu caminho para casa, você começa a perceber que boa parte da Avenida 13 de Maio, tanto aquelas paredes de propriedade da Universidade Federal do Ceará quanto as paradas de ônibus, as caixas de telefone e o meio-fio estão repletos de

uma espécie de lambe-lambe de formato circular, nas cores vermelho e preto e com um grande “G” estampado no centro.

Chegando mais perto de um deles, a inscrição que você encontra chama-lhe a atenção: **www.gentilandia.com**. Parece, obviamente, tratar-se de um *site* de internet. Mas, o que aquilo quer dizer? Você:

Prefere não ligar para isso – volte para **4**.

Pesquisa mais sobre esses adesivos – volte para **5**.

Acessa o *site* – volte para **6**.

9

Sticker é um tipo de intervenção gráfica urbana, normalmente, uma mistura de ilustração e texto, feita em papel adesivo ou do tipo “lambe-lambe” (colado com grude), que tem como proposta principal ser uma resposta à massificação da propaganda e do uso abusivo que esta faz do espaço urbano. Muros, terrenos baldios, paradas de ônibus, orelhões, colunas de viaduto; enfim, qualquer espaço urbano pode servir de suporte para os coladores espalharem sua produção artística¹⁰. Os artistas “produz(em) em espaço aberto sua galeria urbana, pois os espaços fechados dos museus e afins são quase sempre inacessíveis” (GITAHY, 1999, p.18).

É difícil dizer quando a prática de colar adesivos teve início:

A origem do sticker é controversa, mas dá para dizer que o sticker é neto do tag, que por sua vez, é o pai do grafite. Tudo começou no início dos 70, quando nascia o hip hop, e Nova York era bombardeada por palavras e desenhos pintados em spray.

Nessa época, um garoto saturou a cidade com seu apelido, Taki 183. Provocou tanta curiosidade que sua entrevista à “The New York Times”, publicada em 71, foi tratada como um “mistério desvendado”. Não demorou muito a ser seguido: milhares de “tags”, ou assinatura, pipocaram em lugares públicos, numa disputa pela demarcação de território – como ainda acontece com a pichação.

Em meados dos 90, surge a figura criada por Shepard Fairey, que rapidamente se alastrou inspirando o que passou a ser chamado de sticker. (REVISTA DA FOLHA, 2004, p.5)

¹⁰ Uma das mais recentes experiências com *sticker* feitas na cidade de Fortaleza gerou uma matéria do Jornal OPOVO. “O poeta cearense Ricardo Alcântara colou em 250 pontos de ônibus de Fortaleza cartazes com doze poesias suas inéditas que abordam temas do cotidiano das pessoas, como vida e morte, dor e prazer. Com o projeto *Poesia no Ponto*, o poeta quer as pessoas que esperam o transporte ou que passam apressados pelas ruas tenham a oportunidade de manter um contato repentino e fugaz com a poesia” (OPOVO, 27 de dezembro de 2006, p.5)

A imagem que Shepard Fairey, considerado o pai do *sticker*, espalhou, primeiramente pelos EUA, depois por vários países da Europa e Ásia, trazia a inscrição *Obey Giant* (Obedeça ao Gigante) e a figura em alto contraste de um ícone norte-americano dos anos 90: o campeão de luta livre Andre *the Giant*.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para **45**. Caso contrário, volte para **5** e visite outra referência da sua escolha.

10

A paisagem das grandes metrópoles, preenchida completamente por todo tipo de informação, comunica muito pouco para quem não está atento a beleza que surge dos painéis pintados nos muros. *Graffitis*¹¹ e pichações disputam, com *outdoors*, placas de propaganda e todo tipo de publicidade, a atenção e o olhar dos transeuntes.

As paredes da cidade, desde a antiguidade (FUNARI, 1989, p.28), são o espaço ideal para todo o tipo de mensagem, de xingamentos e poesias, como em Pompéia (GITAHY, 1999, p.20), às palavras de ordem contra a ditadura no Brasil. É nesse espaço que se desenvolvem duas manifestações artísticas urbanas: a pichação e o *graffiti*.

O “pixo”, muito mais do que um monte de rabiscos incompreensíveis, é uma forma de relação da comunidade com ela mesma e com o espaço urbano – mesmo que por meio de uma contravenção. No meio daqueles traços, a arte se mistura à necessidade de dizer ao mundo “eu existo, eu posso”. Ao mesmo tempo em que assume esse caráter de afirmação da existência, o pichador obriga, exige de um espaço da cidade – o muro da casa, a parede da loja, o *outdoor* – que ele possua uma nova constituição estética, sem perguntar se o dono do espaço gostou ou não do novo rabisco em sua propriedade. (FOLHA DE SÃO PAULO, 21 de janeiro de 2006, p.E 5).

Em 1975, aconteceu a primeira grande exposição de *graffiti*, no ArtistSpace, em Nova Iorque. (GITAHY, 1999, p.36). Desde então, a presença de elementos da arte urbana em exposições, museus e galerias só aumenta.

¹¹ “... a grafia adotada, - graffito – vêm do italiano, inscrição ou desenhos de épocas antigas, toscamente riscados a ponta ou a carvão, em rochas, paredes etc. *Graffiti* é o plural de *graffito*. No singular, é usada para significar a técnica (pedaço de pintura no muro em claro e escuro). No plural, refere-se aos desenhos (os *graffiti* do Palácio de Pisa).” (GITAHY, 1999, p.13)

A partir do momento que a arte urbana sai da rua e ganha os espaços convencionais da produção artística, mostra que essa produção passou pelo crivo de validação da obra como objeto artístico, e que já existe a preocupação de proteger em museus, verdadeiros “portos de salvação” (ARGAN, 1998, p.87) uma parte dessa produção.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para **45**. Caso contrário, volte para **5** e visite outra referência da sua escolha.

11

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **solar**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre o quarteirão onde está localizada a Reitoria da Universidade Federal do Ceará, exatamente na esquina entre a Avenida 13 de Maio e Avenida da Universidade.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“No início de 1956, a família Gentil colocou a venda seu solar localizado na esquina das avenidas 13 de Maio e Visconde de Cauípe (atual da Universidade). Mesmo já tendo adquirido o prédio da Faculdade de Direito, o então reitor da UFC, Professor Antônio Martins Filho, acreditou que seria interessante conseguir novos recursos junto ao Ministério da Educação para adquirir a referida propriedade para ser a sede da Reitoria da UFC.”

Seguido pela pista:

“Sem capítulo, nem tomo. Vários exemplares e uma edição.

Seu número de chamada é: 378.8131 M343h.

Folheá-lo não ajuda muito. Leia somente 57 e 58.”

O enigma leva você a:

Ir até a Reitoria? – vá para **15**.

Consultar a lista telefônica? – vá para **16**.

Ir à Biblioteca do Centro de Humanidades? – vá para **17**.

12

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **municipal**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre o quarteirão compreendido entre as ruas Costa Sousa, Marechal Deodoro, Paulino Nogueira e a Avenida dos Expedicionários.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“O Campeonato Cearense de 1956 tem os mesmos disputantes do ano anterior: Ferroviário, Ceará, Fortaleza, América, Calouros do Ar, Usina Ceará, Gentilândia e Nacional, com uma forma diferente de disputa. Seriam dois turnos com jogos de ida e volta e pontos corridos.

Foi um campeonato de rendas muito fracas, fruto das campanhas pírias dos clubes ditos grandes, que não contrataram jogadores à altura de suas tradições, deixando o torneio nas mãos do ‘bloco dos sem-renda’¹².

Durante todo o primeiro turno, o Gentilândia esteve na primeira posição, seguido pelo América.”

Seguido pela pista:

“Canto bom pra jogo.

O primeiro, entre um de Pernambuco e um do Ceará, teve um tal de Chinês como herói.

Tente não esquecer: a história continua na entrada principal.”

O enigma leva você a:

Ir à entrada principal da Reitoria? – vá para **18**.

Ir à entrada principal do Teatro Universitário? – vá para **19**.

Ir à entrada principal do Estádio Presidente Vargas? – vá para **20**.

¹² “Bloco dos sem renda” é a forma pela qual Alberto Damasceno chama os times que tinham poucos torcedores, como Usina Ceará, Calouros do Ar, Nacional e Gentilândia, por exemplo. (DAMASCENO, ????, p.174)

13

Aparentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **esquinas**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre a esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“Seu Joca, dono de uma mercearia, entrou para a história do bairro. Ali estava um grande comerciante, que primava pelo bom atendimento e seriedade no que fazia. Era ainda no tempo da caderneta. Era chegar, levar a mercadoria e deixar tudo anotado, acertando as contas no começo do mês.

Em frente à mercearia do seu Joca, havia o Bar do Beto, possivelmente um dos mais antigos da região.

Francisco Ferreira Neto (O POVO, 03 de novembro de 2006, Guia Vida e Arte), o Seu Chagas, outro importante comerciante do bairro, chegou à Gentilândia, abriu seu estabelecimento em frente à mercearia de Seu Joca. No bar do Chaguinha, pode-se comer o que, pra muitos, é a melhor panelada da região.

Anos depois, Seu Chagas mudou o bar de lugar.”

Seguido pela pista:

“Não só os pratos fazem sucesso. Vá até o balcão e pergunte ao garçom sobre 1956.”

O enigma leva você a:

Abrir uma conta na mercearia do seu Joca? – vá para **21**.

Visitar o bar do Chaguinha? – vá para **22**.

Conhecer o Bar do Beto? – vá para **57**.

14

Apresentemente, a principal diferença da página que você acessou para as outras do *site* está no mapa. Na fase **remédios**, a marcação com o *sticker* na Gentilândia é sobre a Igreja dos Remédios, localizada na Avenida da Universidade.

Na caixa cinza, está o seguinte texto:

“A invocação a Nossa Senhora é um sinal de devoção dos fiéis, que recorrem com confiança à virgem Santíssima em todas as suas aflições.

Nossa Senhora se apresenta de pé, com o Menino Jesus nu, sentado em seu braço esquerdo e a mão direita como para socorrer devotos. Está vestida com uma túnica, um manto que lhe envolve o corpo e um véu curto cobrindo parcialmente os seus cabelos.”

Seguido pela pista:

“Santa Liduina, devota da Santa de Todos os Remédios, pode lhe dar uma ajuda. Busque por ela como quem busca a solução dos problemas.”

O enigma leva você a:

Procurar a ajuda de Nossa Senhora dos Remédios? – vá para **24**.

Pedir auxílio a Nossa Senhora de Nazaré? – vá para **25**.

Implorar socorro à Nossa Senhora de Salette? – vá para **26**

15

A Reitoria da Universidade Federal do Ceará é um prédio enorme.

Por mais que você procure, nada de especial parece estar escondido por ali.

Sua aventura terminou.

16

Você abre a primeira lista telefônica que lhe chega às mãos na página 57. Ela corresponde à relação de logradouros da cidade de Fortaleza e vai da Rua Raimundo Magalhães, no Bairro Cristo Redentor, à Vila Rodrigues, no Jardim Guanabara.

Insatisfeito com o resultado da busca na primeira lista, você parte para a segunda e, assim, perde-se nessa procura que não lhe traz frutos.

Sua aventura termina aqui.

17

Quanto mais você pensa na solução do enigma, mais lhe parece claro que este número de chamada trata-se da numeração com a qual os livros são catalogados em bibliotecas. É com essa determinação que você se dirige à Biblioteca do Centro de Humanidades da UFC.

Ao chegar ao salão onde estão os livros, você se dá conta de sua pouca experiência em consultar a biblioteca. Você pode tentar pedir ajuda a algum funcionário que conversa encostado no balcão. **Teste sua sorte.** Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **37**. Se o resultado for **cara**, você teve sorte. Vá para **38**.

18

O Coronel José Gentil Alves de Carvalho nasceu em Sobral em 11 de setembro de 1867 e faleceu em 11 de março de 1941.

Em 1909, quando já vivia em Fortaleza, o Coronel adquiriu uma chácara na Avenida Visconde de Cauípe (como era antigamente chamada a Avenida da Universidade). Nesse lugar ele ergueu, em 1918, o que viria a ser chamado de “A Casa da Família Gentil”, rodeada de vilas e ruas de vários estilos, praças e áreas verdes. Hoje, funciona nesse prédio a Reitoria da UFC e toda região em volta dela é conhecida como Gentilândia.

Por mais que você procure, não há nada que se pareça com uma pista em nenhuma das entradas da Reitoria, há não ser alguns *stickers* colados aleatoriamente.

Sua aventura termina aqui.

19

Chegando à entrada do Teatro Universitário, você procura por alguma pista confirmando que você optou pelo caminho correto.

Para sua decepção, não há nada ali que nem de longe se pareça com uma pista.

Sua aventura termina aqui.

20

Foi bem fácil encontrar o Estádio Presidente Vargas. Enquanto você sobe, decidido, o pequeno lance de escada em direção ao portão principal, um homem com cerca de 50 anos, visivelmente embriagado, se posta a sua frente e lhe encara de forma ameaçadora. Você:

Ignora o homem e continua subindo o lance de escada? – vá para **41**.

Puxa assunto com o homem? – vá para **42**.

Desconfia que ele seja um ladrão e resolve fugir? Vá para **43**.

21

A busca por Seu Joca levou você à esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil. A uma senhora que atravessa seu caminho, você pergunta:

_Por favor..., a senhora sabe onde fica a Mercearia do Seu Joca?

_Não meu filho, eu não sei onde é que é.

Você gagueja um pouco e tenta mais uma vez.

_Acho que Seu Joca é um homem muito antigo e conhecido aqui no bairro. A senhora tem certeza de que nunca ouviu falar dele?

Teste sua sorte. Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **36**. Se o resultado for **cara**, vá para **47**.

22

Acreditando que a pista pretende leva-lo a conhecer as outras iguarias do bar do Seu Chagas, você se dirige à esquina das ruas João Gentil e Padre Francisco Pinto.

Em qual momento do dia você prefere visitar Seu Chagas? Se você se decidir conhecer pela noite, vá para **49**. Caso dê preferência pela manhã, vá para **48**.

23

Após muito procurar, você encontra, no pé de um poste quase em frente ao estacionamento, o que procura. São dois *stickers*, colados um acima do outro. O primeiro deles é um daqueles que estão espalhados aos montes pelo bairro. Ao seu lado, o outro, bem menor, branco, de forma retangular e com um texto no centro dele. A pista para seguir adiante no jogo: “Você sobe ou desce a rua? Só não vai se perder, é uma quadra só.”

Você:

Sobe a rua – vá para **46**.

Desce a rua – vá para **52**.

24

Passando pelo portão de ferro que separa a Igreja dos Remédios da Avenida da Universidade, você descobre que não haverá missa hoje: o padre vai realizar confissões o resto da tarde. Isso, de certa forma, explica por que há tão poucas pessoas dentro da Paróquia e sua nave está, toda ela, a meia luz. Para não atrapalhar o andamento dos trabalhos religiosos, você resolve investigar a área em frente à igreja.

Nesse espaço, há dois lugares que chama sua atenção. Em qual deles você vai dar prosseguimento a sua busca?

A gruta de Lourdes – vá para **50**.

A imagem de Santa Liduina – vá para **51**.

25

Você acredita que a imagem de Nossa Senhora descrita na pista representa Nossa Senhora de Nazaré. É com essa convicção que você se dirige ao Montese para visitar sua Matriz de Nazaré.

Todo o ânimo que você tinha quando chegou a Igreja foi sumindo, à medida em que percebe que por lá não há nenhuma pista. Você seguiu pelo caminho errado e sua aventura termina aqui.

26

A única informação interessante que você consegue na paróquia de Salete, na Bela Vista, é que ela já foi uma capela ligada à Igreja dos Remédios. Você não acha mais nenhum outro dado de relevância para o jogo. Sua aventura termina aqui.

27

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. A porta range terrivelmente, fazendo com que alguns alunos e o professor olhem para você. Parece-lhe que a aula estava prestes a começar. Mesmo assim, você entra e senta-se em uma cadeira próxima a porta. No que o professor pergunta:

_E então? O senhor deseja alguma coisa?

_Bem, er... – é melhor ir logo direto ao ponto – professor, e em 1956?

A sua pergunta faz a aparente antipatia do professor sumir.

_Meus mais sinceros parabéns, nobre aventureiro. Conheço as dificuldades que você enfrentou para chegar até aqui e isto só me obriga a ser bastante efusivo em minhas congratulações. – o professor faz um sinal para que você se levante e se aproxime dele. Você, meu amigo, é o primeiro a conseguir chegar nessa etapa da fase, e merece uma salva de palmas! No que o professor, animadamente, começa a bater uma mão na outra, fazendo um barulho muito alto.

Alguns alunos, de maneira tímida, acompanham o professor, aparentemente sem entenderem muito bem o motivo das palmas.

_Eu posso lhe garantir que você teve êxito no desenvolvimento dessa fase. Um grande êxito, realmente. Por este motivo lhe ofereço um prêmio. Espere só um instante...

O professor volta a sua mesa, deixando-lhe sozinho em frente à turma, que acompanha atentamente a conversa de vocês dois.

_Aqui está, ele retorna, com um *sticker* nas mãos.

Você agradece e sai da sala, enquanto pede desculpas à turma por ter invadido a sala e atrapalhado a aula.

Somente nos corredores da Universidade, você percebe que atrás do *sticker* há o seguinte texto: “Suba a escada até o primeiro andar do Bloco Administrativo do Centro de Humanidades 2. Bata duas vezes, e não mais, na primeira porta localizada no fim do corredor a sua direita. Não fale com ninguém até chegar lá. Leve apenas esse *sticker*.”

O que você faz:

Segue as instruções recebidas? – vá para **32**.

Prefere não se arriscar? – vá para **33**.

28

Primeiramente, você deve escolher em qual dos dias vai assistir à aula. Se na segunda-feira, vá para **39**. Caso prefira ir na terça-feira, vá para **40**.

29

Primeiramente, você deve escolher em qual dos dias vai assistir à aula. Se na segunda-feira, vá para **40**. Caso prefira ir na terça-feira, vá para **39**.

30

O “anjo de pernas tortas” só pode ser Garrincha. O carioca de Pau Grande, vilarejo próximo à Petrópolis, foi o maior ponta-direita da história do futebol mundial. Se ele viesse jogar aqui no P.V. e tivesse que escolher um portão para entrar no estádio, lhe parece óbvio que ele daria preferência pelo portão do lado direito.

De longe, você já começa a perceber que há algo estranho no muro em frente à entrada pelo lado direito, que fica colada à sede da Federação Cearense de Futebol. A parede está, ela inteira, coberta com aquelas folhas utilizadas na divulgação dos *shows* de forró, também chamado de “lambe-lambe”, onde é possível ler a matéria do jornal O POVO sobre o jogo Gentilândia e Ceará, de 16 de setembro de 1956. Jogo que deu o título de campeão do primeiro turno e, neste caso, de campeão cearense ao Gentilândia Atlético Clube, o único título de sua história:

“SOUBE VENCER COMO LÍDER O GENTILÂNDIA – Depois de um primeiro tempo medíocre, o alvi-anil recuperou-se na etapa final e ganhou por 1x0 – Pipiu, o herói da tarde – Basileu, a grande figura.

O Gentilândia continuou como líder, contrariamente ao que muitos torcedores esperavam. Encerrando os seus compromissos, à tarde de ontem, no primeiro turno do campeonato de futebol da cidade, voltou a sair de campo ostentando os louros da vitória, mas dessa vez com um triunfo consagrador, pois que lhe deu o título de campeão do primeiro turno. Por 1x0 o Gentilândia impôs-se ao Ceará, goal de Pipiu, o herói, por tanto, da tarde.

O Gentilândia está melhorando o seu padrão técnico. Todavia, ainda não atingiu aquilo que o seu plantel pode dar. Ainda não armou o conjunto de uma maneira cem por cento. Mas vem jogando regularmente, o suficiente para vencer todos os seus adversários. E está comandando o pelotão dos concorrentes ao título, desde a rodada passada, quando quebrou a invencibilidade do América. É um líder, portanto, à altura.” (JORNAL O POVO, 16 de setembro de 1956)

Ao lado desse mural, há dois *stickers* como aqueles que você encontrou em frente ao P.V. No menor deles, lê-se, em caixa alta: “CONGRATULAÇÕES”.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**.

Anote essa referência na sua folha de aventuras. Em qualquer momento você poderá acessá-la, independente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

31

Enquanto seguia em direção ao portão localizado do lado esquerdo do estádio, uma animação sem precedentes percorreu seu corpo ao perceber que, bem próximo à entrada há dois adesivos como aqueles que você encontrou há pouco. O texto no menor deles é muito simples: “Garrincha foi o maior ponta-direita do mundo”. E nada mais.

Sua aventura termina aqui.

32

Você segue a risca as informações recebidas. Bate na porta, entra na sala e apresenta o *sticker* a pessoa que lá trabalha. Ela verifica-o, balança a cabeça afirmativamente e lhe entrega um exemplar da Revista Entrevista, uma publicação desenvolvida pelos alunos do Curso de Comunicação Social (anote esse item em sua **folha de aventuras**).

Com um muito obrigado entre dentes você recebe a revista e sai da sala, sem dizer mais palavra nenhuma.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá acessá-la, independente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

33

Você não se sente muito confortável em aceitar a sugestão escrita no verso do *sticker*.

Agora, se não o fez, volte a **6** e jogue outra fase. Caso prefira não jogar nenhuma ou já tenha jogado as outras três fases, sua aventura termina aqui.

34

Os “coladores” são, em maioria, profissionais e estudantes ligados às artes gráficas, que se utilizam de conceitos mercadológicos – criação de marcas, *slogans* e *layouts* – para, como eles mesmo dizem, “atacarem” o sistema¹³. De maneira semelhante aos movimentos da contracultura (não nos instrumentos utilizados que, com as novas tecnologias, foram ampliados, mas no objetivo), os “coladores” e seus adesivos também possuem “um certo modo de contestação, de enfrentamento diante da ordem vigente, de caráter radical e bastante estranho às formas mais tradicionais de oposição a esta mesma ordem dominante.” (PEREIRA, 1986, p.20)

¹³ Entrevista com o historiador Eduardo Saretta. (REVISTA DA FOLHA, 2004, p.6)

Outro argumento recorrente para a prática do *sticker* é o de que a intenção é chamar a atenção das pessoas para o espaço em que elas vivem. Despertar o olhar dos moradores da cidade para algo diferente de *outdoors* ou cartazes promocionais é a missão defendida por grupos de coladores como o Base V¹⁴ e o SHN¹⁵.

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para **45**. Caso contrário, volte para **5** e visite outra referência da sua escolha.

35

Se fosse possível apontar um principal motivo para a força da onda dos *stickers*, ele seria, sem dúvida, a internet. A rede mundial de computadores é o espaço ideal para a divulgação de trabalhos e registro das atividades dos grupos de coladores, haja vista a enorme quantidade de *sites* sobre o tema, *blogs*¹⁶, *fotologs*¹⁷ e comunidades no *Orkut*¹⁸.

Além de “expor” seus adesivos, os coladores usam a rede para trocarem material. Dessa maneira, *stickers* criados por artistas no Brasil são colados não só nas ruas do país, mas em cidades do Japão ou dos Estados Unidos, por exemplo, ampliando o público que tem acesso a produção e proporcionando inúmeras possibilidades de interação entre culturas e realidades diferentes. Normalmente, o primeiro contato é feito pelos artistas por meio de seus *fotologs*. Depois, acontece a troca dos adesivos, seguida pela divulgação, mais uma vez via *net*, da colagem do material.

A febre dos *stickers* foi tão forte em algumas cidades que já começaram a surgir as primeiras lojas de adesivo do país, como a Galeria de Adesivos, de Salvador, a Most Urban Store/Art Gallery e a Choque Cultural, ambas de São Paulo. Nesses espaços, são vendidas gravuras de artistas que até então tinham a rua e a internet para divulgar seu trabalho.

¹⁴ www.base-v.org

¹⁵ www.fotolog.net/shn. O SHN (sigla escolhida unicamente pela sua sonoridade) é um coletivo de artistas formado em Americana, a 130 km de São Paulo. Esse grupo tem como prática fazer grandes painéis com vários *stickers* do mesmo tipo.

¹⁶ Um *weblog*, *blog* ou *blogue* é um página da *Web* cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente (como um histórico ou diário). (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog>)

¹⁷ Um *Flog* (também *Fotolog* ou *Fotoblog*) é um registro publicado na Internet com fotos colocadas em ordem cronológica, ou apenas inseridas pelo autor sem ordem, de forma parecida com um Blog. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotolog>)

¹⁸ “O *Orkut* é uma rede social filiada ao Google, criada em 19 de Janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome é originado no projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google.” (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>)

É interessante ver como o *sticker*, uma manifestação urbana que se apresenta, dentre outras coisas, contrária à poluição visual feita pela propaganda nas cidades, se transforma em mercadoria para ser, de certa forma, reconhecido, avalizado. Guardando-se as devidas proporções, essa relação da arte urbana com o mercado é similar àquela tratada por Sanguineti, quando este trata da subordinação das vanguardas artísticas aos museus:

No plano da estrutura, a vanguarda sempre se ergue contra a mercantilização estética, mas, decididamente, como descrevi, nela termina por mergulhar. Seu modo de resistir à pressão econômica é, de resto, comprometido pelo fato de que ela sempre se coloca, ao mesmo tempo, no ponto mais alto – este é o sentido oculto da palavra vanguarda – do regime comercial da estética contemporânea: reflete seus movimentos à medida que dela participa. Ao nível da superestrutura, a vanguarda acaba no museu que, no fim da história, como no pior conto de fadas, tranqüilamente a devora. Não nos pode consolar saber que pode renascer de suas próprias cinzas, sob uma figura nova; renasce apenas para ser outra vez devorada. (SANGUINETI, 2000, p. 281)

Essa relação “promíscua” com o mercado não é exclusiva do *sticker*. Artistas do *graffiti* e da pichação como Daniel Medeiros, o Boleta, também começam a produzir obras para serem expostas em museus e espaços particulares:

Ex-office-boy, entregador de pão e metalúrgico, Boleta começou a pichar a palavra “vício” pela cidade (São Paulo) em 1990, e não parou mais. A partir de 2000, passou a ser convidado para pichar lojas, participar de trabalhos de publicidade e abandonou a fábrica. Há um ano, abriu sua própria galeria de arte, com três amigos, a Grafiteria, na Vila madalena. Faz trabalhos empresas como Nike, Puma e Coca-Cola e “decora” paredes domésticas. (REVISTA DA FOLHA, 2006, p.11)¹⁹

Se você estiver satisfeito com as informações que recolheu até agora sobre *sticker*, vá para **45**. Caso contrário, volte para **5** e visite outra referência da sua escolha.

36

A senhora pensa um pouco e lhe responde:

_Não, não... Eu não consigo lembrar de ninguém com esse nome por aqui. E se despede.

¹⁹ A capa dessa edição é bem característica: “A moda entre os bacanas é contratar grafiteiros para decorar as paredes de casas, bares e restaurante.” (REVISTA DA FOLHA, 2006, Capa).

Você ainda tenta descobrir alguma pista perguntando a um grupo de senhoras que conversam na calçada. Apesar de muito educadas, para sua tristeza, elas não têm nenhuma informação que lhe pode ser útil.

Sua aventura termina aqui.

37

Um funcionário baixinho, gordinho e levemente simpático se oferece para ajudá-lo. Você lhe mostra a referência, fazendo com que o sorriso que ele trazia no rosto se transformasse em morder de lábios:

_Olha amigo, infelizmente a procura por esse livro tem sido bem grande ultimamente e o último exemplar da biblioteca acabou de ser alugado. Sinto muito não poder ajudá-lo.

Você se chateia profundamente e volta pra casa. Sua aventura termina aqui.

38

Um funcionário baixinho, gordinho e levemente simpático, de nome Armando, se oferece para ajudá-lo. Você lhe mostra a referência, fazendo com que o sorriso que ele trazia no rosto se transformasse em morder de lábios:

_ Mas já é a quinta pessoa que me pergunta isso. Só hoje, já é a quinta...

Enquanto o acompanha, você fica se perguntando quem são esses outros jogadores que chegaram aqui antes de você. Que outras fases eles já jogaram, as dificuldades que enfrentaram e como as venceram.

Vencer, ganhar... Não lhe parece realmente possível ganhar um jogo quando não há adversários diretos, a não ser, pelo menos até agora, o próprio jogo:

A idéia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo. Todavia, para alguém ganhar é preciso que haja um parceiro ou adversário; no jogo solitário não se pode realmente ganhar, não é este o termo que pode ser usado quando o jogador atinge o objetivo desejado. (HUIZINGA, 2005, p.57)

Impacientemente, Armando lhe aponta, no que parece ser a milésima vez, tamanha é a irritação que ele demonstra, a prateleira onde está o livro que você procura:

_ Taí. Resmungando, ao mesmo tempo em que volta à bancada da Biblioteca.

Existem pelo menos 12 exemplares do livro que você procura – História Abreviada da UFC – do professor Antônio Martins Filho. Na página 57 de uma dessas

edições, você encontra um *sticker*, do mesmo tipo que estão espalhados pelo bairro, dobrado em quatro partes. Antes de abri-lo, você deve ler o texto das páginas 57 e 58.

No início de 1956, quando as coisas já estavam se aclarando para a Universidade, chegou ao meu conhecimento que o solar da família Gentil, no Benfica, iria possivelmente ser alienado para um grupo que pretendia instalar ali um hospital.

Fiz uma vistoria no imóvel, dimensionando a área em que o prédio estava edificado e verificando a possibilidade da futura aquisição de outras propriedades adjacentes, quase todas também da família Gentil.

A despeito de já termos adquirido o prédio da faculdade de direito, seria interessante examinar a possibilidade de conseguir novos recursos junto ao Ministério da Educação e comprar a referida propriedade, para servir de sede para a Reitoria.

Dirigi-me ao Rio de Janeiro, onde pude contar com o apoio do Diretor de Orçamento do MEC, senhor Júlio Furquim Sambaquy, que se tornou um eficiente colaborador na obra de implantação e expansão da Universidade.

Informou o senhor Sambaquy que, especialmente para aquisição de imóveis, nada me seria possível conseguir. No entanto, o Ministério teria a oportunidade de conceder à nossa Universidade uma suplementação na ordem de Cr\$3.200.000,00 para Pessoal.

Recebida essa importância, dentro de aproximadamente 30 dias, poderíamos abrir um crédito especial para a aquisição do imóvel, fazendo o congelamento correspondente ao valor da aquisição.

De fato, para o Ministério, representava uma medida muito simpática a de se fazer economia de verbas destinadas a pessoal e aplicar o respectivo saldo em bens que iriam enriquecer o patrimônio da Universidade.

Ultimada a minha missão no Rio de Janeiro, tornei ao Ceará, na esperança de realizar a aquisição do Palacete José Gentil.

Assim efetivamente aconteceu, depois de sucessivos entendimentos (sic) com o Senhor João Gentil, Diretor Presidente da Imobiliária José Gentil S.A.

A operação de compra e venda foi realizada pelo preço justo e certo de cinco milhões de cruzeiros, sendo que, concomitantemente, adquirimos diversos bens móveis, pela quantia de Cr\$500.000,00. O Senhor João Gentil foi de uma correção a toda prova, não permitindo que fossem retirados da casa até mesmo troféus e alguns objetos de adorno que, por equívoco, haviam sido mencionados na relação que me forneceu.

Confiei ao Secretário Geral da Universidade, Hesíodo de Queiroz Faço, a supervisão das adaptações indispensáveis ao prédio.

A inauguração da nova sede da Reitoria, no Palacete do Benfica, se deu no dia 25 de junho de 1956, às 16 horas, com a presença do Ministro Clóvis Salgado, titular da Pasta da Educação e Cultura. Foi um acontecimento marcante na história de nossa instituição, que, efetivamente, com apenas um ano de funcionamento, já estava representando motivo de orgulho para professores e alunos e, de um modo geral, para o próprio Estado do Ceará.

Fiquei muito satisfeito em observar o contentamento do Governador Paulo Sarasate, muito parcimonioso em fazer elogios de corpo presente. Sua manifestação de apoio foi gratificante e representou um estímulo para que prosseguíssemos nosso trabalho, em benefício da instituição que estava sendo implantada. (MARTINS, 1996, p.57 e 58)

Após a leitura, você abre o *sticker* cuidadosamente. No verso dele, está a pista para a próxima etapa da fase. Ela diz o seguinte:

“Sem saber HORA, SALA e DIAS DA SEMANA, assista a uma aula no Centro de Humanidades 2 e pergunte ao professor pelo ano de 1956.

2 e 4, 0 e 9, 2 e 3.”

Diante do enigma, você procura, no Centro de Humanidades, uma aula que:

Comece às nove da manhã, na sala 23, às segundas e quartas? – Volte para **27**.

Aconteça das 02:00 às 04:00 da tarde, na sala nove, às segundas e terças? –

Volte para **28**.

Comece às nove da manhã, na sala 24, às segundas e terças? – Volte para **29**.

Você tem a opção de levar consigo o *sticker* encontrado no interior do livro. Se o fizer, não deixe de fazer o registro em sua **folha de aventuras**.

39

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. Sua animação diminui ao sentar e perceber que todos os alunos estão de cabeça baixa, enquanto a professora, com a voz um pouco alterada, lhes passa um sonoro sermão:

_ Como os senhores, mais uma vez, não leram o texto que está na xérox desde o começo do semestre, eu, mais um vez, vejo a mim mesma obrigada a ler na sala de aula. Ok, vamos lá. Abram a apostila na página 155.

Enquanto no máximo 3 pessoas abrem as ditas apostilas, na verdade uma pilha de textos fotocopiados e encadernados, você levanta o braço para perguntar a professora sobre o ano de 1956. Atitude essa que ela parece não dar a mínima atenção.

_Vamos dar continuidade à discussão da aula passada sobre comportamento verbal, com o texto de hoje, que fala sobre comportamento controlado por regras:

Dizer que um comportamento é “controlado” por uma regra é dizer que está sobre o controle do estímulo regra, e que a regra é um certo tipo de estímulo discriminativo – um estímulo discriminativo verbal. Quando o meu pai me dizia, “você tem de estar em casa até as 6 horas para jantar”, essa era um regra que controlava o meu comportamento porque as conseqüências de chegar atrasado eram bem desagradáveis. A regra pode ser tanto escrita quanto falada. Uma placa de “não fume” dentro de um elevador é um estímulo discriminativo verbal, e a pessoa que afixou a placa é o falante porque parte do reforço por afixar a placa é o efeito sobre os que a lêem “ouvintes” (BAUM, 1999, p.155).

Por mais que você tente chamar a atenção da professora, ela não desgruda os olhos do texto. Só agora você percebe que escolheu o caminho errado. Sua aventura termina aqui.

40

Completamente convicto de haver acertado hora, local e dias da aula, você entra na sala com um grande e satisfeito sorriso no rosto. Sua animação aumenta quando percebe que o professor e boa parte da turma estão em uma acalorada discussão sobre jogo. Mais especificamente, sobre futebol:

_Mas professor, só mesmo alguém com sérios problemas pra colocar o nome de “Stela” em um time de futebol! (THÉ, ????, p.7)

_O grande problema não é criar um time com esse nome. Estranho mesmo é “torcer” para a Stela. Vai Stela, vai!

Boa parte da turma ainda gargalhava quando o professor tomou a palavra:

_Pode realmente parecer estranho um time de futebol se chamar Stela Football Club. Mas a gente não pode esquecer que o futebol surgiu na Europa, e foram principalmente estudantes brasileiros, que estudavam no velho continente, que o trouxeram ao país. Foi justamente isso que aconteceu com o Stela. Não existem registros muito fiéis do ano, mas, por volta de 1913, fora marcada uma partida com o objetivo de criar um novo clube, a se realizar no antigo Campo do Passeio Público. Partida esta que envolveria os jogadores excedentes dos times que já movimentavam a pelota pelos campos da Capital, como o Rio Branco e o Tabajara. Após escolhidos os *players*, faltava decidir o nome da nova equipe. Então, como muitos dos jogadores estudavam no colégio Stela, na Suíça, foi escolhido o nome de Stela Foot-ball Club para a nova agremiação. (AZEVEDO, 2002, p.17)

No mesmo instante em que o professor finaliza a explicação, você levanta o braço e pergunta:

_Professor, e em 1956?

Ele olha para você, como se não o tivesse entendido muito bem, e responde um pouco inseguro:

_Bem, em 1956, se eu não me engano, o Gentilândia foi campeão cearense... Sim, me lembrei, – agora um pouco mais confiante – ele foi o campeão sim, e a história do título de 56 é muito interessante. Pra falar a verdade, a história do Gentilândia

Atlético Clube é toda cheia de momentos muito interessantes...(DAMASCENO, ????, p.175)

O professor passa o restante da aula falando sobre a campanha do Gentilândia em 1956. E, por mais que você tente, nenhuma das informações dele parece lhe ajudar na continuação do jogo. Sua aventura termina aqui.

41

Pisando forte, você contorna o homem, que continua parado com o olhar perdido. Vá para a 44.

42

Encarando-o de frente, você pergunta se ele deseja alguma coisa. O homem responde, sentando-se nos degraus:

_Não sei se você sabe, mas esse estádio foi inaugurado em 1941...

_Ah não..., conversa de bêbado... Você resmunga, na esperança do homem lhe ouvir e resolver ir embora. O que não acontece.

_Sim meu chapa, esse estádio foi inaugurado em 1941, num amistoso com Ferroviário e Tramways. Você conhece o Tramways? É, eu também nunca nem vi, mas sei que é de Recife porque tem naquela placa lá – apontando para uma parede dentro do P.V. onde estão várias placas dispostas desordenadamente. 1941... É muito tempo. Você se lembra de 1941?

_Não senhor. Você responde, enquanto se senta perto do homem.

_Eu também não sei muito sobre 41, meu chapa. Mas sei que o P.V. foi o primeiro estádio daqui com gramado. Já pensou nisso? Aqui do lado, onde é a Escola Técnica, você sabe onde é a Escola Técnica? Inventaram essa história de CEFETÍ, CEFETÉ, mas o nome antigo mesmo é Escola Técnica. Então, onde hoje é a Escola Técnica tinha o Campo do Prado. E, esse campo, como todos os outros daqui, eram tudo de barro batido... (AZEVEDO, 2002, p.59). Imagina o Robinho pedalando no barro, imagina!. Hahaha! Hum... É..., sobre 41, eu não sei mais de nada não...

Quando o homem começa a se perder na fala, você vê um bom momento para levantar e tentar ir embora, até que ele balbucia algo que lhe chama a atenção e faz com que você sente novamente:

_De 41, meu chapa, sei nada mais não. Mas, de 56, eu sei sim...

_O senhor pode me contar alguma coisa sobre 56?

_Lógico! Eu sei tudo sobre 1956! Eu nasci em 1956!

Silêncio. Olhando mais atentamente para o rosto do homem, você percebe que ele já começava a roncar. De uma hora para outra, ele entrou em estado de sono profundo. Enquanto você se levanta para continuar sua busca, o homem cai para o lado e se aninha entre dois degraus. Vá para **44**.

43

Não estando muito certo das intenções daquele homem mal encarado, você resolve andar na direção oposta a dele. Alguns passos são suficientes para fazer com que você perceba que ele está lhe seguindo. Tudo o que você tem a fazer é correr o mais rápido que consegue. Sua aventura termina aqui.

44

Atrás do homem, você encontra o que procurava: no chão, bem em frente ao portão do P.V., estão colados dois *stickers*. O primeiro deles é um daqueles que você viu espalhados pelo bairro. Ao seu lado, o outro, bem menor, branco, de forma retangular e com apenas um texto em seu interior, que de tão pequena lhe obriga a ficar de joelhos para lê-lo. Ele diz o seguinte:

“Além das fracas rendas, o início do campeonato de seleções e a visita de vários clubes de fora do estado foram motivo para a paralisação do Campeonato Cearense de 56 após o primeiro turno, vencido pelo Gentilândia. (AZEVEDO, 2002, p.104) O segundo turno não aconteceu e o clube foi declarado campeão cearense daquele ano.

Para continuar, entre no estádio pelo mesmo portão que o ‘anjo de pernas tortas’²⁰ entraria.”

Você se levanta e:

Vai até a entrada que fica no lado direito do P.V. – volte para **30**.

Vai até a entrada que fica no lado esquerdo do P.V. – volte para **31**.

²⁰ “Um anjo de pernas tortas” foi a maneira que o poeta Vínicius de Moraes encontrou para chamar o craque Garrinha. (AUGUSTO, 2004, p.162)

45

Depois de ler sobre *sticker*, você opta por:

Não perder mais seu tempo com algo como adesivos – volte para **4**.

Acessar o **gentilandia.com** – volte para **6**.

46

Subindo a rua, o mais anormal que você vê são os milhares de *stickers* espalhados por toda a parte. Além deles, não há nada que lhe chame atenção. Sua aventura termina aqui.

47

A senhora pensa um pouco e lhe responde:

_Olha, eu pessoalmente não sei te dizer. Mas já que você disse aí que esse tal de Joca é pessoa antiga do bairro, talvez tenha alguma coisa ali pra ti ajudar. Enquanto diz isso, ela aponta para um prédio azul nas proximidades.

Chegando mais perto, fica-lhe claro que o número 128 da Rua Padre Francisco Pinto é um bar. Em letras garrafais, sob o portão principal, lê-se “Bar do Marcão”. Ele abriga, em uma área perceptivelmente reformada há pouco tempo, o Memorial da Gentilândia, composto por 12 painéis que contam um pouco da história do bairro. Os registros vão desde o pioneirismo de Anita Gentil, a primeira mulher do estado a tirar carteira de motorista, à criação do Cine Benfica, surgido como teatro na década de 1920. (DIÁRIO DO NORDESTE, 16 de dezembro de 2006, p.18)

Em meio ao o deleite que esse espaço e essas informações lhe proporcionam, você encontra, em um dos painéis, a informação que Seu Joca, o motivo de sua ida até ali, já falecera.

Sua aventura termina aqui.

48

A movimentação no bar do Seu Chagas começa bem cedo. Chegando lá às 9:30 da manhã, você encontra quatro senhores papeando animadamente:

_Chagas, eu disse pra ele que não tava na hora, mas ele não me ouviu, o que eu podia fazer?

_Pelo menos você disse. Isso já vale!

Descobrimo, por acidente, qual deles é Seu Chagas, você resolve se intrometer na conversa do grupo:

_Seu Chagas – eles olham para você – o senhor pode me dar uma água com gás?

Seu Chagas acena afirmativamente, se levanta para pegar a garrafa de água atrás do balcão e lhe oferece uma das cadeiras do bar para sentar. Você tenta continuar a conversa:

_Seu Chagas..., eu estou fazendo uma pesquisa sobre em 1956. O que aconteceu por aqui, no bairro, em 1956?

Insira o CD que acompanha o gentilândia.com para ouvir a resposta de Seu Chagas e toda a conversa com o restante do grupo no bar.

Além do tradicional bar do Chaguinha, a Gentilândia é recheada de outros bares que compõem um dos espaços boêmios mais vivos da cidade.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá acessá-la, independente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

49

Na noite em que você vai, o bar do Chaguinha está fechado. A uma senhora que atravessa seu caminho, você pergunta:

_Por favor... A senhora sabe me dizer se o Bar do Chaguinha não vai abrir hoje?

_Não meu filho, ele só abre a noite na sexta e nos fins de semana. Hoje, ele não abre não...

Triste com sua pouca sorte, você volta para casa e tenta esquecer essa história toda. Sua aventura termina aqui.

50

Aproximando-se da Gruta, você percebe que, incrustada nela, existe uma lasca da Gruta de Lourdes, em Portugal. Em um vão sob a pedra há montado um pequeno presépio, com todas aquelas referências esperadas: de jumentinho a Rei Mago.

Olhando mais atentamente, você se dá conta que, perto da manjedoura, meio escondido pela palha, está um dos *stickers* do jogo. Ele parece que foi posto ali para não ser alcançado porque, por mais que você tente se esticar, não consegue passar nem perto dele. Apesar dessa frustração, uma coisa você tem certeza: está no caminho certo.

Agora, o que você faz:

Continua as buscas na imagem de Santa Liduina? – vá para **51**.

Caso já tenha feito isso ou prefira não fazê-lo, você resolve procurar por algo que possa lhe ajudar próximo ao estacionamento da Igreja – volte para **23**.

51

Um anjo velando por uma mulher acamada. É dessa forma que a imagem de Santa Liduina está exposta na Igreja dos Remédios. Enquanto a observa mais atentamente, uma voz por trás de você pergunta:

_Você sabe quem foi ela? Pergunta a simpática mulher, agora ao seu lado.

_Bem..., Santa Liduina, não é?

_Sim! Que é Santa Liduina é fácil saber por que tem esse cartaz enorme por trás dela. O que eu estou lhe perguntando é se você sabe quem foi essa santa. A história dela.

_Não, não sei a história dela. A senhora...

_Graça. Meu nome é Graça.

_A senhora pode me contar, dona Graça?

_Mas é claro. Deixe-me ver... Bem, pra começar, a imagem dela está aqui porque Liduina é uma santa muito querida entre os padres Lazaristas, que são os padres que tomam conta aqui da Igreja.

_Então, vou tentar resumir pra você... Ela nasceu em 1380, na Holanda, filha de uma família humilde e muito temente a Deus. Até os quinze anos, Liduina era uma criança como qualquer outra. Porém, durante o inverno, enquanto patinava com os amigos, um deles se chocou violentamente contra ela. Quase morta, Liduina foi desacreditada pelos médicos e colocada junto à família, em casa, para esperar a morte.

_Liduina, após o acidente, sofreu terrivelmente com dores e com outras doenças e complicações que surgiram. Com os anos, nem Liduina melhorava nem morria, o que seria uma forma de acabar com o sofrimento dela e da família inteira. Um dia em que sentia muita dor, chamaram para dar consolo a moça um padre... Como que era o nome do padre... Sim, lembrei, padre Pot, João Pot. Chamaram o padre João e ele aconselhou Liduina, mostrando a ela que se Jesus sofreu tanto, foi porque o sofrimento leva à glória da vida eterna.

Você percebe que a mulher sente um imenso prazer em contar essa história. E fica se perguntando quantas vezes ela já fez isso...

_Então, Liduina sofria muito, e pediu um sinal ao Senhor que mostrasse a ela que o sofrimento pelo qual ela passava era em expiação das almas do mundo inteiro. Na mesma hora, ai, eu sempre me arrepio nessa parte, na mesma hora surgiu, na testa de Liduina, uma hóstia consagrada vista por todos que presenciavam a cena, inclusive o padre João. Lindo, né?

_Então, a partir desse dia, Liduina parou de reclamar e entendeu que seu sofrimento tinha um motivo. Tempos depois, após ter sofrido horrores e ter ficado os últimos sete meses de vida se alimentando somente da sagrada eucaristia, no dia 14 de abril, Liduina morreu serena e em paz. Mas antes pediu ao padre que transformasse sua casa em um hospital para pobres com doenças incuráveis. E foi isso que foi feito... Desculpa se eu falei demais, mas essa história realmente me comove. (<http://www.santuario.org.br/santo.php?data=2007-04-14>)

_Não, por favor, eu adorei ouvir. É uma história realmente bonita. Muito obrigado.

Com um sorriso, ela olha junto com você a imagem de santa. Só então, você percebe que, por cima do lençol que cobre Santa Liduina, além de fotos de pessoas que fizeram promessas a ela, está um dos *stickers* do jogo. Você pergunta à Graça o que aquilo está fazendo ali, junto à imagem. Ela lhe responde que o rapaz que deixou ali disse que também era uma promessa. Apesar da frustração de não poder pegar o *sticker* e leva-lo, uma coisa você tem certeza: está no caminho certo.

Agora, o que você faz:

Continua as buscas na Gruta? – vá para **50**.

Caso já tenha feito isso ou prefira não fazê-lo, você resolve procurar, próximo ao estacionamento da Igreja, por algo que possa lhe ajudar – volte para **23**.

52

Descendo o quarteirão, você está em frente ao Recanto do Sagrado Coração. **Teste sua sorte.** Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, você começa a ficar nervoso por não encontrar a pista para a continuação do jogo - vá para **59**. Se o resultado for **cara**, você teve sorte – vá para **53**.

53

Você teve sorte. Como na pista anterior, você encontra, em um poste na esquina do Recanto do Sagrado Coração. No *sticker* branco, lê-se:

“A primeira pedra da Igreja dos Remédios foi lançada no dia 08 de dezembro de 1878. Foi uma iniciativa do casal João Amaral e Maria Correia do Amaral. Por problemas financeiros, os trabalhos duraram mais de 32 anos e somente em agosto de 1910 a igreja foi inaugurada. A capela, então pertencente à paróquia de Nossa Senhora do Carmo, em 1927 ficou ao encargo dos padres Lazaristas. Em 1934, foi elevada a dignidade de matriz.

Para continuar, procure o painel FÉ no Memorial da Gentilândia.”

O que você faz?

Volta à Igreja e procura pelo memorial – vá para **60**.

Procura uma *lan-house* e pede ajuda ao *Google*²¹ – vá para **61**.

54

No meio daquelas meninas você consegue reconhecer uma, praticamente sem sombra de dúvidas, que trata-se de dona Graça essa menina de joelho no nível mais inferior da foto. Uma coincidência inacreditável para um dia bastante movimentado.

Impressionado com esse feliz acaso e lembrando a história de Santa Liduína que dona Graça lhe contou, você se dirige até uma das mesas para pegar um dos *stickers*. Vá para **63**.

²¹ “O serviço foi criado a partir de um projeto de doutorado dos então estudantes Larry Page e Sergey Brin da Universidade de Stanford em 1996. Este projecto, chamado de *Backrub*, surgiu devido à frustração dos seus criadores com os sites de busca da época e teve por objetivo construir um site de busca mais avançado, rápido e com maior qualidade de *links*. Brin e Page conseguiram seu objetivo e,

55

Você não percebe nada de especial na foto, além dela ter sido, provavelmente, o motivo de você se deslocar até aqui. Vá para **63**.

56

Parabéns, jogador. Você conseguiu finalizar de maneira satisfatória pelo menos uma das fases do **gentilandia.com**, o que o credencia a acessar a parte final desse livro-jogo.

Espero, fielmente, que o componente de divertimento tenha prevalecido, e que o **gentilandia.com** tenha o bom e velho defeito que Caillois aponta como primordial ao jogo, nos últimos parágrafos da introdução do seu **Os Jogos e os Homens**:

Numa palavra, o jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite. A realidade não tem estas atenções.

É neste aspecto que reside o principal defeito do jogo. Mas, é-lhe naturalmente essencial e, sem ele, o jogo ficaria também desprovido da sua fecundidade. (CAILLOIS, 1990, p.18)

Vá para **CONCLUSÃO**.

57

A busca pelo bar do Beto levou você à esquina das ruas Padre Francisco Pinto e João Gentil. A um senhor que atravessa seu caminho, você pergunta:

_Por favor..., o senhor sabe onde fica o Bar do Beto?

_Não, rapaz, sei onde que fica não.

Você gagueja um pouco e tenta mais uma vez.

_Se eu não me engano, o Beto é uma pessoa muito antiga aqui no bairro. O senhor tem certeza de que não sabe onde fica o bar dele?

Teste sua sorte. Jogue a moeda, se o resultado for **coroa**, vá para **64**. Se o resultado for **cara**, vá para **58**.

58

O senhor pensa um pouco e lhe responde:

_Olha, eu não tô muito bem lembrado não. Mas já que você disse aí que esse Beto é pessoa antiga do bairro, talvez tenha alguma coisa naquele bar ali que te ajude. Enquanto diz isso, ele aponta para um prédio azul nas proximidades.

Chegando mais perto, você vê o nome do estabelecimento localizado no número 128 da Rua Padre Francisco Pinto: em letras garrafais, sob o portão principal, lê-se “Bar do Marcão”. Ele abriga, em uma área perceptivelmente reformada há pouco tempo, o Memorial da Gentilândia, composto por 12 painéis que contam um pouco da história do bairro. Os registros vão desde a fundação das primeiras empresas de transporte coletivo de passageiros de Fortaleza, como a Santo Antônio, criada por moradores do bairro, histórias sobre alguns dos belos prédios que embelezavam a Gentilândia (DIÁRIO DO NORDESTE, 16 de dezembro de 2006, p.18)

Em meio ao o deleite que esse espaço e essas informações lhe proporcionam, você encontra, em um dos painéis, a informação de que o bar do Beto já não existe mais.

Sua aventura termina aqui.

59

Por mais que procure, você não encontra a pista para a continuação do jogo.

Sua aventura termina aqui.

60

Na igreja, ninguém sabe lhe informar onde fica localizado esse memorial com informações sobre a Paróquia dos Remédios.

Sua aventura termina aqui.

61

Uma busca rápida no *Google*, usando as palavras-chaves “memorial” e “gentilândia” resolve, facilmente, seu problema. No terceiro *link*, você encontra o que procurava:

“MEMORIAL DA GENTILÂNDIA SERÁ INAUGURADO COM FOTOS, DEPOIMENTOS SOBRE O BAIRRO

Um espaço de resgate da memória histórica de um dos bairros mais tradicionais de Fortaleza. Assim será o Memorial da Gentilândia, espaço a ser inaugurado hoje (15), sexta-feira, às 18 horas, na rua Padre Francisco

Pinto, 128 – Benfica. A iniciativa é dos amigos da Confraria da Gentilândia, que se reúnem semanalmente no local onde funcionará o Memorial, com apoio cultural da Federação dos Transportes – Cepimar (Federação das Empresas de Transportes Rodoviários do Ceará, Piauí e Maranhão), organização do Professor-Doutor da Universidade Estadual do Ceará (Uece) e pesquisador, Elmo Vasconcelos Júnior, e criação gráfica da Triade Arquitetura.

O Memorial relata através de fotografias, depoimentos e escritos aspectos do bairro da Gentilândia, como a origem do nome; seus casarões, residências e vilas; a educação, cultura e lazer no bairro; a evolução do comércio; e personalidades de destaque no bairro; entre outros fatos relevantes colhidos ao longo de nove meses de pesquisa.

Entre as inúmeras curiosidades está o fato da Gentilândia ter sido o bairro onde surgiram algumas das primeiras empresas de transporte coletivo de passageiros de Fortaleza, como a Empresa Santo Antônio, criada por pioneiros que moravam no bairro e vislumbraram naquele setor uma oportunidade de negócios e de, ao mesmo tempo, prestar um relevante serviço para a população. Das várias empresas do setor de transportes surgidas no bairro, a Santo Antônio é uma das poucas que continua em operação.

• **Inauguração do Memorial da Gentilândia**

Data: 15 de dezembro (Hoje, sexta-feira)

Horário: 18 horas

Local: Rua Pe. Francisco Pinto, 128 Benfica

Informações: Federação dos Transportes – Cepimar pelo fone (85) 3261.7066”

Vá para a Rua Padre Francisco Pinto, 128 – vá para **62**.

62

Você encontra o lugar muito facilmente. O Memorial da Gentilândia funciona dentro do Bar do Marcão, um prédio de fachada azul e bem simples, que foi visivelmente reformado há pouco tempo para receber os painéis que o compõem.

Logo que você entra, percebe que em cada mesinha disposta no centro do salão onde estão expostos os painéis há uma pilha dos *stickers* do **gentilandia.com**. É a certeza que você veio ao lugar certo. Após pegar um deles você começa a observar mais atentamente os painéis ao seu redor.

São ao todo doze, nomeados pelos temas que abordam, como o "Gentilândia e sua origem", que conta um pouco da história do fundador do bairro, coronel José Gentil e o "Feira livre, empresas e serviços", que fala da famosa e irresistível feirinha da Gentilândia. Já o painel "Educação, cultura e lazer" tem fotos das escolas e instituições que já atuaram no bairro, como, por exemplo, a imagem da inauguração da Escola Industrial, em 1952, onde atualmente funciona o CEFET. (<http://www.opovo.com.br/opovo/fortaleza/657910.html>)

No meio desses painéis, o que mais lhe chama a atenção é aquele que leva o nome “Fé”. No centro deste, há uma foto feita, de acordo com a legenda que a acompanha, durante a coroação de Nossa Senhora, no salão São Vicente, na Paróquia de Nazaré, em 1956²².

Você conheceu uma senhora chamada Graça? Se a resposta for afirmativa, volte para **54**. Caso contrário, volte para **55**.

63

Há apenas uma palavra atrás de todos os *stickers*: “Parabéns”.

Agora, você:

Volta para **6** e joga outra fase?

Caso já tenha jogado todas as outras fases ou prefira não jogá-las, vá para **56**. **Anote essa referência na sua folha de aventuras.** Em qualquer momento, você poderá acessá-la, independente da fase ou da situação em que esteja no jogo.

64

O senhor pensa um pouco e lhe responde:

_Não... Esse nome não me é estranho, mas eu não consigo me lembrar de onde que ouvi... Não sei dizer não. E se despede.

Você ainda tenta descobrir alguma pista perguntando a um grupo de meninos que jogava bafo na calçada. Apesar de muito atenciosos, para sua tristeza, eles não puderam lhe ajudar.

Sua aventura termina aqui.

²² Arquivo do Museu da Imagem do Som do Ceará – MIS.

3 - CONCLUSÃO

Durante a pesquisa para o desenvolvimento do jogo, percebi, principalmente ao longo das inúmeras conversas com moradores do bairro, que, somente por meio das narrativas dessas pessoas seria possível atingir a proposta que o **gentilandia.com** oferece ao transeunte: a formulação, no presente, de um outro tempo e espaço modelados a partir da memória.

Memórias estas que não são as minhas. Impossível para mim falar sobre fatos que marcaram a história desse bairro, mesmo que eu os conhecesse, com a mesma propriedade com a qual um senhor Dedé, 84 anos de vida e boa parte dela vivida na Gentilândia, é capaz. Era necessário, então, que eu me perdesse, como o flâneur, nesse entrançado de ruas, histórias e vidas, e viajasse, a cada conversa, por momentos que fazem desse um espaço único na cidade. Pouco depois, quando retornasse, traria comigo material mais que suficiente para a escritura do trabalho.

E foi isso que eu fiz durante o ano de 2006. Saí da casa do pai, no Montese, para morar a dois quarteirões da Gentilândia e mergulhar, possivelmente com menos leitura do que deveria, nesse mar de histórias. E foram momentos complicados e maravilhosos. Talvez a pouca experiência com esse tipo de pesquisa me deixou propenso e aberto a tentar capturar todo o tipo de informação recolhida durante as cervejas no bar do Chaguinha, as missas assistidas na Igreja dos Remédios e as idas a Federação Cearense de Futebol. Isso sem esquecer dos encontros inesperados, como o que aconteceu com Mandrake, ex-atleta do Gentilândia Atlético Clube. Por isso, no momento de fechar o trabalho e decidir as fases que comporiam o jogo, foi necessário buscar àquelas que pudessem retratar a essência (se é que isso é realmente possível) desse bairro.

Muitos encontros que aconteceram durante esse ano não foram apresentados nessa monografia, o que permite pensar que o **gentilandia.com** tem material para, logo logo, estar lançando uma versão 2.0 do jogo.

Com relação ao jogo propriamente dito, o tamanho e a complexidade de suas fases foi pensada de modo que tanto a versão na rua quanto aquela que “você jogador” tem em mão tivessem um mínimo de jogabilidade necessário. Pode parecer, ao leitor menos atento, que as fases são curtas e, de certa forma, fáceis de serem resolvidas. Mas não deve ser esquecido que ao jogador da versão rua de **gentilandia.com** não foi

disponibilizadas opções de resposta, como as que existem nesse texto, elevando ao infinito o número de possibilidades de se perder na Gentilândia durante a jogatina.

A última ação a ser desenvolvida nessa versão de **gentilandia.com** é sugerir, primeiramente aos participantes da banca examinadora dessa monografia, e, depois, a todos os que tiverem acesso a esse texto, que comparem o número de *sticker* recolhidos durante a aventura com o de outros companheiros de jogo.

***²³

²³ (CORTÁZAR, 2006, p.5)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGUSTO, Sérgio. **Botafogo: entre o céu e o inferno**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

ARAGÃO, Paulo Maria de. **Rua Carapinima: Ecos e ícones**. Fortaleza: Imprensa Universitária, 2006.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. Tradução Píer Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

AZEVEDO, Nirez de. **História do Campeonato Cearense de Futebol**. Fortaleza: Equatorial Produções, 2002.

BAUM, William M. **Compreender o behaviorismo**. Tradução Maria Teresa Araujo Silva [*et al.*]. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul LTDA., 1999.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**. Tradução José Martins Barbosa e Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Tradução José Garcez Palha. Lisboa: Editora Cotovia, 1990.

CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável: e outros ensaios**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

CORTÁZAR, Júlio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Editora Perspectiva, 2006.

DAMASCENO, Alberto. **Futebol Cearense: Um século de história**. Fortaleza: E-deas Informática,????

ECO, Umberto. **A obra aberta: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. Tradução Giovanni Cutolo. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.

FUNARI, Pedro Paulo Abreu. **Cultura popular na antigüidade clássica**. São Paulo: Contexto, 1989.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1994.

LIVINGSTONE, Ian. **Deathtrap Dungeon**. Puffin Books, Penguin Books Ltd, 1984
Edição Brasileira: **O Calabouço da Morte**. Marques Saraiva Gráficos e Editora.

LIMA, Luiz Costa. **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

MARTINS FILHO, Antônio. **História abreviada da UFC: 1944 à 1967**. Fortaleza: Casa José de Alencar/Programa Editorial, 1996.

PEREIRA, Carlos Alberto. **O que é contracultura**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

SANGUINETI, Edoardo. **Sociologia da vanguarda in Teoria da Cultura de Massa**. Organização Luiz Costa Lima. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

SODRÉ, Muniz. **O terreiro e a cidade**. Rio de Janeiro: Vozes, 1988.

TELES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**: Apresentação dos principais poemas, prefácios e conferências vanguardistas, de 1857 a 1972. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.

THÉ, Vicente. **Estória & história**: farsa? Fortaleza: ????, 2002.

FONTES

SITES

Base V – Disponível em: www.base-v.org. Acesso em 11 de janeiro de 2007.

Blog no wikipédia – Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog>. Acesso em 13 de janeiro de 2007.

Campanha do novo Idea Adventure – Disponível em: <http://www.ideaadventure.com.br/pt-br/index.jsp?ACMID=5185>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Fotolog no wikipédia – Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fotolog>. Acesso em: 13 de janeiro de 2007.

Google no wikipédia - Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Google>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Hedy Lamarr – Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0001443/bio>. Acesso em 11 de janeiro de 2007.

Obey Giant – Disponível em: www.obeygiant.com. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Orkut no wikipédia - Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Orkut>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Pro-Evolution Soccer no wikipédia – Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Pro_evolution_soccer. Acesso em: 13 de janeiro de 2007.

Santa Liduina - Disponível em: <http://www.santuario.org.br/santo.php?data=2007-04-14>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

SANTOS, Rocélia. Memorial resgata a história da Gentilândia. Jornal OPovo. Fortaleza, 23 de dezembro de 2006. Disponível em: <http://www.opovo.com.br/opovo/fortaleza/657910.html>. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Street Stickers – Disponível em: www.streetstickers.co.uk Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Wooster Collective – Disponível em: www.woostercollective.com. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

BLOGS -

Wooster Collective – Disponível em: www.woostercollective.com. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Street Stickers – Disponível em: www.streetstickers.co.uk Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

Calma – Disponível em: www.fotolog.net/calma. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

SHN – Disponível em: www.fotolog.net/shn. Acesso em: 11 de janeiro de 2007.

REVISTAS

Revista Culturais. Dezembro de 2004, nº. 00. Editora Onze. São Paulo.

Revista da Folha. 10 de outubro de 2004, ano 13, nº. 345.

Revista da Folha. 26 de março de 2006, ano 14, nº. 711.

JORNAL

Jornal Folha de São Paulo. Caderno Ilustrada. 21 de janeiro de 2006.

Jornal OPOVO. 16 de setembro de 1956.

Jornal OPOVO. Caderno Vida e Arte. 27 de dezembro de 2006.

Jornal OPOVO, Caderno Vida e Arte, 03 de novembro de 2006.

Jornal OPOVO. Caderno Vida e Arte, 25 de novembro de 2006.

Jornal Diário do Nordeste. Caderno Cidade. 16 de dezembro de 2006.

DIVERSAS

Bula das Gostas Arthur de Carvalho. Lote 024 06

Encontre e Compre Fortaleza. Listel. 2006.