

“Qualquer pista seguida pelo *flâneur* vai conduzi-lo a um crime” (BENJAMIN, 1989, p.39)

Projeto de intervenção físico-artística no Bairro do Benfica

O Jogador

Enquanto caminha, observa tudo.

O sol lhe bate a face, queimando-a. Pessoas e carros vão passando em um ritmo que não é o seu. Ele, indiferente, segue um outro, próprio, exigido pelo tipo de relação que desenvolve com o meio. Com a cidade:

“Ocioso, caminha como uma personalidade, protestando assim contra a divisão do trabalho que transforma as pessoas em especialistas. Protesta igualmente contra a sua industriiosidade. Por algum tempo, em torno de 1840, foi de bom-tom levar tartarugas a passear pelas galerias. De bom grado, o *flâneur* deixava que elas lhe prescrevessem o ritmo de caminhar. Se o tivessem seguido, o progresso deveria ter aprendido esse passo.” (BENJAMIN, 1989, P.51)

Esse espaço é, especialmente para ele, muito mais do que aparenta ser. Uma pedra solta, uma placa caída, um muro com cheirinho de tinta nova... tudo o que se mostra na rua o faz sentir uma prazer especial. Um pássaro que dá um rasante particularmente perigoso, um mosquito que insiste em dar voltas e voltas em sua cabeça, uma torre colada em um poste... Uma torre colada em um poste?

Olhando mais atentamente, ele começa a perceber que, por toda parte, estão espalhados adesivos de diferentes tipos. Esses adesivos, papéis simples e baratos, não trazem junto deles, aparentemente, explicação nenhum da sua razão de ser. Apenas (enquanto arranca, dá parede, um que se assemelha a uma folha), um endereço de internet.

Assim, (re)começa o jogo.

Apresentação

O presente trabalho é um projeto de intervenção artística no bairro do Benfica criado pelo Projeto Balbucio, grupo cadastrado como atividade extensionista na Universidade Federal do Ceará, que desde 2003 desenvolve estudos acerca das diferentes manifestações artísticas próprias da arte contemporânea.

O bairro foi escolhido como espaço ideal para essa intervenção por apresentar características que o diferenciam de qualquer outro:

- o Benfica é localizado próximo ao Centro, lugar de formação da cidade de Fortaleza e ainda hoje um dos bairros mais movimentados e importantes na vida da capital;

- ainda existem no bairro muitos prédios do início do século XX, que acompanharam o desenvolvimento da cidade e são reflexo de um estilo de vida que não é mais encontrado com facilidade;

- além desses imóveis históricos, o Benfica convive com a construção de novos, muitas vezes erguidos com a destruição completa de antigos prédios, como aconteceu com o *Shopping Benfica*, construído onde anteriormente funcionava a PRE-9 – TV Ceará Canal 2 – e, outras, com o reaproveitamento de partes ou apenas da estrutura externa desses prédios, como é o caso de um dos anexos do Colégio Farias Brito e da Reitoria da UFC (onde anteriormente existiam casas);

- é também no Benfica que funcionam a Reitoria e um dos *campi* da UFC (além de muitos dos seus equipamentos, como a Casa Amarela com sua sala de Cinema, o Teatro Universitário, o Museu de Arte, o Conservatório de Música, as Casas de Cultura, um Restaurante Universitário e várias Residências Universitárias), e o prédio do CEFET, fato que acabou por transformar aquela área em um centro de formação do conhecimento, onde circulam diariamente milhares de estudantes e professores (é comum chegar numa sorveteria e ouvir, vinda da mesa ao lado, uma discussão sobre eletrônica ou acerca da produção artística egípcia, por exemplo).

O objetivo da intervenção apresentada nesse trabalho é propor aos “usuários” (por não encontrar uma palavra melhor para designar tanto as pessoas que moram no bairro quanto aquelas que o freqüentam pelos mais variados motivos) novas relações com o Benfica, levando-os a terem contato com espaços e histórias do bairro que eles talvez desconheçam.

Esse projeto é fruto da preocupação do Balbucio em desenvolver trabalhos que dialoguem com o espaço do grupo (desde sua formação e, principalmente, por estar vinculado à Universidade, o Balbucio realizou a maioria de suas performances e

instalações no bairro). Como confirmação dessa proposta, desde junho de 2006, cinco *performers* do Projeto se instalaram em uma casa à esquina das ruas Padre Miguelino e Senador Pompeu, a 2 quarteirões do CEFET, 100 metros do Centro de Humanidades da UFC, 3 ruas do Estádio Presidente Vargas e 27 passos do Bar Pitombeira.

O Jogo

O jogo tem características semelhantes a um RPG¹, mais especificamente aos livros-jogos da *Série Aventuras Fantásticas*. Na citação que se segue, vem uma explicação sucinta da diferença entre essas duas modalidades de jogos de personificação:

“Se compararmos os livros-jogos da *Série Aventuras Fantásticas* com um RPG, encontraremos muitas semelhanças e, ao mesmo tempo, diferenças fundamentais. Dentre os itens comuns aos dois sistemas estão: a atmosfera e o tipo de aventura, ambos ilustrando o fantástico mundo da fantasia; os métodos de combate e de contagem de pontos, considerando habilidade, energia e sorte; o fato de não serem necessários mais que lápis, borracha e dois dados de seis lados. Nas diferenças mais marcantes alinham-se: a possibilidade de o jogador interferir na história, tomando qualquer decisão que lhe ocorra, em oposição aos livros-jogos anteriores, que deixavam para o leitor apenas duas ou três opções pré-estabelecidas; num RPG você pode jogar (sic) em grupos de duas ou mais pessoas, cada uma representando um dos personagens do livro (daí o nome *Jogo de Personificação*); um dos participantes assume o papel de *Mestre do Jogo*, coordenando e controlando os demais jogadores; é o Mestre que determina, baseando-se nas regras do livro, que conseqüências as decisões e atitudes tomadas pelos participantes podem ocasionar para o desenvolvimento da história.” (LIVINGSTONE, 1984)

Através da *internet*, o Tabuleiro vai ser acessado pelo jogador, que toma conhecimento da existência do jogo por meio de *stickers*² colados pelo bairro e dos panfletos distribuídos pelo palhaço verde.

Nos panfletos-*stickers* (que, a partir de agora, serão chamados apenas de sticker [inclusive sem o itálico] por se tratarem do mesmo material impresso e por ser a “adesivação” a principal ação de divulgação do jogo), há apenas o *site* do jogo (APÊNDICE 01) e um marca gráfica que tenha relação com o bairro (que ainda não foi definido, mas precisa dialogar de alguma forma com a história do Benfica, como, por

¹ “RPG é uma sigla originária da expressão de língua inglesa *Role-Paying Game*, que em português significa *Jogo da Personificação*. Esse nome, bem como o próprio sistema de jogo, estão consagrados em inúmeros países, tendo conquistado milhões de adeptos em todas as faixas etárias”(LIVINGSTONE, 1984)

² “São Paulo está tomada por uma febre que já contaminou as principais metrópoles do mundo e se alastra pelo Brasil. Os *stickers*, ilustrações em papel adesivo coladas em paredes, pisos, tetos e placas, fazem

exemplo, a marca da PRE-9 ou algum padrão que se repita nas estruturas das casas mais antigas).

Ao acessarem o *site*, o jogador irá se deparar com três campos distintos, que vão se alterando à medida em que ele avança no jogo: o Tabuleiro, o campo História e o campo Senha.

O jogador pode acompanhar sua evolução no jogo através do Tabuleiro, que é formado por 10 fases numeradas de 0 a 9, organizadas de maneira que “finalizando” 7 delas, o participante vença o jogo.

São nos campos História e Senha que o enredo vai se desenrolar. Como as 10 fases do jogo ainda não estão completamente finalizadas, no tópico seguinte do trabalho será apresentada somente a primeira, que serve como uma amostra da organização das demais.

Fase 0

O jogo é uma caçada a um criminoso. No início, o participante não saberá que tipo de crime foi cometido, nem muito menos porque seu autor se esconde pelo bairro. A única coisa que estará bem clara é que ele tem um percurso a seguir para atingir seu objetivo, e que esse caminho, apesar de pré-estabelecido pelo Tabuleiro, permite uma série de combinações que podem ajudá-lo ou atrapalhá-lo na sua jornada.

A **Fase 0** é a primeira etapa do jogo e é completamente livre (por não exigir, como vai acontecer com as outras, senhas de acesso). Todas as pessoas que acessarem o *site* vão encontrar essa página, na qual constará uma explicação sobre o seu funcionamento, deixando bem claro ao visitante que ele não é obrigado a jogar, que o jogo não tem fins lucrativos e que sua participação é uma colaboração para uma pesquisa científica.

Também nessa fase, o jogador será advertido que durante o jogo estará sozinho na caça de um curioso criminoso que se instalou no Benfica há pouco tempo. O crime não está ainda muito claro, mas as pistas que são deixadas pelo bairro ajudarão a desmascará-lo.

Alguns textos com referências ao bairro também podem ser colocados nesse momento. É aqui que vai ser dado ao participante uma idéia geral do que é o jogo, de forma que ele se sinta tranqüilo em participar.

parte da uma nova onda batizada como ‘street art’. Ou, como cunharam alguns adeptos, ‘pós-grafite’.” (REVISTA DA FOLHA, 2004)

No final do campo História, serão sempre apresentadas três dicas que podem ou não ajudar os jogadores a passar de fase, dadas por personagens fictícias que vivessem no bairro³ ou que tivessem de alguma forma tido contato com o criminoso. Nessa fase, as dicas são as seguintes:

- Dica 1: “Ouvi dizer que ele tem muitos fãs nesse tal de *Orkut*”, Dona Mazé, dona de casa, Carapinima.

- Dica 2: “Nunca vou esquecer do dia em que ele limpou aquela cara verde dele lá... Foi realmente tenebroso...” Seu Francisco das Chagas, feirante, Praça da Gentilândia.

- Dica 3: “Normalmente, conversamos à respeito do sobe e desce da bolsa de Nova Iorque, do dólar australiano e da popularidade do presidente (gargalhada)” Antônio José, bicheiro, 13 de Maio.

Também pode ser interessante deixar disponível um *link* com uma foto aérea, utilizando o *Google*⁴, da localização do palhaço e da localização aproximada da morada das pessoas que deram as dicas. Isso pode despistar alguns jogadores, que por ventura tentem averiguar a existência da Dona Mazé, do Seu Francisco e do Antônio José, nesse caso.

No campo Senha, será solicitada a primeira ação no bairro desbloquear a **Fase 1** do Tabuleiro: o jogador precisa reencontrar com o palhaço verde e dizer-lhe a seguinte senha: “*Querido, como você se chama?*”. A resposta do palhaço, *Astolfo Camilo*, abrirá a fase seguinte.

Na **Fase 0**, a dica 1 é bem importante. Como é necessário ao jogador encontrar o palhaço verde (reencontrar para aqueles que descobriram o *site* através dos stickers entregues por ele) e conseguir a contra-senha que abre a fase seguinte, a idéia é que seja criado um *profile* (espécie de página na rede do *Orkut*) para o palhaço, no qual estariam disponíveis os horários e locais onde ele estaria trabalhando.

³ No jogo para PC *Onde está Carmen Sandiego*, o jogador é um detetive que, enquanto viaja pelo mundo em busca de criminosos, precisa levantar, junto aos moradores dos países visitados, informações acerca dos suspeitos procurados. Informações essas que nem sempre são muito confiáveis. *Link para download do jogo em sua versão para DOS:*

<http://p.download.uol.com.br/fliperama/especiais/classicos/download/carmen.zip> - *Link para informações acerca da nova versão do jogo:* <http://www.novomilenio.inf.br/ano00/0010dcd.htm>

⁴ “*Google Earth* é um programa desenvolvido e distribuído pelo *Google* cuja função é apresentar um modelo tridimensional do globo terrestre, construído a partir de fotografias de satélite obtidas em fontes diversas. Desta forma, o programa pode ser usado simplesmente como um gerador de mapas bidimensionais ou como um visualizador de diversas paisagens presentes no planeta Terra. Desta forma, é possível identificar lugares, construções, cidades, paisagens, entre outros elementos. O programa é similar, embora mais complexo, ao serviço também oferecido pelo *Google* conhecido como *Google Map*.” (http://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Earth)

Demais fases

Apesar de ainda não estarem completamente fechadas, as outras 8 fases vão promover essa interação dos jogadores com o bairro e obrigá-los a andar por espaços que normalmente não andariam. É idéia que em uma dessas fases o participante se veja forçado a, por exemplo, assistir a uma aula da disciplina de Estética, no curso de Comunicação Social, ou, quem sabe, visitar a Biblioteca do Centro de Humanidades para buscar uma palavra de uma página específica de determinado volume único da última prateleira, ou ainda comparecer à missa na igreja do bairro e puxar assunto com um estranho.

Cronograma de realização

Agosto

- Reconhecimento dos limites do bairro (delimitar seu começo e fim) e buscar espaços pouco visitados, lugares que passem normalmente despercebidos;
- Finalização do projeto;
- Desenvolvimento da marca e do nome do jogo;

Setembro

- Produção do figurino (até o momento, apenas do palhaço verde);
- Produção dos stickers e dos demais matérias gráficos (*stencil?*);
- Compra do espaço na *internet* e confecção do *site* do jogo;
- Criação do *profile* do palhaço verde no *Orkut*;
- Dia 29: colocação do *site* no ar, juntamente com o lançamento da Casa do Balbucio;

Outubro

- Dia 02: início do jogo. Primeiro dia de distribuição dos stickes;
- Acompanhamento periódico do número de visitas ao site e da evolução dos jogadores;
- Registro com fotos e filmagens das principais atividades desenvolvidas no bairro pelo projeto;
- Criação de um diário onde estariam registrados os acontecimentos relevantes da pesquisa;

Novembro

- Fim do jogo;
- Processamento, análise e edição do material recolhido;
- Finalização do trabalho monográfico;

Dezembro

- Apresentação e defesa da pesquisa no Departamento de Comunicação Social da UFC.

Apêndice 01 - Site



Fontes

Wikipédia. Verbete *Google Earth*.

http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal

Referências Bibliográficas

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

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

Revista da Folha. 10 de outubro de 2004, ano 13, n°.345.