

Prenda da Mangueira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.100.g138

El proyecto “Mangueira Desejo” ya nos trae la observación de nuestra realidad actual a través de una realidad digital alternativa, devolviendo y dándole nuevos significados a los árboles de mango, hecho sobre la idea del proyecto Wish Tree de Yoko Ono, que nos anima a expresarnos a través de los deseos escritos colgados de cualquier árbol vivo. Para aquellas personas que vivieron en tiempos con poca o ninguna conexión a internet, los árboles aún tenían algún significado e importancia, eran un punto de referencia físico y un escenario para que los niños se reunieran y jugaran alrededor de su protección. Muchos de nuestros juegos infantiles ya conocidos nacieron, se enseñaron y se aprendieron en ese escenario, junto con un puñado de recuerdos nostálgicos que cada vez son más difíciles de recuperar debido al contacto social cada vez menor que traen muchos factores de nuestra forma de vida actual. La intención de la propuesta es agregar una nueva expresión a “Mangueira Desejo”, que es una nueva narrativa posiblemente global, para devolver el propósito lúdico del árbol a nuestras vidas. Esta propuesta surge a partir de un conocido juego infantil brasileño llamado “Boca de forno”, que consiste en que uno de los niños sea el líder, que se llamará “mãe” (mamá) y se encargará de dar a los demás demandas a ser resueltas por los otros niños tan rápido como puedan. Cuando comienza, se canta una canción liderada por mamá y los demás seguirán con su parte. Hay muchas variantes de esta canción, esta es una

de ellas: Mamá: “Boca de forno!”. Otros: “forno!”. Mamá: “Jacarandá!”. Otros: “dá!”. Mamá: “Quando eu mandar!”. Otros: “for!”. Mamá: “E se não for?”. Otros: “Apanha um bolo!”. Mamá: “Raimundinho, Raimundinho, eu quero que vocês me tragam”. Después de ese último verso, mamá pide que se encuentre algún objeto común. Después de que cada niño haya traído lo que se le pidió, el último es castigado con una palmada en la mano. A partir de esa jugada, se desarrollaría un Juego de Realidad Alternativa (ARG) en el que, a través de esos mensajes digitales colgados, personas de todo el mundo podrían traer sus propios recuerdos en forma de un viejo juego que solían jugar de niños. Hay un margen para que las personas depositen sus demandas para que otros las ejecuten, o incluso la naturaleza, interpretada por los diseñadores siendo la “mamá” que exige lo que necesite y dejándolos colgados como hojas para que las tomen los jugadores, siendo ellos mismos quienes los resolverán, y carguen una imagen o un video a un sitio web existente como prueba. Se podrían agregar nuevos elementos para involucrar mejor a los jugadores, como una lista de clasificación, logros, puntaje, etc. Los ARG son juegos analógicos transmedia que reúnen a una comunidad para interactuar y jugar, resolviendo acertijos, misterios, misiones, etc. Todos tienen una narrativa fuerte que amplía nuestra realidad actual. El juego normalmente lo gestionan sus diseñadores.