

Prenda da Mangueira

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.100.g139

O projeto Mangueira Desejo já nos traz a observação da nossa realidade atual através de um digital alternativo, trazendo de volta e dando novos significados às mangueiras, a partir da ideia do projeto Wish Tree, de Yoko Ono que incentiva a nos expressarmos através dos desejos escritos pendurado em qualquer árvore viva. Para aquelas pessoas que viveram em tempos de pouca ou nenhuma Internet, as árvores ainda tinham algum significado e importância, ou eram um pontos de referência físicos e palcos para as crianças se reunirem e brincarem sob seus abrigos. Muitas das nossas já conhecidas brincadeiras infantis nasceram, foram ensinadas e aprendidas nesse cenário, junto com um punhado de lembranças nostálgicas que estão cada vez mais difíceis de serem resgatadas, devido à diminuição do contato social trazido por diversos fatores do nosso modo de vida atual. A intenção da proposta é dar uma nova expressão ao Mangueira Desejo: que seja uma nova narrativa, possivelmente global, para trazer o propósito lúdico da árvore de volta às nossas vidas. A partir de uma conhecida brincadeira infantil brasileira, chamada "boca de forno", que consiste em uma das crianças ser a líder, que se chamará "mãe" — encarregada de encaminhar as demandas alheias a serem atendidas pelas demais crianças o mais rápido possível. Quando começa, é cantada uma música comandada pela mamãe, e as outras seguem com a sua parte. Há muitas variantes dessa

música, e essa é uma delas: Mãe: "boca de forno!" Outras: "forno!"; Mãe: "jacarandá!" Outras: "dá!"; Mãe: "quando eu mandar!" Outras: "para!"; Mãe: "e não é para?" Outras: "apanha um bolo!"; Mãe: "Raimundinho, Raimundinho, eu quero que vocês me tragam..." Após esta última estrofe, a "mãe" pede que seja encontrado algum objeto comum. Depois que cada criança trazer o que foi pedido, a última é punida com um tapa na mão. Com base nesta brincadeira, um Alternate Reality Game (ARG) seria desenvolvido, no qual, por meio dessas mensagens digitais penduradas, pessoas ao redor do mundo poderiam trazer suas próprias memórias na forma de um jogo antigo que costumavam jogar quando crianças. Existe uma margem para as pessoas depositarem suas demandas para que outros executem, ou mesmo a natureza, interpretada pelos designers, sendo a "mãe" que exige o que precisa e deixando-as pendurados como folhas a serem levadas pelos jogadores, que resolverão e carregarão uma foto ou um vídeo em um site existente, como prova. Novos elementos podem ser adicionados para envolver melhor os jogadores, como lista de classificação, conquistas, pontuação, etc. ARGs são jogos analógicos transmídia que reúnem uma comunidade para interagir e jogar, resolvendo quebra-cabeças, mistérios, missões, e assim por diante. Todos eles têm uma narrativa forte, que amplia nossa realidade atual. O jogo é normalmente gerenciado por seus designers.