

Escape Catavento: Narrativas e desafios para recuperar a memória do Palácio das Indústrias

Paula Carolei¹

Gabriel da Silva Bruno²

Resumo

Esse artigo descreve o processo de criação de um jogo do tipo *Escape Room* no Museu Catavento, localizado em um palácio histórico de São Paulo, adotando uma metodologia de Design Research e destacando o processo de construção de narrativas a partir das informações descobertas à criação da narrativa fictícia, considerando as interações propostas pelo próprio espaço e destacando diversos desafios de sua construção e as iterações do processo.

No mapeamento inicial foi descoberta a importância de um prédio que teve diversos usos e isso deixou marcas importantes na sua memória. Para a linha narrativa principal, foi criado um personagem que constrói uma cápsula do tempo e tem suas memórias digitadas pelo bisneto para trazer tanto uma documentação material como digital. Na problematização-convite inicial do jogo as pessoas eram recebidas por um personagem (ator) representante uma construtora que deseja demolir o prédio para construção de um condomínio. Os jogadores deveriam criar um laudo técnico para rejeitar ou validar um falso questionamento do tombamento do prédio. Ao entrar no subterrâneo do prédio, encontravam outro personagem também engenheiro, ativista e bisneto daquele que construiu a cápsula do tempo, que ameaça os jogadores com uma bomba nas mãos e pede para todos descobrirem as memórias do seu bisavó, que resultam no desarme da bomba. A narrativa foi criada a partir dessa tensão de urgências, radicalidades e memória, e tinha como “final” a ideia de que a memória é que nos torna humanos e que nos “desarma”. A resolução dos desafios baseava-se na reconstrução da história do prédio, promovendo competências de exploração, descoberta, argumentação, etc. Aproximadamente 400 pessoas participaram do jogo, e a pesquisa de percepção teve 95% das notas como excelente, com os jogadores saindo profundamente sensibilizados sobre a história do prédio e a importância do patrimônio histórico.

Palavras-chave

Escape Room, patrimônio histórico, design research, narrativas, desafios.

¹ Paula Carolei, Universidade Federal de São Paulo, pcarolei@gmail.com

² Gabriel da Silva Bruno, Universidade Anhembi Morumbi, gasilvabruno@gmail.com

Introdução

Essa comunicação conta um processo de criação de um jogo tipo “Escape room num espaço museológico para discutir justamente a questão do patrimônio histórico. Escape room é um tipo de jogo físico com interfaces digitais que propiciam desafios dedutivos e abstrutivos e a maior missão é escapar ou fugir de algum local ou situação.

Os pesquisadores que trabalharam nesse projeto tem como experiências prévias vários jogos e gamificações pervasivas realizadas em Museus. Nessa trajetória busca constante foi ampliar a interação dos jogadores com o patrimônio histórico e com os espaços museológicos, além de propor desafios como forma de promoção da atitude investigativa do jogador.

Esse tipo de experiência proporcionam uma vivência diferenciada que está entre uma instalação e um jogo e nessa comunicação vamos contar o processo de criação como um design Educacional ou seja teremos o foco tanto no Design da Experiência como seu propósito educacional, mas sem esquecer o potencial poético e criativo.

Das experiências anteriores criamos um framework para a criação de Escapes educacionais, mas o interessante dessa experiência é mostrar o como o framework ajuda a criar algumas referências, mas o processo de criação sempre transborda essas estruturas, assim como o movimento do Design não é linear e sequencial, mas tem várias espirais, saltos e dissoluções e reconstruções.

Também vamos destacar esse processo de criação como pesquisa em Design, o Design Research como forma de analisar a construção dos artefatos e dos processos e suas reverberações sociais e o design especulativo como forma de criar um design que promove a crítica e transformação social

No final, apresentamos as amplificações dessa experiência destacando as questões de reverberação e construção de um espaço de discussão social.

Design de Jogos de Fuga

Por que fugir? Acho que optamos pela metáfora da fuga como um dos caminhos para a disrupção. Para sair do “quadrado”.

Adotar Escapes como proposta de extensão (e resignificação) do espaço em museus podem servir para provocar mobilizações disruptivas e fazer emergir, através de situações próximas inusitadas e que exigem uma tomada de decisão imediata para a resolução de problemas urgente: comportamentos, ações, pensamentos, e reações complexas em direção ao desenvolvimento de competências mais complexas do que habilidades isoladas previstas em atividades didáticas “controladas”.

Mas para trazer elementos disruptivos de um Escape como uma proposta de intervenção para espaços museológicos é preciso explicitar e ampliar proposta que deve ir além dos puzzles reativos geralmente criados para esses espaços, quando são mais comerciais ou de puro entretenimento.

O que diferencia o design de um game criado para o entretenimento para um game educativo é a intencionalidade pedagógica. Toda ação educativa tem uma intencionalidade, não importa se é num contexto formal ou não formal. Essa intencionalidade pode ter um movimento mais transmissivo no qual se espera entregar uma mensagem, demonstrar conceitos ou mostrar procedimentos ou pode ser demandado uma postura mais ativa do aluno/jogador e espera-se que ele desenvolva determinada habilidade ou competência, que pode ser algo mais pontual e mecânico ou ações mais complexas e que envolvem mais do que um “saber fazer”, além compreensão ética e até estética das ações realizadas.

É muito comum no Design Educacional dividir os processos e criar uma lógica narrativa, sequencial e/ou evolutiva, do mais simples para o mais complexo. Isso, em geral ajuda a entender os processos e o deixa mais claro, mas, muitas vezes, artificializa, pois nos contextos reais os problemas não são separados e organizados, não há redução ou didatismo. É preciso trabalhar com muitas variáveis ao mesmo tempo.

Como fugir do didatismo que enquadra e propor um design mais criativo?

Bratton (2015) destaca que uma forma de propor designs mais criativos é desenhar lógicas verticalizadas em camadas que se inter-relacionam criando novas formas de horizontalidades, com mecânicas personalizáveis com um movimento que equilibra de forma sutil a matriz tração-fricção, ou seja, o que nos move e o que nos causa resistência e aproveitar as vantagens de cada um desses movimentos, pois não há movimento sem atrito, mas atrito demais imobiliza. Essas tensões são interessantes no processo de design. não apenas a resistência como impeditivo, mas como justamente a resistência pode provocar novos movimentos.

Parece contraditório, mas é o atrito que tanto ajuda como dificulta o movimento. Não há movimento sem atrito, as pessoas escorregam e não saem do lugar. Assim para existir uma mobilização é preciso o incômodo, o conflito, a provocação, o ruído, o inesperado. Se a resistência for demais, impede o movimento. Então é preciso criar essas provocações na medida certa, assim como é criar desafios a partir dessas tensões.

Por isso a ideia de prender pode ser uma provocação para escapar, o fugir um motivo para criar,

Os processos educacionais podem ser construídos nessa lógica de camadas, como um labirinto que tem certos padrões, mas a criação, e também a aprendizagem, é superar verticalidade hierarquizada e buscar alternativas ao planejamentos e estruturas didático-pedagógicas lineares e promover salto e vivência de diversos planos.

As mecânicas dos games educacionais (seus padrões, regras, especificações e programação) podem ser mais personalizadas, no sentido do usuário se sentir realmente agente e autor, como alguém que propõe e não alguém que apenas aceita um caminho já proposto. Assim a partir de uma mecânica se cria uma dinâmica, um sistema que emerge da interação. Além disso um jogo traz aspectos culturais éticos

e estéticos. Por isso um jogo não é apenas regra ou programação, ele também se transforma com a interação com os aspectos culturais.

Outro ponto importante de uma proposta de design criativo é propor algo que ainda não existe e isso exige um movimento especulativo, que muitas vezes vem por uma dinâmica de um design crítico. Sobre design como crítica Rabby & Dunny (2013 p.243) que dizem “o design crítico usa a proposta especulativa de design para desafiar suposições estreitas, preconceitos e jogar as ideias do papel no cotidiano da vida real”. Os autores mostram que é possível fazer do ato de criar um ativismo, dar maior visibilidade ao assunto e a discussão e envolver as pessoas a pensar em novos caminhos. A crítica não é algo negativo e sim algo que evidencia os limites dos campos e propõe, com a lógica especulativa, novas formas de transpor esses limites e criar espaços de discussão e transformação social. Por isso, todo bom design é crítico, pois ele explicita os nós e as tensões da situação-problema e o provoca a pensar em novas versões, e a buscar os desafios da complexidade, a transformar ideias e pensamentos em materialidades. Segundo Rabby & Dunny (2013), uma boa crítica não é aquela na se reduz à denúncia, mas oferece opções de novos caminhos e novos olhares, alternativas para como as coisas são, percebe a distância entre o ideal e a realidade, e propõe algo para unir as duas pontes, ou, pelo menos, criar um espaço de discussão.

Nessas dimensões mecânicas (regras e programações), dinâmicas (sistemas de atuações e interações) e estéticas (questões culturais) é possível fazer outros recortes que ajudam no design da experiência: a agência, a imersão e a transformação.

Segundo Murray (2017), a agência é a capacidade de realizar ações significativas e obter resultados dessas ações nas suas escolhas autorais, podendo assumir atitudes de navegador, protagonista, explorador e construtor, além de poder proporcionar vivências dramatizar, especialmente a partir de narrativa e de assumir papéis ou interagir com personagens.

Essas possibilidades de ação no jogo, que Murray (2017) chama de agência são demandadas pelo jogo a partir de sua proposta de jogabilidade. No caso de jogos com intencionalidade educacional, essa agência deve ser coerente aos movimentos e ações que se espera desenvolver ou provocar. Num contexto artístico de criação ou mesmo de educação mais criativa não se espera comportamento previsíveis ou reativos, mas é possível justamente criar espaço para promover essas agências que podem ser mais ou menos protagonistas, partido de movimentos mais exploratórios ou de navegação até algo que altere a própria proposta ou obra.

A imersão é o círculo mágico, é o que faz o jogador entrar e ficar no jogo. É sua ambientação e como ele cria mundo o novas dimensões que são habitados pelos jogadores.

Mas para ir além de agir ou habitar, é preciso transformar. Muitas vezes a transformação e o aspecto que mais nos afeta de um jogo é sua capacidade de nos divertir, mas o diversos pode vir da lógica de provocar algo que nos é diverso, que promove

uma nova versão da nossa realidade, nessa lógica especulativa que supera uma diversão de puro entretenimento reativo ou alienante.

Para ajudar nessa “diversão” partimos das tensões e controvérsias que geram as histórias e provocações. Assim começamos a criar um framework que pede para descrever esses três aspectos: agência, imersão e diversão

Framework

Nosso framework foi criado a partir desses elementos teóricos (agência, imersão e diversão) e a partir de tipos de desafios geralmente presentes em Escapes, apontados por outros autores.

Para construir a parte do Framework que relaciona agência/ competências, utilizamos os principais tipos de puzzles (Nicholson, 2015) revistos a partir de outros desafios propostas com as competências do sujeito (INEP, 2015) e os desafios a serem realizados (como por exemplo, colocar em ordem imagens para obter símbolos a serem utilizados em um cadeado).

Quadro 1: Agência: Exemplos de um parte da matriz que trata de agência e que relaciona os tipos de puzzles, as competências do sujeito (INEP 2015) e os desafios a serem desenvolvidos.

Tipo de puzzle/ desafio	Competência do Sujeito	Desafios a serem realizados na proposta
Busca por um objeto físico escondido no quarto	Enfrentar situações-problema	
Encontrar informações em textos escritos	Enfrentar situações-problema	
Trabalhar em equipe	Dominar linguagens, compreender fenômenos, enfrentar situações-problema, construir argumentação, elaborar propostas	

Para ajudar a estruturar a relação de elemento imersivos, e uma breve descrição exemplificada para cada elemento (ambiente, narrativa, pertencimentos, desafios dedutivos, elementos simbólicos e arquetípicos), como pode ser visto na Quadro 3.

Quadro 3: Estruturação para os elementos imersivos.

Elementos imersivos	Descrição	Na proposta
Ambiente	Mapear os tipos de interações que já existem ou são proporcionadas pelo espaço Construção de cenários	
Narrativa	Narrativa descoberta: Pesquisa, levantamento e descoberta de fatos históricos/cotidiano do espaço físico ou virtual Narrativa inventada: criação de personagens e fatos fictícios Narrativa negociada: interação entre a descoberta e a inventada e as limitações do espaço de da mecânica do jogo Narrativa vivenciada: como os atores/jogadores vivencia o game Narrativa compartilhada: Como eles contam e compartilham essa vivência	
Pertencimentos	Como o jogo convida o grupo a interagir ou fazer parte de um grupo	
Desafios dedutivos	Os desafios descritos pela mecânica no mapa de agências devem ser mais dedutivos do que indutivos, devem ter momentos projetivos e de mistério	
Elementos simbólico e arquetípicos	É importante perceber os arquétipos e jornadas que poderão ser vivenciados nas propostas do jogo e, a partir disso, escolher os símbolos e metáforas coerentes com esses arquétipos e jornadas.	

Um dos pontos fundamentais para a motivação, o engajamento e, principalmente o aprofundamento de uma experiência é propor uma experiência diversa, muitas vezes, imprevisível. Diversão, numa perspectiva de transformação é oferecer uma “outra versão”, uma possibilidade de outro, de estar no lugar do outro, numa situação que se possa errar, tentar de novo, propor novos caminhos, viver muitas vidas e, assim, viver algo criativo e transformador. O divertido não é para fugir e negar o mundo que vivemos, mas para experimentar outras formas para aprender a lidar melhor com o mundo em que vivemos.

Sendo assim, é importante trabalhar com tensões e controvérsias e delas conseguir motivação, engajamento e até propor “provocações emocionais”.

Quadro 4: Estruturação para os elementos de diversão/ transformação

Elementos de “transporte” mobilização	Descrição	Na proposta
Tensões e Controvérsias	Descrever os pontos de tensão/ conflito/ controvérsias/ estranhamentos/ contradições problemas/ de diversidade	
Motivação/engajamento esperado	Destacar os elementos de imersão/ agência disparadores de ação	
Emoções envolvidas	Que emoções se espera provocar: desconfortos, incômodos, angústia, raiva, etc.	
Cuidados	A tensão pode ser gerar polêmica de- mais ou polarização e isso pode para- lizar a ação, então é importante tentar descrever, antecipar limites ou os ris- cos da polêmica, para lidar com eles.	

As primeiras experiências que fizemos com Escapes, focamos na aprendizagem por investigação, então nossos desafios tiveram como provocações as competências em Ciências do INEP (INEP, 2015), mas sempre numa proposta de fuga aos modelos didatizados, e visava transformar a experiência no museu de ciência numa possibilidade de vivência mais complexa, com uma observação mais atenta, soluções menos previsíveis, posturas mais ativas, interações mais profundas com um aprendizado de ciências mais orgânico, enraizado e aplicável.

Sabemos que as instalações de Escape exigem trabalho em equipe, comunicação, delegação, pensamento crítico, atenção a detalhes, entre outras habilidades. Isso faz com que os grupos vivências mais interessantes nos Escapes sejam formados por jogadores com variedade de experiências, habilidades e conhecimentos.

Apesar de vislumbrar a importância de imersão, da agência e da diversão/trans-
formação, tivemos dificuldade de preencher esse Framework porque a narrativa não foi possível de definir a priori e nem os desafios.

Partimos da agência e do que esperávamos das pessoas sobre a questão do Pa-
trimônio Histórico. O Palácio das indústrias, onde funciona o Museu Catavento, é um
prédio histórico que teve uma multiplicidade de usos ao longo da história, então foi de
foi difícil descrever uma narrativa sem conhecer o espaço antes, sem investigar e des-
cobrir suas transformações e incoerências materializadas nas evidências das diversas
reformas felizes e infelizes. Ao conhecer o espaço e mapear as suas possibilidades de
interação essa narrativa foi sendo transformada e os desafios que emergiram tam-

bém então foi um processo de idas e vindas, de descobertas, transformações e vários momentos de revisitar tanto os documentos e registros históricos, como de busca de evidências e marca materiais. Esse movimento de ampliação e foco é do design é fundamental quando se constrói um jogo, pois não dá para fazer um roteiro linear de uma forma única, é preciso experimentar durante a criação e quando se faz um roteiro com questões complexas como a questão do espaço físico e do patrimônio histórico que transpira memórias, vivências que emergem em cada objeto ou construção e toda a complexidade de muitos tempos e espaços se apresentam e não é possível linearizar sem reduzir. É preciso fazer vários desenhos de várias redimensionamento, e escolhas, mas é preciso cuidar que essas escolhas sejam consciente e mesmo que imponham um certo limite que ele seja um passo para uma nova fase e não uma barreira ou game over”.

O primeiro movimento foi uma pesquisa histórica para descobrir a história do prédio e dos diversos personagens os diversos fatos as questões envolvidas. E aí foi uma pesquisa profunda, não apenas de livros de história ou nos próprios materiais fornecidos pelo espaço, mas buscar inter-relações sobre o que as pessoas que viviam naquela época deveriam sentir ou viver e como elas deveriam se relacionar com o espaço do Palácio das Indústrias e todo seu entorno. Então foi uma criação fictícia a partir de pesquisa sobre relações de indivíduos e não apenas sobre fatos.

Tentamos fazer uma cartografia social conforma diz Amaral:

Cartografia social é a experiência desenvolvida no território mapeado, baseado na capacidade de acionar leituras e interpretações de realidades sociais por meio de práticas culturais, artísticas e educativas que articulam o âmbito investigativo e corporal através do mapeamento, observação e percepção do território. A cartografia se converte em uma representação artística da realidade que trabalha com o movimento e mudança. A cartografia social cria fluxos entre o visível e invisível, é um mapa de experimentação e de interpretação da realidade diária que opera simultaneamente em um campo local e global, real e virtual. O mapeamento é uma forma de apropriação e interpretação do território e esta apropriação pode ser física, mental ou sensorial. Não postulamos aqui um mapeamento científico, preciso e inequívoco, mas um mapeamento aberto, abstrato e flexível. Mapeamento de um território que se faz por meio de uma experiência física ou sensorial. Os mapas de sons, cheiros, sentimentos, sensações, estados de espírito, sonhos são tão necessários de serem realizados quanto os topográficos, de estradas e redes de comunicação. Como nos propõe Merleau-Ponty, não se trata de proporcionar mais informação, mas o que realmente se faz necessário é deixar o testemunho. E este testemunho é o que pretendem os artigos compilados

na presente publicação, estas ações artísticas, educativas e culturais que configuram as cartografias sociais.

Mas era o primeiro passo dessa cartografia, ou era algo invertido, era inventar práticas e simular as vivências sociais e testemunhos do território para acionar novas leituras com o jogo.

Assim nossa narrativa não poderia ser construída apenas factualmente ou historicamente no sentido linear de descrição, mas sim, a partir de diversas impressões pessoais e contando história de gente que viveu aquele período e que reviveu aquele período assim partimos da ideia de construir uma cápsula do tempo e, ao mesmo tempo, construir personagens que querem apagar essa memória que querem desviar ou desvalorizá-la em detrimento de situações econômicas.

Criamos um tensão-controvérsia, não para polarizar, mas para provocar essas questões da preservação do patrimônio em choque com determinados interesses econômicos.

Então antes de partir de fatos que claro também foram coletados resolvemos pensar em controvérsias a partir da perspectiva de Latour(2012). A questão do patrimônio e principalmente a questão da memória não deveria ser tratada como algo idealizado mas a memória das pessoas que habitaram a esses espaço.

Resolvemos criar um personagem que era ativista radical e que, como ato provocativo, colocou uma bomba no museu como a a única alternativa que enxergou de chamar atenção e resgatar a memória do seu bisavô que ajudou a construir o espaço e seu avô que trabalhou nele. O desafio das pessoas no jogo era descobrir e reconstruir ler as memórias do seu avô e bisavô, inclusive a partir da revelação de uma cápsula do tempo e, no final descobrir que para desarmar a bomba a senha erase tornar mais humano.

A provocação principal era perceber como aqueles objetos evocavam memórias então partimos de uma perspectiva de construir narrativas não apenas históricas, mas que despertassem vivências mesmo que fosse de personagens fictícios que as pessoas se identificam e ao descobrir os objetos percebessem as relações de memória e ampliassem suas vivências culturais vivenciais

A memória das pessoas que vivenciaram esse espaço foi o verdadeiro fio condutor para sensibilizar os jogadores de que são as relações que nos tocam e nos transforma e elas fazem parte desse patrimônio.

A questão da bomba foi muito interessante porque o processo era desarmar a bomba e, no final do jogo, se percebia que a forma de desarmar a bomba era descobrir o que nos torna humanos. Mas essa não é era mensagem moralista ou reativa, era um final que propiciava uma diversidade de interpretações que abriam portas para uma diversidade de interação e uma diversidade inclusiva e tecnológica.

MAIO
9-11
UFG/BR

Referências

- AMARAL, L. Org. Cartografias artísticas e territórios poéticos [recurso eletrônico]. São Paulo: Fundação Memorial da América Latina, 2015.
- INEP, B. Matrizes de Competência. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/matrizes-de-referencia>>. Acesso em: 4 ago. 2017.
- DRESCH, A. et al. (2014) Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia. Porto Alegre: Bookman.
- DUNNE, A. (2013) Speculative everything: design, fiction, and social dreaming. Cambridge. MA: MIT Press.
- SALEN K.; E. ZIMMERMANN, (org). The game design models in The Game Design Reader: rules of play anthology. MIT Press, 2006.
- MACEDO, L. de; MACHADO, N. J.; AMORIM, V. (org). Jogo e Projeto: pontos e contraponto. São Paulo: Summus, 2006.
- FREIRE, P.; PAPERT, S. O Futuro da escola. 1997. Disponível em: <<http://acervo.paulofreire.org/jspui/handle/7891/395>>. Acesso em 30 jun. 2014.
- MURRAY, J. Hamlet no Hollodeck (updated). MIT Press, 2017.
- ROLLINGS, A.; MORRIS, D. Game Architecture and Design. Indiana: New Rider. 2004.
- FLANAGAN, M. Critical play: radical game design. MIT Press, 2009.
- LEVY, P. A Esfera Semântica. São Paulo: Editora Anne Blume, 2013.
- ZABALA, A.; ARNAU, L. Como aprender e ensinar competências. Porto Alegre: Artmed, 2010.
