

**EXPERIMENTAÇÕES
URBANAS EM MÍDIAS
LOCATIVAS:
O TESOURO DO MORRO
DO CASTELO**



UFRJ



EXPERIMENTAÇÕES URBANAS EM MÍDIAS LOCATIVAS: O TESOURO DO MORRO DO CASTELO

Faculdade de Arquitetura e Urbanismo | UFRJ
Trabalho Final de Graduação II | 2021.2

Estudo Final

Maria Clara Palermo Meliande | DRE 116166116

Orientador: Rodrigo Cury Paraizo

Membros da banca: Gustavo Racca e Silvio Dias

RESUMO

O trabalho busca estudar formas de apropriação tática das mídias informacionais locativas no espaço urbano, utilizando-as como instrumento lúdico de reflexão sobre as transformações urbanas e a preservação do patrimônio histórico no centro do Rio de Janeiro, na região do Castelo, cujo nome tem origem no Morro do Castelo, berço histórico de formação da cidade do Rio de Janeiro que se localizava na região. Foi demolido no início do século XX, dentro do contexto das obras de modernização da cidade e sob um discurso higienista. De forma específica, propõe a elaboração de um protótipo de jogo no formato de mídia locativa para smartphones, que convida o usuário a descobrir na cidade, os processos que levaram à demolição do Morro do Castelo. Trata-se de um roteiro de pontos de interesse no qual o jogador deve percorrer a pé e realizar desafios para avançar. Estes desafios “aumentam” o espaço urbano ao conferir camadas extras de informação a elementos presentes na cidade. Desta maneira, pretende-se contribuir com a divulgação da história urbana da cidade do Rio de Janeiro através de linguagens e meios contemporâneos.

Palavras-chave: mídias locativas, Morro do Castelo, jogos urbanos.

ABSTRACT

This work seeks to study forms of tactical appropriation of locative informational media in urban space, using them as a ludic instrument of reflection on urban transformations and the preservation of the historical heritage in the city center of Rio de Janeiro, in the Castelo region, whose name originates from Morro do Castelo, the historical place of foundation of the city of Rio de Janeiro that was located in the region. It was demolished in the beginning of the 20th century, within the context of the modernization process of the city and under a hygienist discourse. Specifically, this work proposes the development of a game prototype in the format of locative media for smartphones, which invites the user to discover in the city the processes that led to the demolition of the Morro do Castelo. It is a tour of points of interest where the player must walk through and accomplish challenges to move forward. These challenges “augment” the urban space by giving extra layers of information to elements present in the city. In this way, it is intended to contribute to the dissemination of the urban history of the city of Rio de Janeiro through contemporary languages and media.

Keywords: locative media, Morro do Castelo, urban games.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, o professor Rodrigo Cury Paraizo, pela paciência, incentivo, dedicação e orientações, sem as quais a realização deste trabalho não seria possível.

Aos professores Gustavo Racca e Silvio Dias, membros da banca, pelo acompanhamento e pelas contribuições, as quais foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Estendo meu agradecimento ao professor Hermano Freitas, pelas considerações e comentários muito gentis na banca de TFG 1, e ao professor Naylor Vilas Boas, pelo parecer a este trabalho.

Aos professores da FAU, especialmente aqueles que me orientaram em diversas atividades acadêmicas de pesquisa, monitoria e extensão, pelo conhecimento a mim repassado e por me inspirarem tanto profissional quanto pessoalmente.

Aos professores e colegas do LAURD /PROURB, principalmente à Maria Clara Coura e Cintia Mechler, que me ajudaram a testar o jogo, pelas contribuições e feedbacks que foram essenciais na realização deste trabalho.

Aos meus amigos e colegas que a FAU me trouxe, pela parceria, risadas e conversas nos corredores, sejam eles físicos ou virtuais, que cer-

tamente deixaram o processo da graduação muito mais leve.

Aos meus amigos além FAU, pelo carinho, pela companhia, pelos momentos de descontração e apoio nas questões deste trabalho e da faculdade. Muito obrigada por estarem comigo desde os tempos de Pedro II, e espero levá-los pelo resto da vida.

A minha família, pelo suporte, amor e incentivo, que possibilitou me dedicar aos estudos e às minhas atividades. Agradeço especialmente a minha mãe, que me acompanhou com muito carinho ao longo de todos esses anos da graduação.

Por fim, agradeço à Deus pela oportunidade de concluir a graduação que sempre sonhei desde pequena, e por sustentar a mim e a todos os envolvidos ao longo desses anos, principalmente nestes últimos tempos de pandemia.

Muito obrigada!

SUMÁRIO

07

NÍVEL 01 INTRODUÇÃO

Apresentação do tema e justificativa
Objetivos
Metodologia

15

NÍVEL 02 HISTÓRICO

Origem e caracterização da ocupação
A abertura da Avenida Central
A Exposição do Centenário de Independência
O mito do tesouro
A situação atual

38

NÍVEL 03 EMBASAMENTO TEÓRICO

Tecnologias baseadas em localização
Jogos urbanos: a cidade como plataforma
Reflexões teóricas sobre jogos

47

NÍVEL 04 DESCRIÇÃO DO JOGO

O roteiro
A plataforma Actionbound
Possibilidades futuras

62

ANEXO A INTERAÇÕES ACTIONBOUND

109

ANEXO B INTERAÇÕES EXPANDIDAS DO ATO I

122

EPÍLOGO BIBLIOGRAFIA

*“(...) conhecer e interpretar o passado,
agir no presente e desafiar o futuro, a
partir da história e da memória dos
lugares.”*

Renato Cymbalista, em palestra para o projeto
demonumenta da FAUUSP



INTRODUÇÃO

NÍVEL

01



APRESENTAÇÃO DO TEMA E JUSTIFICATIVA

Este trabalho constitui-se em um exercício experimental acerca das temáticas relacionadas ao processo histórico de formação da cidade do Rio de Janeiro e seu patrimônio, utilizando a tecnologia e mídias digitais como instrumentos de representação. Tem como estudo de caso o arrasamento do Morro do Castelo, no início do século XX, sob o contexto das transformações urbanas empreendidas pelas obras de modernização da cidade e pela realização da Exposição do Centenário de Independência.

O trabalho propõe a apropriação tática das mídias informacionais no espaço urbano, tendo em vista a utilização já tão intrínseca das tecnologias de comunicação no cotidiano. Para tal, trabalha-se com o formato de jogo locativo, no qual o usuário é convidado a investigar os processos que levaram a sua dissolução e seus desdobramentos na configuração espacial da cidade atualmente.

O trabalho se insere em um contexto no qual cada vez mais o passado é experimentado através de videogames ao invés de meios mais usuais como livros, museus ou televisão. (POLITOPOULOS, MOL, 2021). Jogos populares como os das franquias Assassin 's Creed e Civilization tem como característica marcante seu apelo histórico na inserção de suas narrativas, fornecendo representações interessantes do passado, sendo elas realistas ou não. Desta maneira, estas narrativas interativas têm tido êxito em despertar o interesse de seus jogadores em descobrir mais sobre fatos históricos do passado. Em uma pesquisa realizada em 2020, apontou-se que 93% dos respondentes relataram que videogames os inspiraram a aprender mais sobre um determinado fato ou pessoa histórica e 90% concordaram com a afirmação de que jogos podem influenciar o ponto de vista acerca de um evento histórico. (MOL et al. 2020)

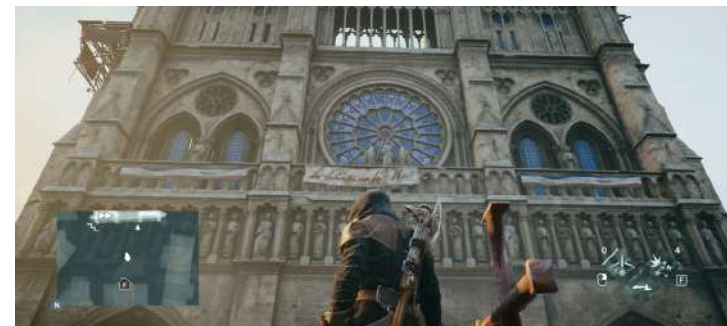


Figura 01: Captura de tela do jogo Assassin's Creed Unity, ambientado o período da Revolução Francesa. Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/assassins-creed-unity-ajudar-re-construcao-catedral-de-notre-dame/>

Lemos (2008, p. 57) aponta que “o desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis (...) representa uma grande fatia do mercado da mobilidade mundial.” Isto se deve ao crescimento vertiginoso nas últimas duas décadas da utilização de dispositivos móveis de comunicação, como smartphones. Um estudo coordenado pelo professor Fernando Meirelles da FGV EAESP, aponta que em 2020 o número de smartphones no Brasil era de 234 milhões. Beiguelman (2013, p.147) afirma que “somos hoje corpos “ciborguizados” pelos celulares, uma espécie de ponto conexão permanente que nos expande para além do aqui e nos insere em um tempo de eterno agora.”

Neste contexto, alguns autores estudam a relação entre esses dispositivos e o espaço urbano. de Souza e Silva (2006, p. 262) define o conceito de espaço híbrido para descrever um espaço de interação social originado pelo movimento de usuários carregando dispositivos conectados à Internet e a outros usuários. Com a ascensão destes novos territórios informacionais, torna-se necessário pensar formas de apropriação crítica destas tecnologias. Lemos (2008, p. 63) aponta a utilização de jogos mó-



de 1920, sob o comando do então prefeito Carlos Sampaio, no contexto das obras para a Exposição do Centenário de Independência, marcando o desejo da administração de desprender a cidade de seu passado colonial e de construir uma nova imagem para si. A terra resultante é utilizada nos aterros de parte de áreas do Centro e na Glória, liberando novos terrenos para a realização da Exposição do Centenário.

O tema tem pertinência aos dias atuais pois a configuração urbana atual da região do Castelo possui relação estreita com o processo de demolição do Morro, que completa cem anos no biênio 2021-2022. Neste contexto, torna-se necessário refletir sobre o passado a fim de conscientizar sobre o futuro que queremos para a cidade, além de manter viva a memória de parte importante da história urbana do Rio de Janeiro.

Figura 03: O Morro do Castelo, em 1920. Fotografia de Augusto Malta. Fonte: Instituto Moreira Salles.



OBJETIVOS

OBJETIVOS GERAIS

Com base nos dados apresentados, este trabalho tem como objetivo geral estudar formas de apropriação táctica das mídias informacionais locativas no espaço urbano da cidade, utilizando-as como instrumento lúdico de reflexão sobre os processos de transformações urbanas e preservação do patrimônio histórico na região denominada atualmente como Castelo, no centro do Rio de Janeiro. Desta maneira, pretende-se contribuir com a divulgação da história urbana da cidade do Rio de Janeiro em linguagens e meios contemporâneos, como os jogos e mídias digitais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

A partir do objetivo geral descrito anteriormente, a fim de atingi-lo são detalhados os seguintes objetivos específicos:

- Elaboração de um roteiro narrativo de pontos de interesse, a partir de narrativas historiográficas, crônicas, obras literárias e memórias sobre o Morro do Castelo e os processos que levaram à sua demolição.
- Criação de um protótipo de jogo locativo no estilo “caça ao tesouro” a ser utilizado em smartphones, no qual o usuário deve percorrer a pé pelos pontos abordados no roteiro e realizar ações a partir das interações propostas pelo jogo (responder uma pergunta, procurar por determinada referência no espaço urbano, etc.)

Neste momento, para a construção do protótipo do jogo, é utilizada a plataforma Actionbound devido à sua praticidade na criação de atividades no estilo proposto pelo trabalho. Em seguida, são expostas as bases conceituais para a criação futura de uma aplicação própria, expandindo as ações de interação do jogador com o espaço urbano a partir da intermediação do aparelho.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para a realização deste trabalho estruturou-se nas seguintes etapas:

Definição do tema e levantamento bibliográfico inicial: definição da abordagem da apropriação proposta pelo trabalho e delimitação do suporte tecnológico que será utilizado. Escolheu-se trabalhar com o jogo como forma de apropriação urbana, tendo como meio as mídias informacionais locativas. Em seguida, foi realizada pesquisa em materiais teóricos a fim de entender as implicações deste tipo de abordagem e suas possibilidades de utilização no espaço urbano;

Estudo de referências: pesquisa e análise de aplicativos, jogos e protótipos que abordem temáticas relacionadas, a fim de construir um repertório de referências;

Escolha do estudo de caso a ser trabalhado: definição da área a ser objeto de estudo e desenvolvimento do jogo. Optou-se por trabalhar na região do Castelo, devido a sua relevância histórica para a formação da cidade e pela presença de diversas camadas temporais no espaço;



Pesquisa histórica: levantamento de informações historiográficas a fim de entender as dinâmicas e o processo histórico do local de estudo. Foram levantadas principalmente narrativas de memória como crônicas, obras literárias, reportagens em folhetins da época e depoimentos, com o intuito de compreender a visão da época acerca do Morro do Castelo e dos processos urbanos que levaram à sua demolição. Trabalhou-se também com a sobreposição de cartografias de diferentes épocas, a fim de entender as transformações espaciais ocorridas ao longo do tempo, bem como suas permanências e desencontros;

Definição dos pontos de interesse: a partir da pesquisa histórica, foi realizado um mapeamento de pontos específicos no espaço urbano que possuem significado histórico ou social relevante, para serem compilados em um roteiro;

Criação do roteiro: construção de um roteiro de interações baseados nos pontos definidos, estabelecendo um percurso a ser feito pelo usuário. Para tal, utilizou-se o software Twine, uma aplicação open source de desenvolvimento de narrativas interativas no formato de hipertexto, com enfoque na estrutura visual das relações entre passagens. Cada ponto tem associado a si um conjunto de mídias, como imagens ou textos, bem como desafios os quais o usuário deve cumprir para dar continuidade ao roteiro-jogo. Nesta etapa, também é concebida a hierarquia das interações propostas, como desafios principais (cuja realização é necessária para dar seguimento à atividade) e desafios secundários (pontos de desvio opcional no caminho principal, que fornecem um aprofundamento extra na narrativa);

Figura 04: Localização do área trabalhada.

Fonte: produção própria

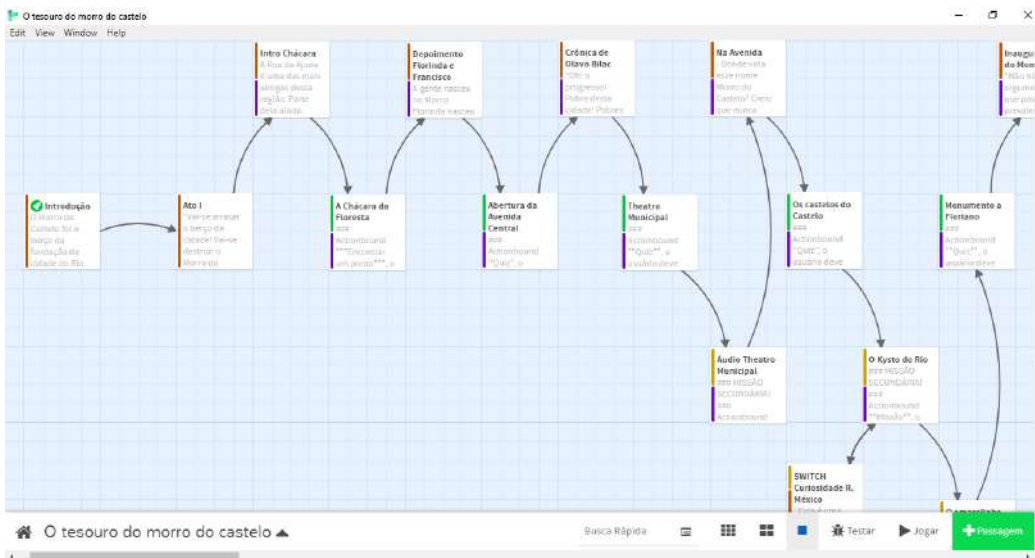


Figura 05: Visualização da interface de criação de narrativas do Twine. Fonte: Twine, captura de tela.

Desenvolvimento do protótipo do jogo: a partir do roteiro, o protótipo jogável é construído e publicado através da plataforma Actionbound, utilizando os elementos disponíveis (como quizzes, missões, etc). A criação do bound se dá via site e pode ser jogado via smartphone. Devido às limitações da plataforma Actionbound, que serão descritas de forma mais aprofundada posteriormente, são concebidas as bases conceituais para o desenvolvimento futuro de uma aplicação própria para hospedagem do jogo.

Em 27 de janeiro de 2022 foi realizado um teste em campo, a fim de averiguar a necessidade de melhorias no roteiro e eventuais correções nas interações, bem como avaliar o fluxo de informações e navegação pelo espaço urbano. O percurso feito pelo teste estendeu-se da Avenida Almirante Barroso até a Igreja de Santa Luzia, passando pela Cinelândia e por um trecho da Avenida Presidente Wilson.

A partir da realização do teste, constatou-se que as interações no Actionbound funcionavam corretamente, com o sinal de GPS não apresentando irregularidades. O fluxo de informações mostrou-se compatível

com a navegação pelo espaço urbano. Constatou-se também que, ainda que a extensão do percurso fosse possível de ser realizada a pé, a mesma mostrou-se razoavelmente extensa. A partir desta constatação, optou-se por dividir o percurso por temas, concebendo-se assim quatro atos, que serão detalhados posteriormente no capítulo de descrição do jogo.

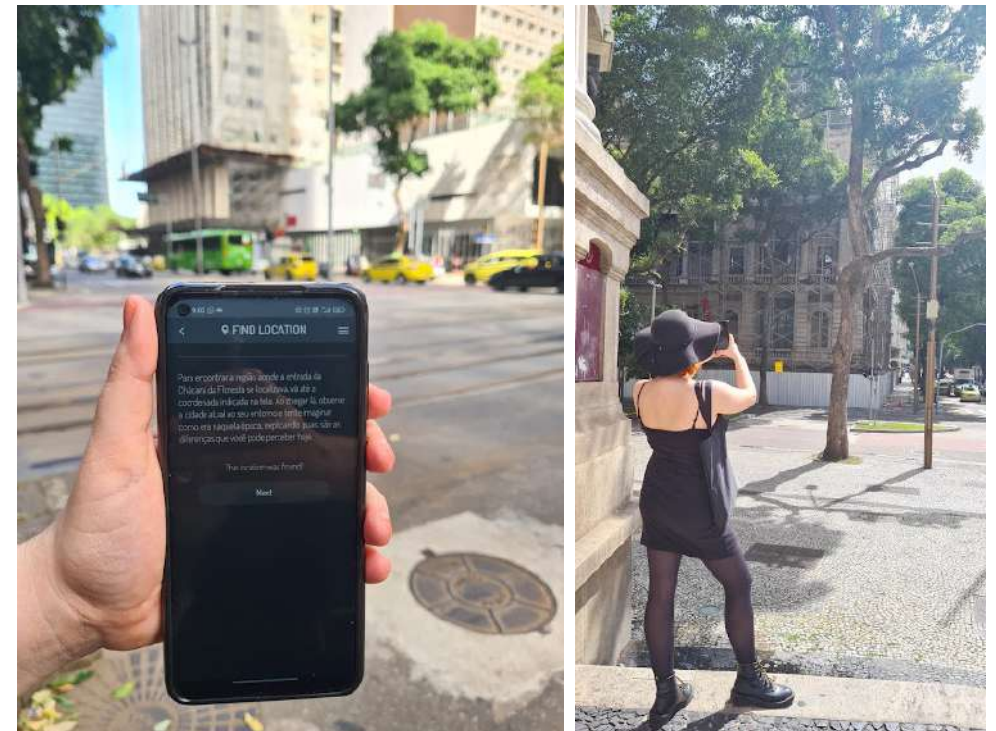


Figura 06: Registros fotográficos realizados durante o teste em campo. Fotografias de Maria Clara Coura.

HISTÓRICO

NÍVEL 02



ORIGEM E CARACTERIZAÇÃO DA OCUPAÇÃO

De acordo com Sisson (2008, p.16), a cidade de São Sebastião do Rio de Janeiro foi fundada em 1565 pelos colonos portugueses, inicialmente tendo sua ocupação junto ao morro Cara de Cão. Em 1567, é transferida para o Morro do Castelo, devido sua localização mais para o interior da baía e por ser um local estratégico para a defesa da cidade. Além disso, o novo local possuía características espaciais muito similares às cidades ibéricas em fortes elevados, as quais os colonizadores portugueses eram familiarizados.

Com relação a estrutura espacial do Morro do Castelo, Vilas Boas (2007, p. 127) assim a descreve:

A estrutura espacial do morro era definida fortemente pela existência de três importantes marcos arquitetônicos localizados em extremidades opostas de seu topo, que ainda refletia, no início do século XX, a ocupação original do primeiro núcleo urbano. Assim, **as construções dos Jesuítas**, ao final da Ladeira da Misericórdia; **as ruínas do Forte**, integradas ao casario do morro; e a **Igreja de São Sebastião**, a antiga Sé da cidade, ocupavam os vértices de um triângulo que estabelecia uma estrutura espacial coesa, onde seus limites eram definidos por espaços qualitativamente distintos e igualmente interessantes. (VILAS BOAS, 2007, grifo nosso)

Os três marcos edificadas foram erigidos no período colonial e persistiram na paisagem do morro até o início do século XX. Conectavam-se entre si a partir da Praça do Castelo, que articulava os caminhos. Três principais ladeiras davam acesso à parte superior do morro: a ladeira do

Seminário, Castelo e da Misericórdia, esta última permanece até hoje seu trecho inicial. No início do século XX, o Morro do Castelo tinha como limites viários a Rua da Ajuda, o caminho de Santa Luzia, Rua da Misericórdia, a Rua do Cotovelo e um trecho da Rua São José.



Figura 08: Colégio dos Jesuítas. Fotografia de Augusto Malta. Fonte: Instituto Moreira Salles



Figura 09: Forte de São Sebastião. Fotografia de Augusto Malta. Fonte: Instituto Moreira Salles.



Figura 10: Igreja de Santo Inácio. Fotografia de Augusto Malta. Fonte: Instituto Moreira Salles



Figura 11: Largo do Castelo. Fotografia de Augusto Malta. Fonte: Instituto Moreira Salles

A ABERTURA DA AVENIDA CENTRAL

Ontem inaugurou-se a avenida. Está bonita; cheia de canteirinhos, candelabros, etc.; mas os edifícios são hediondos. Não que sejam feios, ao contrário, são garridos, pintadinhos, catitas; mas lhes falta, para uma rua característica de nossa pátria, a majestade, a grandeza, acordo com o local, com a nossa paisagem solene e mística. Calculas tu que na cidade do granito, na cidade dos imensos monólitos do Corcovado, Pão de Açúcar, Pico do Andaraí, não há na tal avenida-montra, um edifício construído com esse material. Choveu a mais não poder, assim mesmo ela esteve cheia, de tropa e de povo. (Lima Barreto, 1905)



Figura 14: Avenida Central, com o Morro do Castelo ao fundo. Fotografia de Viggiani. Fonte: Instituto Moreira Salles

Na primeira década do século XX a cidade do Rio de Janeiro era a capital de uma república ainda jovem, e este período ficou marcado por diversas transformações urbanísticas empreendidas durante o governo do prefeito Francisco Pereira Passos, para fins de adequação da forma urbana às necessidades de criação, acumulação e concentração de capital (ABREU, 1987). Sobre o contexto e as motivações que levaram às reformas urbanas de Pereira Passos, Abreu (1987) escreve

Era preciso, também, criar uma nova capital, um espaço que simbolizasse concretamente a importância do país como principal produtor de café do mundo, que expressasse os valores e os modi vivendi cosmopolitas e modernos das elites econômica e política nacionais. Nesse sentido, o rápido crescimento da cidade em direção à zona sul, o aparecimento de um novo e elitista meio de transporte (o automóvel), a sofisticação tecnológica do transporte de massa que servia às áreas urbanas (o bonde elétrico), e a importância cada vez maior da cidade no contexto internacional não condiziam com a existência de uma área central ainda com características coloniais, com ruas estreitas e sombrias, e onde se misturavam as sedes dos poderes político e econômico com carroças, animais e cortiços. Não condiziam, também, com a ausência de obras suntuosas, que proporcionavam “status” às rivais platinas. Era preciso acabar com a noção de que o Rio era sinônimo de febre amarela e de condições anti-higiênicas, e transformá-lo num verdadeiro símbolo do “novo Brasil”. (ABREU, 1987)



Figura 17: Demolição de parte do Morro do Castelo para a abertura da Avenida Central. Fonte: Instituto Moreira Salles



Figura 18: Avenida Central. Fotografia de A. Ribeiro. Fonte: Instituto Moreira Salles

Figura 16: Charge de 1904 da revista O Malho, representando o comboio presidencial passando pela Avenida Central. Fonte: BNDigital



De acordo com Sisson (2008), no extremo sul da nova avenida, onde se encontrava o Campo e o Convento da Ajuda, construiu-se a Praça Ferreira Viana, que em 1910 passou a chamar-se Praça Floriano, a qual veio a se tornar uma centralidade urbana do período republicano. Com a demolição do edifício do Convento em 1911, a Praça adquiriu seu formato retangular definitivo. Ainda segundo a mesma autora, o primeiro edifício oficial inaugurado na praça foi o Palácio Monroe em 1906, uma réplica do pavilhão brasileiro da Exposição Universal de Saint Louis de 1904, que abrigou a Câmara dos Deputados entre 1914 e 1922, e posteriormente o Senado Federal entre 1925 a 1930. Entre 1906 e 1908 construiu-se o edifício da Escola Nacional de Belas Artes, projetado por Adolfo Morales de los Rios, que a partir de 1937 passou a abrigar o Museu Nacional de Belas Artes. Em 1909, inaugurou-se o Theatro Municipal e em 1910, o edifício da Biblioteca Nacional. Em 1912, a Avenida Central passa a chamar-se Avenida Rio Branco, em homenagem ao diplomata José Maria da Silva Paranhos Júnior, o Barão do Rio Branco, que veio a falecer no mesmo ano. Foi a primeira avenida da cidade a receber oficialmente abastecimento de energia elétrica.



Figura 19: à esquerda, Theatro Municipal e MNBA; à direita, Palácio Monroe e obelisco da Avenida Central. Fonte: Instituto Moreira Salles



Figura 20: inauguração do monumento a Floriano Peixoto, com o Morro do Castelo ao fundo. Fotografia de A. Ribeiro.



O morro do Castello e a sua demolição

JUSTIFICATIVAS DE ORDEM HYGIENICA, ESTHETICA E FINANCEIRA

Tres razões apresentam como convincentes os que criticam as obras do arrasamento do morro do Castello para condemnar essa obra além das de ordem sentimental, como a de ter sido esse outeiro a origem da nossa cidade e nelle estarem o marco fundamental e a sepultura de Estacio de Sá; a condemnação lavrada há annos, em nome da esthetica, pelo architecto fran-

se apossarem da grande bahia, della expellidos os intrusos fundadores da França Antartica, careciam para sua defesa, quer dos ataques advindos do mar, quer dos de terra, fortificar-se nos eminencias mais facilmente defensaveis. Tal a razão da escolha do morro do Castello, mesquinho nucleo de povoação cercado por palissadas, verdadeiro entreposto governativo, que

Vilas Boas (2011) afirma que mesmo com a abertura da nova avenida, o espaço para o crescimento da cidade não estava garantido e, “nesse contexto, o morro passa a representar um entrave para o acelerado crescimento da cidade” perante a administração pública. Ainda segundo o mesmo autor

O fato de promover um concurso de fachadas para a Avenida Central, e não ter organizado uma ocupação regular de quarteirões, indica que o poder público não tinha grandes recursos para executar custosas desapropriações. Daí a imperiosa necessidade de novas terras onde construir os prédios para a expansão da centralidade da Praça Floriano, ou mesmo para a construção de uma nova, o que vai colocar a necessidade de arrasamento do Morro do Castelo como etapa necessária para o crescimento da cidade. (VILAS BOAS, 2011)

A suntuosidade da arquitetura das novas edificações contrastava com a simplicidade das habitações do Morro do Castelo, a poucos metros da Avenida Central, fato que não era despercebido pela imprensa da época. Folhetins e revistas retratavam o Morro como um impedimento à expansão da cidade, além de simbolizar o atraso devido a sua herança colonial. A revista O Malho publicou em suas páginas fotos das residências humildes do Morro, descrevendo-as como “habitações sem higiene, sem arte, sem gosto, refúgio de uma parte da população que não prima pelos hábitos de asseio (...)”. Já a Revista da Semana chegou a descrever o Morro como um “cisto” que precisava ser retirado da cidade em prol de seu progresso, ainda que isto significasse o sacrifício da memória de parte de seu passado.

Figura 21: Página da revista O Malho, em reportagem defendendo a derrubada do Morro do Castelo. Fonte: O Malho (1921, Ed. 988)



Paizagem de lavadeiras...

cez Bouvard; a desaparição de um anteparo natural para as ruas do centro, ás brisas violentas do alto mar, e o elevado custo das desapropriações e serviços technicos de extracção e remoção do material para pontos distantes, carecedores de atterro.

As razões de ordem sentimental desaparecem diante das



Rua de villa do interior...

outras, por isso que ninguem administra obedecendo a considerações dessa natureza.

A fundação da cidade no morro do Castello explicou-se por motivos de ordem estrategica; os portuguezes, rodeados de inimigos, quer indígenas, quer os francezes que influenciavam vastamente varias tribus poderosas do sul do Brasil, cultivando-lhes os sentimentos hostis aos filhos da península, depois de



...e isto a dois passos da Avenida...

só poderia se desenvolver, como depois o fez, naturalmente, descendo pelas ladeiras e espalhando as casas pela rua da Misericórdia, em busca das praias.

Conservar o outeiro por motivos remelhantes seria rematada estulticie, que não merece mais longa analyse.

As razões estheticas do architecto Bouvard, esposadas



Ruinias... ruinas...

por espiritos pouco praticos por guindadas razões de arte, desaparecem ante as superiores exigencias da absoluta necessidade de alargamento do bairro commercial, que achará facilmente por onde estender-se, nos terrenos conquistados pela ablação desse incommodo cocuruto, cheio de habitações sem hygiene, sem arte, sem gosto, refugio de uma parte da população que não prima pelos habitos de asseio, conservando





Figura 22: Fotografia e título de reportagem da Revista da Semana, em defesa da derrubada do Morro do Castelo. Fonte: Revista da Semana (1916, ed. 43)



Figura 23: Crônica da Revista Careta, ironizando a demolição do Morro. Fonte: Revista Careta (1916)

Vae-se arrazar o berço da cidade! Vae-se destruir o morro do Castello!

O que nos revolta, deante deste attentado contra o morro que nos defende da violencia dos ventos que vêm do oceano, não é o sacrilegio contra o berço da cidade; o que nos enche de horror, não é o desrespeito ao tumulo em que jaz, naquella eminencia, o luso fundador do Rio de Janeiro, o que nos encolerisa e alarma é o escandalo com que nos ameaçam as lavadeiras do Morro.

Sim! Expulsas do Morro, as lavadeiras descerão para a Avenida — e nós, que não estivemos em Tucuman, nós, que nunca fizemos parte de embaixadas, nós, como qualquer embaixador — veremos lavar em publico a nossa roupa suja!

Que horror!

Não ha argumentos que possam prevalecer num paiz novo, cuja projecção civilisadora se realiza no sentido do futuro, para pretervar o morro historico, quando é tão facil e possível conciliar, com a erecção de um condigno monumento, a tradição historica da fundação da cidade e as imperiosas exigencias do progresso.

Figura 24: Trecho de reportagem da Revista da Semana, em defesa da derrubada do Morro do Castelo. Fonte: Revista da Semana (1918, ed. 014)

Nesse caminho, a Prefeitura deve desapropriar as «montras» da rua do Ouvidor e da Avenida, para amplial-as, embellezal-as, de forma a poder augmentar o numero de bonecas de cêra, vestidas a capricho. Tudo delira e todos nós estamos atacados de megalomania. De quando em quando, dá-nos essa molestia e nós nos esquecemos de obras vistas, de utilidade geral e social, para pensar só nesses arremedos parisienses, nessas fachadas e illusões scenographicas. Não ha casas, entretanto queremos arrazar o morro do Castello, tirando habitação de alguns milhares de pessoas. Como logica administreactiva, não ha cousa mais perfeita! O mundo passa por tão profunda crise, e de tão variados aspectos, que só um cego não vê o que ha nesses projectos de loucura, desafiando a miseria geral.

Figura 25: Crônica de Lima Barreto, contrária à demolição do Morro. Fonte: Revista Careta (1920)

ção, como se rora um altar?

A "Revista da Semana" já tem a sua opinião compromettida. O seu voto é pelo arrasamento do morro, cuja existencia é incompativel com a expansão da aorta monumental da cidade, actualmente restricta á avenida Rio Branco. No morro não existe nenhum edificio que possa considerar-se monumento de arte. Esse morro, que nem sequer, como muitos pretendem, é bello, numa cidade que tem uma cintura maravilhosa de morros, constitue um estorvo ao desenvolvimento da cidade central. Tudo o condemna a desaparecer. A lei fatal da expansão urbana acabará por eliminal-o. E' uma simp'les questão de tempo. Ajardinar e embellesar um condemnado á morte é desperdicio.

Os palacios da Avenida não o supportarão por muito tempo collado ao seu flanco. Mas é necessario, antes de arrasar o morro, demo'ir o preconceito que o defende.

Figura 26: Trecho de reportagem da Revista da Semana, em defesa da derrubada do Morro do Castelo. Fonte: Revista da Semana (1916, ed. 43)

Crônicas e reportagens da época, sobre a demolição do Morro do Castelo constituíam uma verdadeira disputa entre os que eram favoráveis ao arrasamento e os que criticavam o processo.

A EXPOSIÇÃO DO CENTENÁRIO DE INDEPENDÊNCIA

A Exposição do Centenário trouxe o pretexto para a extirpação do morro atravancador, implantado como um quisto na aorta da cidade. Era impossível que o Rio de Janeiro continuasse limitado na sua zona central e monumental a Avenida Rio Branco, condenado a ser uma cidade de paisagens, enquanto Buenos Aires de ano para ano aumentava a sua pompa urbana e reivindicava com inteira justiça o título de segunda cidade do mundo latino. (Revista da Semana, 1922)

Segundo Gálvez e Drago (2017), as Exposições Universais realizadas ao longo do século XIX principalmente em cidades europeias e norte americanas, tratavam-se de exibições que representavam a “modernidade” das cidades e nações que participavam das mesmas. Algumas dessas exposições abordavam temas cívicos, como celebrações de independências, deixando explícita a relação dessas exibições com a representação das nacionalidades envolvidas perante ao mundo. (GÁLVEZ E DRAGO, 2017)

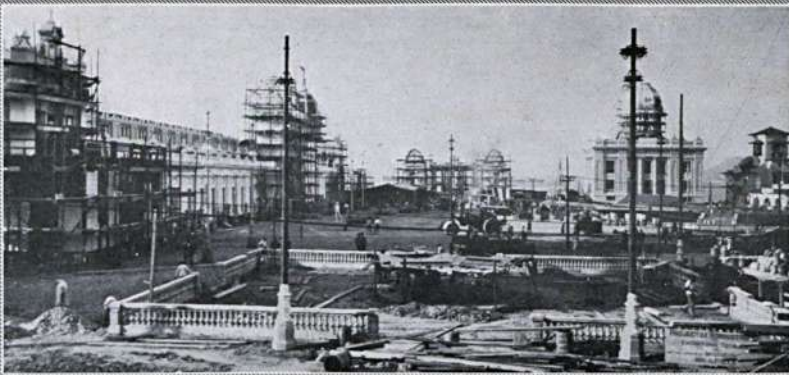
Motta (1992) observa que o pensamento acerca da realização de celebrações em comemoração ao Centenário de Independência do Brasil em 1922 iniciou-se com certa antecedência por uma parcela da sociedade, que se manifestava principalmente através dos órgãos de imprensa da época. Diversos artigos em jornais e revistas afirmavam que, com a aproximação da data, “que enfim era chegado o momento de “criar uma nação”, de construir um Brasil moderno” (MOTTA, 1992)

Sede do governo central, o Rio de Janeiro seria o ponto de convergência dos olhares daqueles que iriam avaliar o progresso da nação centenária. Tal como no centenário da Revolução Francesa, quando a unidade da França foi relacionada à preeminência parisiense numa clara manifestação da superioridade da cidade-luz, em 1922, o Rio de Janeiro deveria ser “o centro gerador de progresso e de civilização, sobretudo num país como o Brasil, onde toda a irradiação social parte da sede do governo”. A preparação da “cidade maravilhosa” para as festas do Centenário revestiu-se, assim, de um significado todo especial: era preciso que o Rio de Janeiro se tornasse a apoteose da modernidade brasileira. (MOTTA, 1922)

No início da década de 1920 foi nomeado prefeito o engenheiro Carlos Sampaio. Abreu (1987) afirma que o principal objetivo de sua administração na época era preparar a cidade do Rio de Janeiro para as comemorações do 1º Centenário da Independência do Brasil.

Decidido a enfrentar esse desafio, o prefeito, logo após tomar posse e realizando um desejo antigo, mandou retirar do centro da cidade, ‘em nome da aeração e da higiene’, o local que deu origem à urbe no século XVI - o Morro do Castelo. Embora fosse um sítio histórico, o morro havia se transformado em local de residência de inúmeras famílias pobres, que se beneficiavam dos aluguéis baratos das antigas construções aí existentes. Situava-se, entretanto, na área de maior valorização do solo da cidade, a dois

O CENTENARIO DA INDEPENDENCIA



Diversos aspectos actuaes das obras no recinto em que vai funcionar a grande Exposição Internacional.

De acordo com Gálvez e Drago (2017), a Exposição do Centenário de Independência ocorreu no período compreendido entre 7 de setembro de 1922 a 24 de julho de 1923, e consistia de duas partes: a primeira correspondia a Avenida das Nações, a qual abrigava os pavilhões das representações internacionais das treze nações que participaram da Exposição, cuja entrada era feita por um portão construído ao sul da Praça Floriano Peixoto. A segunda parte consistia na área da Praça do Mercado, local onde foram instalados os onze pavilhões nacionais, construídos em estilo neocolonial. As autoras observam o paradoxo entre o emprego do estilo citado nos pavilhões nacionais, enquanto simultaneamente construções coloniais originais no Morro do Castelo eram demolidas

La Exposición funcionó como una transmutación del pasado colonial en la identidad modernizada, consolidando el estilo neocolonial como una amalgama de nacionalismo y cosmopolitismo. Se nota una paradoja arquitectónica en la Exposición: mientras la arquitectura neocolonial brasileña predominaba entre los pabellones, monumentos coloniales originales (como el colegio y la iglesia de los jesuitas en el “Morro do Castelo”) eran demolidos delante de los visitantes. (GÁLVEZ e DRAGO, 2017)

Figura 28: Página da revista Careta, com as fotos das obras da Exposição do Centenário de Independência. Fonte: Careta (1922)

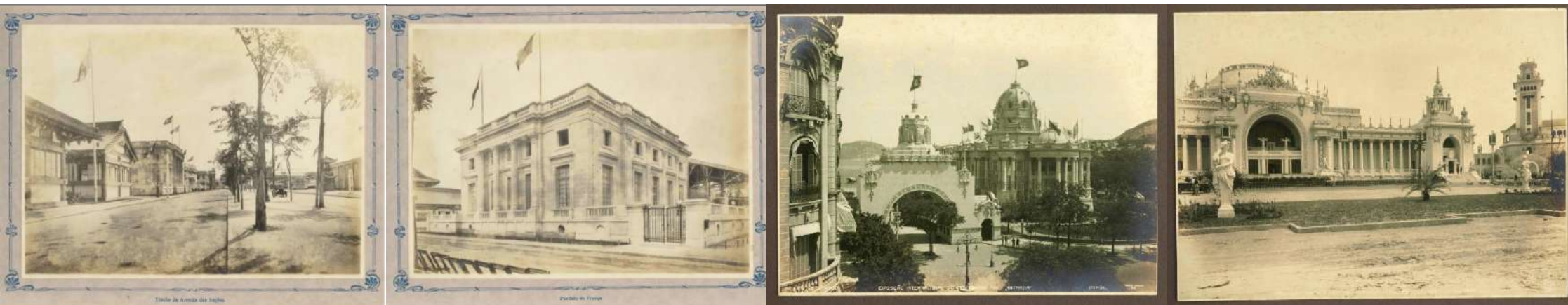


Figura 29: Diferentes aspectos da Exposição do Centenário. Da esquerda para direita: trecho da Avenida das Nações; o Pavilhão da França, atualmente sede da Academia Brasileira de Letras; vista da entrada da Exposição; Palácio das Festas. Fonte: Instituto Moreira Salles.



Figura 30: Diferentes aspectos da Exposição do Centenário. Da esquerda para direita: pavilhões da Exposição do Centenário, vistos da esplanada do Castelo; vista aérea da Avenida das Nações, sendo possível ver o processo de arrasamento do Morro do Castelo; o pavilhão do Distrito Federal. Fonte: Instituto Moreira Salles.





O CENTENARIO NA PORTA

JECA — Minha Senhora, o Centenario já esta ahí.
A EXPOSIÇÃO — Manda-o entrar. Recebe-o-ei assim mesmo, em camisa...

Drago, Guedes e Vilas Boas (2020) observam que no dia da inauguração da Exposição, apenas cinco pavilhões estavam abertos à visitação do público e que a impressão geral dos jornais da época era “a de um grande canteiro de obras”. Os autores mencionam a charge de capa da edição de 26 de agosto de 1922 da Revista Careta que ironizava o andamento das obras da Exposição em vias de sua inauguração, na qual uma mulher em roupas íntimas se arrumando em frente a uma penteadeira (representando as obras da Exposição inconclusas) diz que receberá “assim mesmo” a visita do Centenário (referenciando a data de inauguração do evento que se aproximava).

A partir da revisão histórica apresentada, é possível constatar que o processo de arrasamento do Morro do Castelo esteve ligado a uma série de fatores, vinculados ao momento político da época e ao desejo de desprendimento do passado colonial e construção de uma nova imagem para a cidade alinhada a um ideal de modernidade europeu, reforçado pela propaganda da imprensa. Os mapas da página seguinte, extraídos do site ImagineRio, trazem a evolução urbana da região que correspondeu ao morro, de 1900 até 1975.

Figura 31: Charge da revista Careta, sobre o atraso no andamento das obras da Exposição do Centenário de Independência. Fonte: Careta (1922)



O MITO DO TESOURO

Segundo Kessel (2008), ao longo do século XVII começou a surgir a crença de que os jesuítas possuíam uma grande quantidade de riquezas escondidas na cidade, rumor que começou a tomar força após a invasão francesa promovida pelo corsário Duguay-Trouin ao complexo dos jesuítas no Castelo em 1711, na qual foi exigido um resgate e a Companhia sozinha arcou com cinco mil cruzados. Somando-se à preocupação com a crescente influência dos jesuítas sobre os índios, a partir de 1750 a Ordem passa a sofrer perseguições. Uma ata datada em 5 de dezembro de 1758 (publicada em 1905 no jornal) relacionava os supostos bens que os jesuítas teriam escondido em galerias subterrâneas, além de um mapa destas galerias. Sob as ordens de Marquês de Pombal, iniciou-se o processo de expulsão dos padres jesuítas do Brasil no ano seguinte, em 2 de novembro de 1759. Em cercos ao complexo dos jesuítas nessa mesma época encontraram-se alguma quantia de dinheiro e peças de ouro e prata, mas nada perto da grandiosidade dos tesouros descritos na ata.



Figura 32: Ata de 1758 publicada em 1905, acompanhada de um mapa das galerias subterrâneas do Morro do Castelo, listava os bens dos jesuítas que lá estariam escondidos. Fonte: Kessel (2008)

O mito do tesouro do Morro do Castelo retoma no início do século XX, com as obras de modernização da cidade do Rio de Janeiro. Kessel (2008) aponta que nas obras de abertura da Avenida Central (atual Avenida Rio Branco) em 1905, com a demolição de parte do morro foi encontrada uma entrada para uma rede de galerias subterrâneas, fato que mobilizou a atenção pública, com o assunto sendo retratado em jornais e folhetins e sendo realizadas explorações no interior das galerias. O autor Lima Barreto escreve crônicas sobre os subterrâneos do Castelo no jornal *Correio do Amanhã* de forma anônima, misturando fatos reais com narrativas ficcionais, compiladas posteriormente no romance *O subterrâneo do Morro do Castelo*, lançado em 1997



Figura 33: Ilustração da descoberta de uma entrada para uma galeria subterrânea em abril de 1905, durante as obras da Avenida Central (atual Rio Branco). O fato atraiu milhares de visitantes em poucos dias. Fonte: Kessel (2008)



Os mysterios do Rio

O Morro do Castello, cujo desaparecimento da superficie do solo será felizmente um facto, ofereceu na semana ultima a nota tragica, o sensacional thema para o *frisson* de todas as palestras.

Os trabalhadores atacavam de picareta em punho as areias do Morro. Subito, um parou. A picareta tocára qualquer cousa extranha. Seria o famoso thezouro?... Outra bateria de dynamite?... Curiosos, elle e mais outro companheiro, eil-os a cavocar... E'ra um cadaver!... Veiu a policia. Houve o inquerito... Passados alguns dias, descobre-se afinal que o morto era garçon, hespanhol, de vinte e tantos annos e chamava-se Jesus Gomes... Nada mais...

Figura 34: Reportagem da revista Careta, relatando a descoberta de um corpo durante as obras de demolição do morro. Fonte: Careta (1921)

Com o processo de dissolução do Morro do Castelo no início da década de 1920, conforme o morro ia desaparecendo da paisagem urbana também aos poucos desaparecia a esperança de serem encontradas as riquezas escondidas. Folhetins de época como a revista Careta referenciavam o mito do tesouro ao noticiar achados inusitados durante as escavações, como um conjunto de bombas que teria sido enterrado pelos jesuítas para a defesa de suas riquezas. Ao final do processo, nenhum tesouro foi encontrado e a lenda caiu no esquecimento.



As lendas e o Castello

Enquanto a imprensa persiste em suas controvérsias sobre o arrasamento do Morro do Castello — uns pró, outros contra — o Morro vai preguiçosamente desaparecendo, aos poucos, aos puñhadinhos de terra, pois a machina encarregada de engul-lo, funcionando de manhã à noite, sempre tem conseguido raspar-lhe um flanco, muito de leve, como se o seu papel alli fosse apenas o de livral-o do capim.

Somos pelo arrasamento e estamos certos que hoje, depois daquella descoberta de bombas de dynamite no interior das escavações, o povo do Rio inteiro, todinho, está connosco, quer tambem vê-o em farrapos.

Correm muitas lendas a proposito de thesouros enterrados no interior do Morro, historias mais ou menos interessantes, contos de fadas falvez, em que figuram apóstolos de ouro, pedras gigantes de brilhantes, emfim preciosidades identicas as que guardam as torres encantadas das *Mil e uma noites*.

Ao povo pouco se lhe dava que o Morro fosse abatido ou não. As bombas de dynamite agora descobertas vieram fazer com que elle fôsse uma attitude, e esta, certo que é pelo arrasamento.

O povo é curioso, todo o povo, seja elle o nosso, o chinês, o hindu. Descobriram dynamites no interior do Morro, e dynamites de cabelos brancos, cheirando a incenso? Logo, ha thesouros tambem lá dentro. Como verificar isso? Só arrasando o Morro. Arraze-se o Morro, pois!

A curiosidade! Mas a machina encarregada de engulir toda aquella montanha de terra, raspa... raspa... comendo-lhe apenas o capim.

E' bem possivel no entanto que a tal machina acabe engulindo não só o Morro, como os casebres que o cobrem, o thezouro e tudo...

Nesse caso, pisando o terreno plano sem ter visto o thezouro, o povo então ha de querer que ella o vomite, colloque-o de novo alli tal qual estava, visto a sua curiosidade estar plenamente satisfeita.

As bombas encontradas.

Figura 35: Reportagem da revista Careta sobre as bombas encontradas durante as escavações do morro. Fonte: Careta (1921)

Em uma coluna de 1922 para a mesma revista citada anteriormente, assinada por Padre Assis Memoria, aponta que em sua visão, o tesouro do Morro do Castelo deixado pelos jesuítas tratava-se do patrimônio preservado pelos mesmos e a sua contribuição para a formação social da cidade

São assim as riquezas enterradas pelos jesuítas no Brasil, desde as margens do Tieté até os cimos solenes de Ibiapaba - os tesouros que eles nos legaram são estes: as tradições de fé e de civilização. Não são ricas as nações somente da riqueza material, mas também da riqueza de seu patrimônio moral e intelectual. (...) No Morro do Castelo, os tesouros por eles enterrados são os gloriosos símbolos da crença e da nacionalidade. É a cruz que ali plantaram e de onde brotou o histórico templo do mártir, padroeiro da capital. E é o marco da cidade, com o túmulo do fundador. Estas tradições, guardadas pelos jesuítas e por eles a nós transmitidas - eis os tesouros sonhados do Castelo. (PADRE ASSIS MEMORIA, 1922 - adaptado).

Ainda que a citação acima carregue consigo um viés moralizante ao ressaltar as ditas “tradições de fé de civilização” deixadas pelos jesuítas, é interessante a visão de que os tesouros do Castelo são as memórias resguardadas através da preservação de patrimônios históricos ligados a fundação da cidade. Assim, o projeto proposto por este trabalho pretende apropriar-se dessa visão ao referir-se aos fragmentos do Morro do Castelo que resistiram à demolição como os tesouros a serem encontrados.

A SITUAÇÃO ATUAL

Contendo testemunhas edificadas de diferentes contextos urbanos passados, que coexistem justapostos sem a formação de um todo coerente, a Esplanada do Castelo se apresenta na atualidade como um rico tecido urbano composto por fragmentos costurados ao longo do tempo. (...) (VILAS BOAS, 2007)

Segundo Vilas Boas (2007, p. 83) ao analisar as características e contrastes do tecido urbano da Esplanada do Castelo contemporânea, é possível identificar os seguintes setores:

(A) As quadras originadas a partir da execução do Plano Agache, que representam uma regularidade em seu traçado, formando uma estrutura coesa. Neste setor encontram-se os edifícios dos Ministérios da Educação e Cultura, da Fazenda e do Trabalho, o Terminal Garagem Menezes Côrtes e o prédio da Associação Brasileira de Imprensa (ABI).

(B) As quadras construídas a partir do projeto moderno da Comissão do Plano da Cidade, ao final da década de 1930, que permanecem na esplanada de forma autônoma e isolada

(C) A região que abriga o complexo da Santa Casa de Misericórdia e o Museu Histórico Nacional, fragmentos do contexto urbano do entorno do Morro do Castelo

(D) A região dominada pela presença do edifício do Fórum da Cidade, devido ao contraste com o tecido dos demais setores

A partir dessa análise, é possível constatar uma fragmentação extensa no tecido urbano da Esplanada do Castelo, fruto de uma série de intervenções urbanas de diferentes temporalidades, nem sempre conseguindo estabelecer um diálogo entre si ou com o restante da cidade.



Figura 36: Análise de Vilas Boas (2007), ilustrando os distintos setores na Esplanada do Castelo. Fonte: Vilas Boas (2007)

A Avenida Rio Branco (antiga Avenida Central) foi extensamente modificada ao longo dos anos, com a realização das obras do metrô a partir da década de 1970 e com a implantação do VLT a partir de 2016, processo este que tornou acessível a pedestres o trecho da avenida que vai da Avenida Nilo Peçanha até o início da Praça Mahatma Gandhi, passando pela Cinelândia. Dos 86 edifícios da primeira geração de prédios da Avenida, apenas dez ainda permanecem na paisagem, sendo alguns deles o edifício do Clube Naval, o Theatro Municipal, a Biblioteca Nacional, o Museu Nacional de Belas Artes e o Centro Cultural da Justiça Federal, antiga sede do Supremo Tribunal Federal. Dentre as demolições dos antigos edifícios da Avenida, uma das mais impactantes foi a do Palácio Monroe em 1976, dentro do contexto das obras de implantação do metrô.



Figura 37: à esquerda, o obelisco comemorativo em seu contexto urbano atual, extensamente modificado pelos sucessivos aterros, em comparação ao original à direita. (Fonte da imagem: IMS)



Figura 38: à esquerda, atual praça Mahatma Gandhi, onde se localizava o Palácio Monroe, à direita. (Fonte da imagem: IMS)



Figura 39: da esquerda para a direita: os edifícios do Theatro Municipal e Museu Nacional de Belas Artes; o edifício do Clube Naval; o monumento a Floriano Peixoto, com a Biblioteca Nacional ao fundo.





- 1. Theatro Municipal
 - 2. MNBA
 - 3. Biblioteca Nacional
 - 4. Ministério da Educação e Cultura
 - 5. Igreja de Santa Luzia
 - 6. Ministério do Trabalho
 - 7. Ministério da Fazenda
 - 8. Terminal Garagem Menezes Cortes
 - 9. Fórum
 - 10. Santa Casa de Misericórdia
 - 11. Museu Histórico Nacional
 - 12. Igreja Nossa Senhora de Bonsucesso
 - 13. Academia Brasileira de Letras
- A. Praça Floriano
B. Praça do Expedicionário

EMBASAMENTO TEÓRICO

NÍVEL

03



TECNOLOGIAS BASEADAS EM LOCALIZAÇÃO

Segundo Lemos (2008, p. 207), mídias locativas são “dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade”, normalmente via tecnologias como GPS, redes de internet sem fio (Wi-fi e Bluetooth), reconhecimento de alvos (QR Codes), entre outras.

Medeiros (2014, p. 42) afirma que no caso das mídias locativas, o software é responsivo à localização do usuário e pode se adaptar de acordo com as características atuais do lugar que o usuário se encontra. Landim (2013) ressalta que além do georreferenciamento, as mídias locativas também são compostas pelos conteúdos informacionais multimídia atrelados à uma localidade, como fotos, vídeos ou áudios. O mesmo autor traz a seguinte citação de da Silva (2011)

As mídias locativas tem esse nome, assim chamadas recentemente, pois ao contrário de apenas se ter dados binários relacionados a determinadas localidades tem-se um segundo ponto a partir da utilização de aparelhos celulares que suportam artefatos multimídia (vídeo, texto, animações, áudio, etc.). Ao invés de apenas mostrar a posição do usuário no mapa, há a possibilidade de se realizarem outras atividades, além da localização, que consiste no fato de se ativar conteúdos multimidiáticos, como por exemplo, um vídeo (DA SILVA, 2011 apud LANDIM, 2013).

Ao espacializar uma informação digital, as mídias locativas possuem relação estreita com a Realidade Aumentada (RA). Em palestra para o projeto demonumenta da FAUUSP, Uricchio (2021) afirma que “aumentar” um espaço urbano é conferir a ele uma camada extra de significado.

Lev Manovich define o conceito de espaço aumentado para descrever as conexões entre as informações digitais e um espaço físico

(...) espaço aumentado é o espaço físico coberto com informações de alteração dinâmica. Estas informações se apresentam em sua maioria em formas multimídias e são frequentemente localizadas para cada usuário. (MANOVICH, 2005: 02)



Figura 47: QR code na calçada do Arpoador, Rio de Janeiro. Ao ser escaneado pela câmera do celular, revela informações turísticas. (Foto de Daniel Coelho. Fonte: <https://vejario.abril.com.br/cidade/projeto-qr-code-rio-pedras-portuguesas-pontos-turisticos/>)

Portanto, podemos entender uma definição mais ampla de Realidade Aumentada como a superposição de informações virtuais sobre um espaço físico, ponto em comum que possui com as mídias locativas, designação a qual este trabalho pretende explorar através da associação de conteúdos multimídia a uma localidade (como fotografias, áudios e vídeos). Essa classificação mais abrangente de Realidade Aumentada também é defendida por Ronald Azuma (1997) apontada por Medeiros (2014 p. 51), que define sistemas de RA como os que atendem as seguintes características

- 1) Combinam o real e o virtual;
- 2) São interativos em tempo real;
- 3) Possuem registro em três dimensões (1997: 356) (AZUMA, 1997 apud MEDEIROS, 2014)

Dessa maneira, existem diversos sistemas possíveis de RA, como um áudio-guia de um museu associado a uma localização por exemplo. O sistema mais difundido de RA é o que combina a visualização de objetos virtuais juntamente com a visualização do entorno através do display do aparelho, normalmente associado à câmera do mesmo. Medeiros (2014, p. 52) aponta que a espacialização de objetos virtuais se dá comumente através de duas maneiras:

- por meio de alvos: o usuário aponta a câmera do aparelho para um alvo específico (ex.: uma imagem, QR code, etc.) e as informações são lidas e interpretadas, normalmente por uma aplicação própria, gerando a visualização de um objeto virtual.
- através de geolocalização: uma aplicação reconhece a coordenada geográfica associada a um objeto virtual e a posição do usuário atra-

vés do GPS, e permite a visualização do objeto quando o usuário se aproxima de sua localização.

Como é possível observar a partir do exposto, as mídias locativas possuem relação estreita com o conceito de RA. O protótipo concebido através da plataforma Actionbound é essencialmente uma mídia locativa, e não possui nativamente a funcionalidade de visualizar objetos virtuais juntamente com o entorno. Para isto ser possível, deveria ser utilizado outro aplicativo para hospedagem e visualização de objetos em RA (ex. Layar, Zappar, etc.) e associar o conteúdo a ser visualizado ao Actionbound através de um link. Com o intuito de deixar a experiência do usuário o mais simples possível, sem a necessidade de instalar mais de um aplicativo, este tipo de interação não foi concebido no protótipo do Actionbound. Espera-se que no futuro, com o desenvolvimento de uma aplicação própria, esta ferramenta seja disponível nativamente, o que tornaria possível conceber atividades nas quais o usuário possa visualizar objetos virtuais no espaço através do display do celular.

JOGOS URBANOS: A CIDADE COMO PLATAFORMA

Uma das utilizações das tecnologias de mídias locativas e RA está relacionada aos jogos, como os jogos móveis locativos (location based games). Lemos (2008, p. 68) afirma que, nesse tipo de jogo, “o território é, ao mesmo tempo, físico e informacional, utilizando redes, tecnologias sem fio e mídias de geolocalização para a integração.” O que os diferencia de apropriações urbanas de jogos de rua como futebol ou amarelinha é a utilização de camadas informacionais localizadas, mediadas por uma interface digital de um dispositivo móvel. Paraizo et al. (2012, p. 124) afirmam que, por serem jogos, estes apontam para formas diferentes de apropriação do espaço urbano

Por um lado, o próprio fato de serem jogos já aparta espaços dos seus usos cotidianos, mudando o sentido que lhes é atribuído, naquilo que se refere à maneira de interagir com o ambiente (e com os eventuais outros jogadores), ao menos enquanto dure a partida. Por outro lado, essa apropriação se baseia também no acréscimo de camadas de informação a determinados objetos fisicamente presentes diante dos usuários; além disso, essas informações estão estruturadas de modo a permitir ou estimular algum tipo de resposta ou ação, o que faz com que o usuário precise se envolver tanto com a informação quanto com o objeto para prosseguir. (PARAIZO et al., 2012)



Figura 48: Imagem de divulgação do jogo Pokémon Go, jogo de realidade aumentada para smartphones lançado pela Niantic em 2016.

Fonte: Niantic

É possível visualizar este tipo de apropriação diferenciada do espaço urbano através da linguagem do jogo nos roteiros produzidos pela Lisbon Walker, de Portugal. Trata-se de uma agência de turismo que presta serviços de visitação guiada na cidade de Lisboa e, complementando os roteiros de viagem convencionais, promove passeios a pé que fornecem um ponto de vista diferente sobre a cidade através de roteiros temáticos, muitos com o objetivo de redescobrir os elementos ocultos na paisagem urbana.

Alguns desses roteiros foram compilados na coletânea Perdidos em Lisboa, uma série de onze roteiros impressos com temas diversificados, que propõem desde conhecer o grafismo presente nas regiões da Baixa e Chiado, até redescobrir os locais de operação dos espiões da Segunda Guerra Mundial na cidade de Lisboa. Pensados para serem realizados em grupos, os roteiros dialogam com a linguagem do jogo ao fornecerem desafios que os proponentes do passeio precisam cumprir para dar seguimento à atividade.

Cada roteiro-jogo possui em média vinte desafios, cada um asso

CIDADE de ESPIÕES



Durante a II Guerra Mundial a cidade de Lisboa transformou-se numa plataforma estratégica para as operações de espionagem do Eixo e dos Aliados. A neutralidade portuguesa deu abrigo a espões de ambos os campos, a refugiados europeus de passagem para a América e a famílias reais e aristocráticas no exílio, transformando a sociedade lisboeta.

Este jogo pretende transportar os participantes aos locais da ação da Lisboa dos anos 40, cheia de sombras e segredos, recorrendo a cifras e códigos inspirados nas técnicas de dissimulação dos verdadeiros protagonistas: os espões.

1 O percurso tem início numa praça com estatuto de centralidade desde os anos 30, quando a estátua homónima foi inaugurada. No parque contíguo encontram um pavilhão amarelo com azulejos que funcionou como salão de exposições hoje com nome de maratonista, mas que durante a guerra teve balões de barragem anti-aérea instalados. Um dos belos painéis de azulejo retrata uma cena de batalha e tem nome de grupo musical famoso. Qual?

- a) Sitiados b) Ala dos Namorados c) Heróis do Mar

2 De volta à praça, saibam que em março de 1944 encontraram-se de noite neste local, muito discretamente, o agente alemão Rodolfo Morgener e a agente dupla Nathalie Sergueiew. Ela era a agente *Treasure*, que integrava a lista de agentes duplos que ajudaram à vitória Aliada. Explorando o alfabeto invertido, descodifiquem o nome de código alemão desta agente: Hlozmtv

3 Em rua vizinha com nome de nobre da margem sul procurem o Hotel Aviz, outrora no local do Sheraton. Aí se expõem algumas peças do hotel original, como uma coleção de relógios que teriam sido deixados por alguns clientes sem liquidez na altura de pagar a conta naquele que era o mais caro e exclusivo Hotel de Lisboa. Entre outros espões, aí pernoitava o agente duplo



Dusko Popov, que inspirou Ian Fleming para o personagem 007. Um famoso realizador com filmes de proporções bíblicas diria que na casa de banho deste hotel se poderia filmar uma superprodução de Hollywood. Quem foi ele?

- a) Orson Welles b) Cecil B. DeMille c) Frank Capra

4 De volta à rua Braamcamp, encontramos no nº10 outro hotel que homenageia o original. No período da guerra aqui ficava o Hotel Astória, um dos muitos hotéis usados pelos milhares de refugiados que passaram por Lisboa. Sigam agora em direção à rua larga com nome de historiador do séc. XIX. Aí encontram o grandioso edifício Auto Palace, de 1906 da autoria de Vieillard & Touzet, raro exemplar da arquitetura de ferro e vidro da cidade de Lisboa. O que fica atrás deste edifício?

- a) Mercado do Rato b) Vazadouro público c) Parque Infantil

5 No lado oposto da rua encontram a Sinagoga Portas da Esperança, naturalmente um ponto de encontro importante para os muitos refugiados Judeus que passaram por Lisboa. Durante a monarquia, a construção de templos não católicos era condicionada e uma Sinagoga não podia ter presença pública. Por isso, o edifício de 1904 foi construído recuado em relação à Rua. Qual o seu nome em hebraico?

- a) Hannukah b) Shaare Tikva c) Bar Mitzvah

Figura 49: Vista de parte de um dos roteiros da coletânea Perdidos em Lisboa. Fonte: Acervo pessoal dos autores.

ciado a uma localidade, e um desafio final. Essas interações normalmente consistem em achar determinado local ou referência na cidade (diretamente indicada ou não), interagir com o uso de algum estabelecimento (comprar um café numa cafeteria, por exemplo) responder uma pergunta relacionada ao local ou a história do mesmo, etc. Os desafios são realizados por etapas, muitas encadeadas umas nas outras, e são adicionadas camadas de informação a determinadas localidades por meio das histórias e curiosidades apontadas, sendo conectadas entre si por meio de um fio narrativo. Ainda que não exista a necessidade direta de um suporte

tecnológico como um smartphone, a localização do usuário é um fator decisivo para a realização do jogo, além do engajamento do mesmo na realização dos desafios que se ancoram no espaço urbano.

12 Procure agora a estação de comboios que no período da guerra tinha ligação a Cascais, passando pelo Estoril. A marginal assumia o papel da Riviera francesa, então ocupada pelas tropas Nazis. Logo ao lado da Estação fica o ainda hoje imponente Hotel Avenida



Palace, onde se realizou uma reunião ultrasecreta entre agentes aliados e alemães. A operação Valquíria, que previa a morte de Hitler e o fim do nazismo, estava na forja e os conspiradores queriam criar uma frente contra a próxima ameaça: a Rússia. Porque foi escolhido este hotel para uma tão importante reunião?

- a) era um hotel conhecido pela neutralidade
- b) existia uma passagem secreta para a gare da estação
- c) o hotel é um verdadeiro labirinto

18 No nº152 da Rua Augusta funcionaram os escritórios da Pan American que oferecia o mais luxuoso serviço nas viagens entre Lisboa e Nova Iorque. Em fevereiro de 1943 um destes voos terminou em tragédia, matando mais de metade dos 38 passageiros. A atriz americana Jane Froman foi salva pelo copiloto, com quem mais tarde casaria, num final hollywoodesco. O que é hoje no nº152?

- a) uma loja de roupa interior
- b) um hotel
- d) uma agência de viagens

7 De volta à avenida, lembramos dois hotéis que nesta zona da cidade albergaram refugiados da guerra: o Tivoli, hoje renovado, e o Hotel Vitória. A maior parte dos hotéis de Lisboa estavam conotados com um dos lados da guerra e no entender dos serviços secretos americanos este seria o mais perigoso em Lisboa. O Hotel ficava no nº170 e constitui apenas metade do projeto original de Cassiano Branco. O que se encontra hoje no edifício do antigo hotel?

- a) Hotel RH Liberdade
- b) um cabeleireiro
- c) centro de trabalho do PCP

8 Do outro lado da avenida funciona o consulado de Espanha, no palácio Lima Mayer, que veria o jardim transformado no Parque Mayer. A neutralidade espanhola nunca foi aceite pelos aliados, que temiam a proximidade do regime de Franco ao Eixo. Em outubro de 1940 o General Franco chegou mesmo a encontrar-se com Hitler em Hendaiá para negociar a entrada da Espanha na Guerra e discutir a operação Félix. O que estava previsto nesta operação?

- a) a tomada de Gibraltar e dos Açores
- b) a tomada de Portugal e Gibraltar
- c) a tomada das colónias portuguesas Angola e Moçambique

4 De volta à rua Braamcamp, encontramos no nº10 outro hotel que homenageia o original. No período da guerra aqui ficava o Hotel Astória, um dos muitos hotéis usados pelos milhares de refugiados que passaram por Lisboa. Sigam agora em direção à rua larga com nome de historiador do séc. XIX. Aí encontram o grandioso edifício Auto Palace, de 1906 da autoria de Viellard & Touzet, raro exemplar da arquitetura de ferro e vidro da cidade de Lisboa. O que fica atrás deste edifício?

- a) Mercado do Rato
- b) Vazadouro público
- c) Parque Infantil

Enigma Final

O jogo termina na Praça do Comércio onde ficava a Posta Restante, local muito visitado pelos refugiados à procura de notícias de familiares, em fuga ou a salvo, que os pudessem ajudar. A censura do Estado-Novo estendia-se aos correios internacionais e, além da tinta invisível, muitas outras formas foram usadas para encriptar mensagens. Descodifiquem a mensagem escondida na carta de um dos muitos refugiados anónimos que passou por Lisboa, indicando um local seguro para um encontro:

*hoje caro irmão Alfred, vemos o paraíso na linha do horizonte
ontem chegámos a Lisboa
tudo correu bem
empenhámos as últimas jóias, mas foram bem empregues
leves, mas a salvo
mando-te esta carta para te agradecer
em Espanha ficaram muitos na fronteira
temo pela vida deles
rogo a deus por eles
obrigado ainda pelas notícias da mãe e do pai
prometo chegar aí o mais rápido possível
ontem prometeram-nos os vistos para hoje
lentidão e desespero é o que temos infelizmente testemunhado
esperemos por tempos menos sombrios*

Figura 50: Exemplos de interações propostas pelos jogos
Fonte: Acervo pessoal dos autores.

REFLEXÕES TEÓRICAS SOBRE JOGOS

Falamos sobre a utilização de tecnologias baseadas em localização em jogos e como esse tipo de atividade gera apropriações distintas do uso cotidiano do espaço urbano, mas antes de prosseguirmos para a descrição do jogo proposto por este trabalho, é necessário refletir sobre os próprios jogos em si.

Huizinga (2007) em seu livro “*Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*”, originalmente publicado em 1938, estuda o significado e a natureza do jogo como um fenômeno cultural. O autor afirma que “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” e observa que até mesmo os animais, como os cachorros, brincam entre si. Com relação a definição de jogo, o autor discorre

O jogo é uma ação ou uma atividade voluntária, realizada dentro de determinados limites fixados de tempo e de lugar, de acordo com uma regra livremente aceita mas completamente imperiosa, provida de um fim em si mesma, acompanhada por um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser algo diferente da vida corrente. (2007: p 55)

Ou seja, trata-se de uma atividade livre, a qual cria e segue uma ordem própria a partir de um conjunto de regras, e propicia um isolamento dentro de sua esfera temporária, limitando-se dentro de um determinado tempo e espaço (círculo-mágico). Sobre o propósito do jogo, Paraizo (2009, p. 124) afirma que “é envolver-se com a partida: é a própria interação”, ou seja, a própria realização da atividade em si.

Caillois (1967, p. 32) propõe uma classificação entre os diferentes tipos de jogos: *agôn* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulacro) e *ilinx* (vertigem). Porém, este trabalho se debruça sobre outros dois conceitos que Caillois também propõe: *ludus*, que abarca jogos os quais estruturam-se a partir de uma disciplina, com fins de criar dificuldades a serem superadas pelo jogador; e *paidia*, composto por jogos caracterizados pela improvisação sem um final claro - associadas principalmente ao “faz de conta” de brincadeiras infantis.

Frasca (2003, p. 230) se aprofunda nas classificações de *paidia* e *ludus* de Caillois, e considera que a diferença entre elas não é a presença ou não de um regulamento, mas sim que *ludus* define incorpora regras que definem um vencedor, enquanto *paidia* não.

It is common to think that paidia has no rules, but this is not the case: a child who pretends to be a soldier is following the rule of behaving like a soldier and not as a doctor. In a previous essay I have suggested that the difference between paidia and ludus is that the latter incorporates rules that define a winner and a loser, while the former does not. (2003:230)

O autor cita alguns exemplos de jogos *ludus*, que normalmente se estruturam a partir de uma narrativa pré-definida e a exploração do jogador é limitada pelo conjunto de regras imposto pelo autor, com um final definido claramente e em um binário vitória-derrota (como Super Mario), enquanto *paidia* engloba principalmente jogos que fornecem um alto grau de liberdade e criatividade para interagir com os elementos

DESCRIÇÃO DO JOGO

NÍVEL

04



DESCRIÇÃO DO JOGO

Título do jogo: O tesouro do Morro do Castelo

Dispositivos necessários: Smartphone com câmera e GPS. Para jogar o protótipo no aplicativo Actionbound, é necessário o mesmo instalado.

Público-alvo: público geral interessado em conhecer a história urbana carioca

Quantidade de jogadores: é possível jogar individualmente, mas para uma melhor experiência, recomenda-se que seja realizado em grupos de 2 a 4 jogadores.

Descrição:

O jogo segue o estilo “caça ao tesouro”, no qual os jogadores são convidados a descobrirem os fatos que levaram ao arrasamento do Morro do Castelo, pois apesar de este ser parte importante da história de formação da cidade do Rio de Janeiro, o Morro não existe mais na paisagem urbana. Para entender porque o Morro do Castelo foi demolido, os jogadores precisam realizar um percurso pela região do Castelo e encontrar os fragmentos do Morro e de suas construções que resistiram à demolição, sob a forma de relíquias de um suposto tesouro que teria sido enterrado pelos jesuítas, que foram expulsos do Morro do Castelo ao final do século XVIII.

Devido à extensão do percurso e para conferir mais clareza aos diferentes temas que o jogo aborda, optou-se por subdividir o mesmo em

atos. São os seguintes:

- I. A abertura da Avenida Central
- II. A Exposição do Centenário de Independência
- III. Permanências
- IV. Epílogo: Os tesouros do Castelo

Os dois primeiros atos tratam dos processos urbanos que estão relacionados ao arrasamento do Morro, enquanto o terceiro ato trata dos remanescentes do contexto urbano dos últimos anos do Morro que ainda se fazem presentes na cidade. Os atos são encadeados entre si, ou seja, para desbloquear o ato seguinte, é necessário completar o anterior. O tempo de conclusão de cada ato varia aproximadamente de 30 a 45 minutos. Quando o jogador finaliza um ato, o mesmo ganha um fragmento do tesouro. O quarto ato é desbloqueado quando o jogador completa todos os anteriores, e guia os jogadores a encontrarem as localizações atuais dos fragmentos do tesouro coletados ao longo do percurso.

Os fragmentos do tesouro são os seguintes:

- O frontão da Igreja dos Jesuítas (atualmente no Museu Histórico Nacional)
- O trecho inicial da Ladeira da Misericórdia
- Três Retábulos e um púlpito da Igreja dos Jesuítas (atualmente na Igreja Nossa Senhora de Bonsucesso)

Escolheu-se trabalhar com estes fragmentos por estarem localizados nas proximidades do percurso, tornando-os acessíveis à pé. Os jogadores não estão cientes da natureza desses fragmentos no início do per-

curso; essas informações são desbloqueadas conforme os atos do jogo vão sendo concluídos.

Gameplay:

O jogo se dá no espaço urbano, e se inicia na esquina entre a Avenida Rio Branco com a Avenida Almirante Barroso, e se encerra na Ladeira da Misericórdia. Logo, os jogadores devem estar no local para realizar a atividade. Consiste em um roteiro com pontos de interesse, os quais os jogadores devem percorrer baseando-se nos desafios propostos pelo jogo. Cada ponto é disponibilizado aos jogadores em etapas, conforme os mesmos vão solucionando os desafios relacionados a um determinado ponto.

Assim, a gameplay se desenvolve da seguinte maneira:

- O jogador recebe um desafio que envolve uma localização.
- A partir da descrição do desafio, o jogador deve se deslocar até o local em questão e resolvê-lo
- Quando o jogador tem sucesso na resolução do desafio, ele recebe outro e assim sucessivamente. Além disso, com a solução de alguns desafios, são desbloqueadas memórias como trechos de crônicas, reportagens, depoimentos, fotografias, etc. formando uma coleção de registros que auxiliam na compreensão de determinado local ou fenômeno urbano (ex.: uma crônica sobre a inauguração da Avenida Central, um depoimento sobre a Ladeira da Misericórdia, etc.)

Os desafios presentes no jogo possuem duas categorias:

- desafios principais, os quais o jogador deve cumprir para avançar no percurso

- desafios secundários, que podem promover pequenos desvios no caminho principal, e fornecem um aprofundamento maior na narrativa de determinado ato

Até o momento, foram concebidos vinte e três desafios principais e três desafios secundários, distribuídos ao longo dos quatro atos. Para a construção do protótipo atual foi escolhida a plataforma Actionbound (que será detalhada mais adiante), logo, a natureza dos desafios propostos pelo jogo consistem principalmente em quizzes os quais os jogadores devem buscar pela resposta correta em elementos no espaço urbano (ex.: uma placa, uma inscrição em um monumento, etc.). As descrições dos desafios propostos encontram-se no anexo A deste trabalho.

Por tratar-se de uma experiência a qual envolve que os jogadores estejam presentes no espaço público, a presença do corpo e suas ações são fatores importantes para a realização da atividade. O jogo, ao promover ações como caminhar pela cidade, observar o entorno (procurando por determinados elementos, comparando o presente com o passado) e apontar a câmera em direção em um determinado ângulo do passado, busca despertar uma certa sensibilidade para as diferentes camadas históricas da cidade, gerando curiosidade a partir de sua própria história. Assim, o jogador de uma certa forma assume um papel de um “investigador” ao procurar indícios na cidade sobre os processos que levaram à demolição do Morro do Castelo e à conformação atual da cidade, com o celular funcionando como um dispositivo que revela as informações históricas ocultas no espaço urbano.

O ROTEIRO

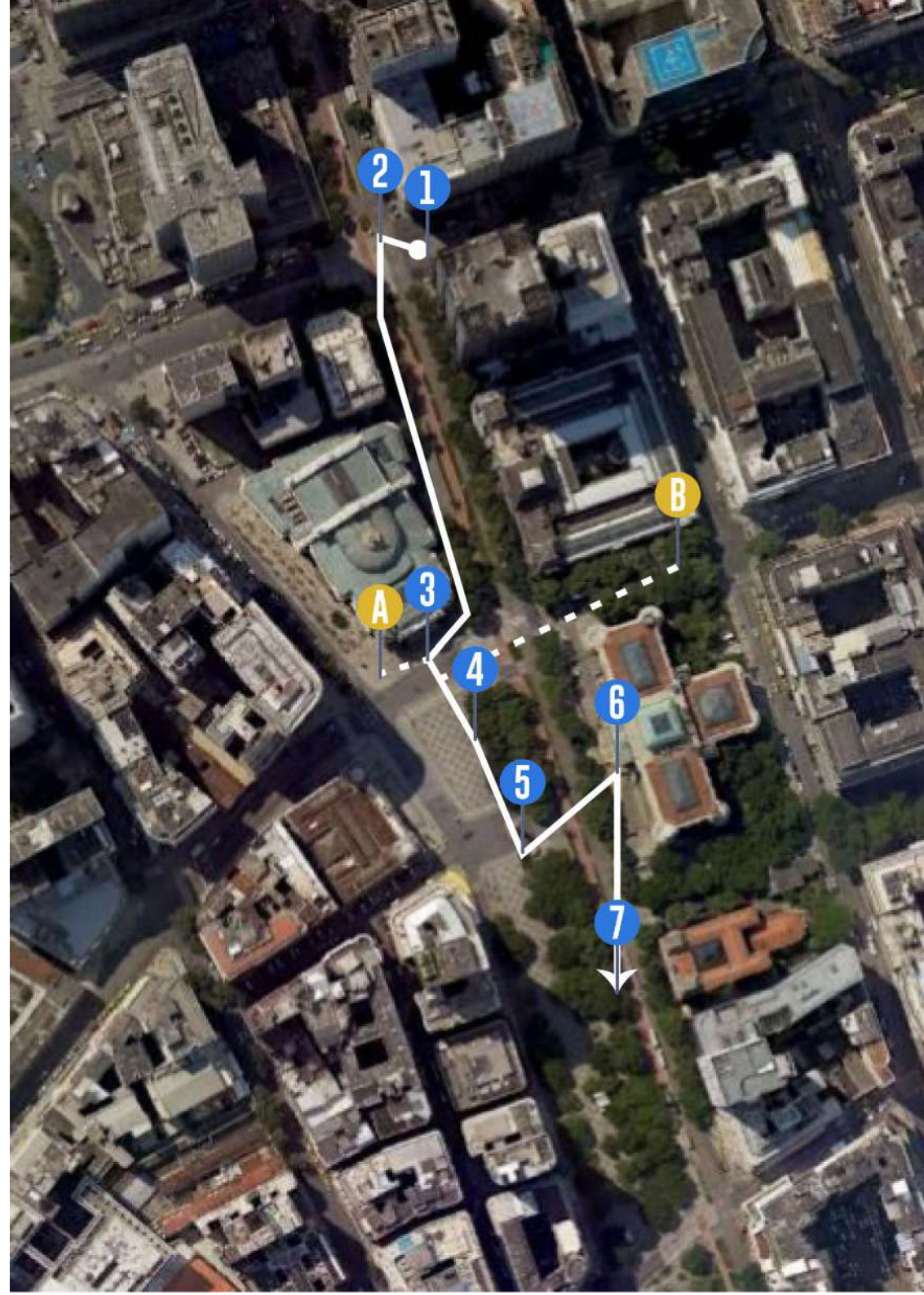
O primeiro ato trata da abertura da Avenida Central, atual Avenida Rio Branco, e convida os jogadores a refletirem os antecedentes que levaram ao arrasamento do Morro, como o momento do político da época, vinculado ao desejo de desprendimento do passado e construção de uma nova imagem para a cidade, e os seus reflexos na produção urbanística e arquitetônica. As memórias desbloqueadas pelos jogadores quando estes completam um desafio tem como foco os trechos de narrativas da imprensa da época, que debatiam sobre a permanência ou não do morro na paisagem da cidade. O percurso inicia-se na localização da antiga Chácara da Floresta, uma das vilas residenciais do Morro do Castelo, e encerra no ponto da primeira demolição do Morro para a abertura da Avenida, onde supostamente foi encontrada a entrada de uma galeria subterrânea. Ao finalizar o ato, é concedido os fragmentos dos retábulos e do púlpito da Igreja dos Jesuítas.

Este ato conta com os seguintes desafios principais:

1. A entrada da Chácara da Floresta
2. A abertura da Avenida Central
3. O Theatro Municipal
4. Os edifícios da Avenida
5. Monumento a Floriano Peixoto
6. A Biblioteca Nacional
7. A entrada de uma galeria subterrânea

Este ato conta com os seguintes desafios secundários:

- A. Áudio do Theatro Municipal
- B. “O kysto do Rio”



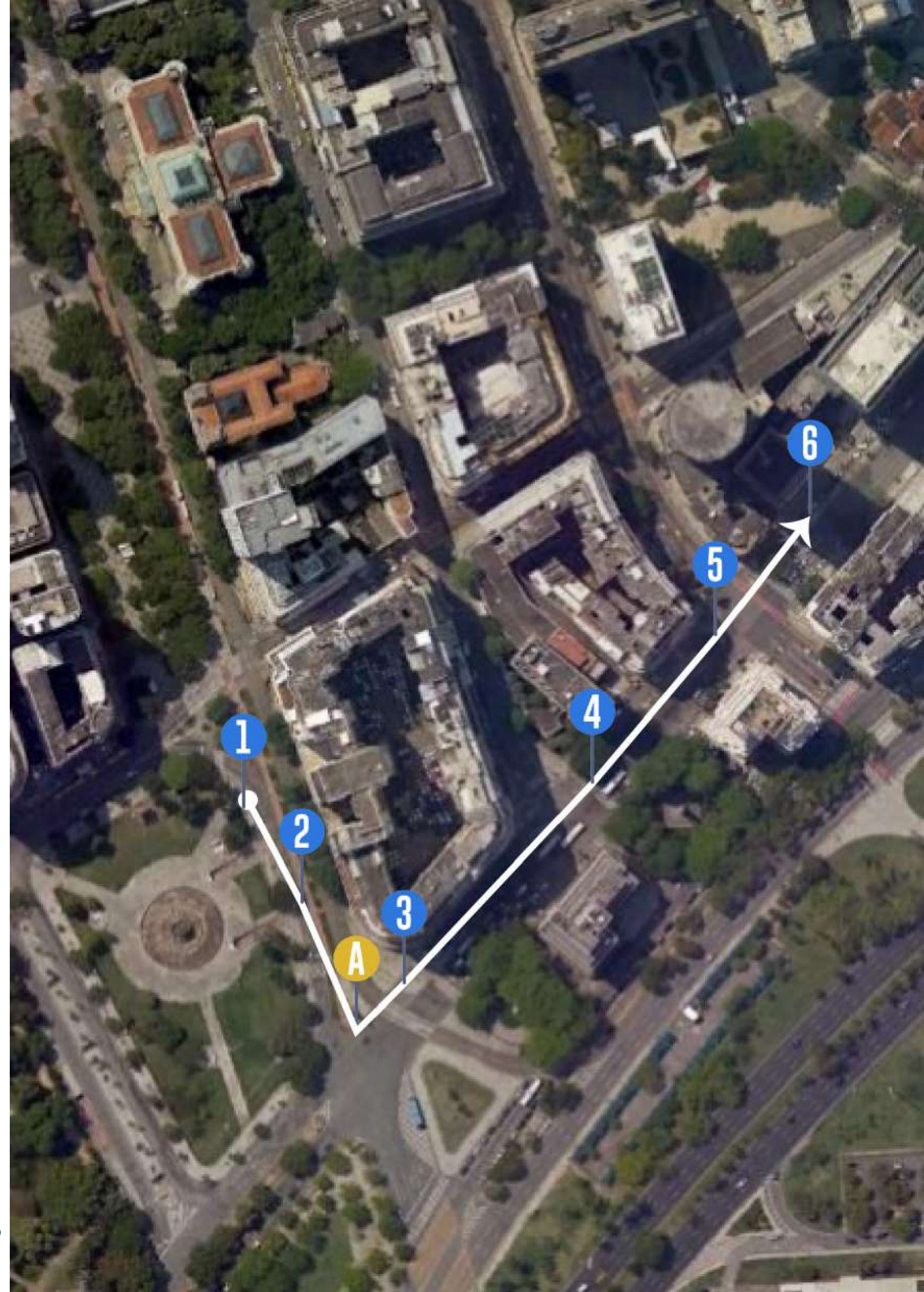
O segundo ato trata da Exposição do Centenário, e convida os jogadores a percorrerem pelas localizações dos antigos pavilhões, como se os mesmos estivessem visitando a Exposição, enquanto simultaneamente o processo de arrasamento do Morro do Castelo acontece. As memórias desbloqueadas pelos jogadores quando estes completam um desafio tem como foco fotografias da demolição do morro do Castelo, reforçando o paralelismo entre os dois processos (demolição x Exposição). O percurso inicia-se na região da praça Mahatma Gandhi, onde se localizava o Palácio Monroe, próximo à entrada da Exposição, e finaliza na atual sede da Academia Brasileira de Letras, o fragmento da Exposição que persiste até hoje na Avenida Presidente Wilson. Ao finalizar o ato, o fragmento do tesouro relativo ao frontão da Igreja dos Jesuítas é desbloqueado.

Este ato conta com os seguintes desafios principais:

1. Palácio Monroe
2. Arco de entrada da Exposição
3. Pavilhão da Argentina
4. Pavilhão dos Estados Unidos
5. Pavilhão do Japão
6. Pavilhão da França

Este ato conta com os seguintes desafios secundários:

- A. Obelisco e Avenida Beira Mar

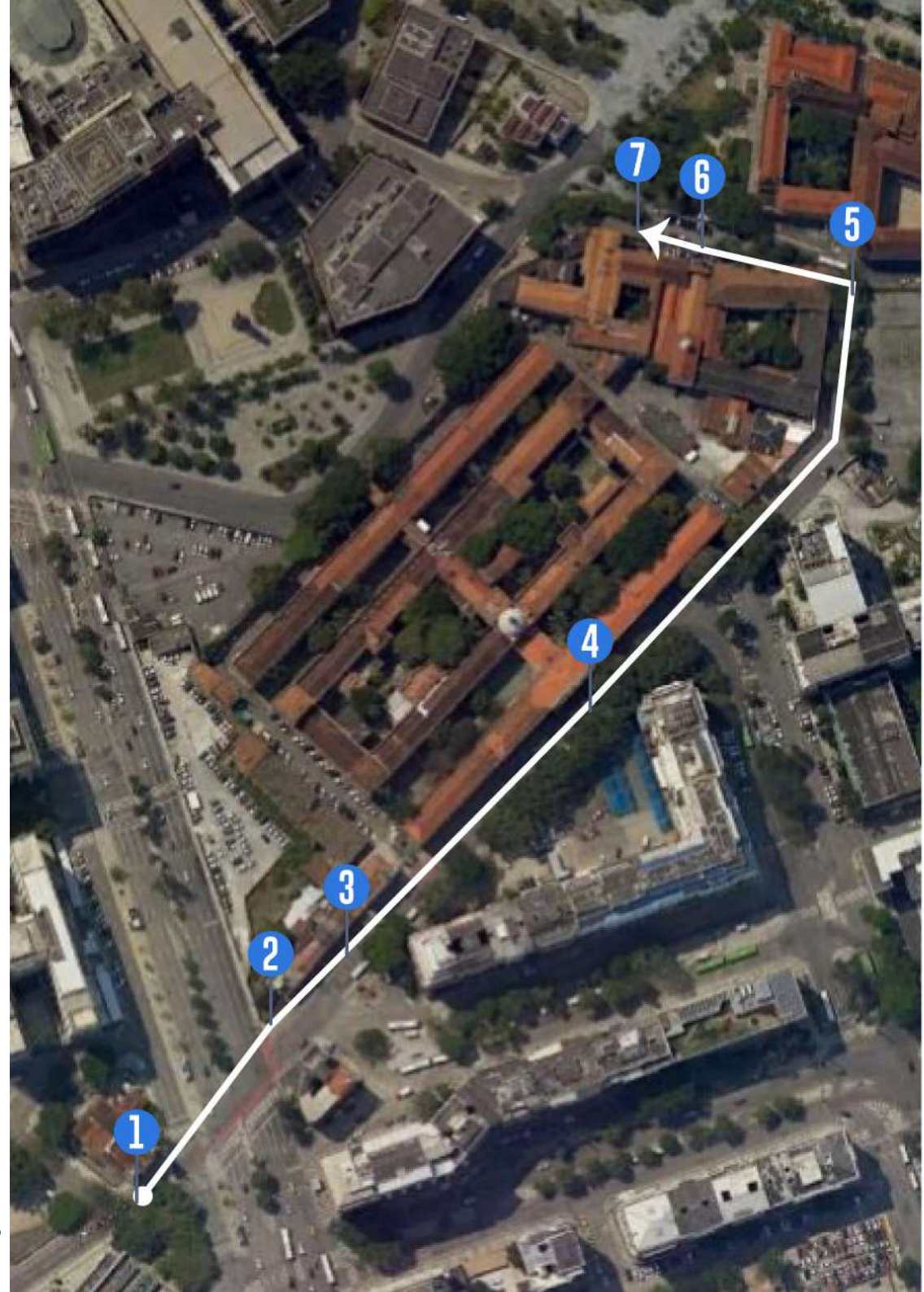


O terceiro ato convida os jogadores a encontrarem na cidade as permanências construídas do contexto urbano dos anos finais do Morro do Castelo, possibilitando a visualização de como se dava a produção arquitetônica da época e suas diferenças com o contexto atual. As memórias desbloqueadas pelos jogadores quando estes completam um desafio tem como foco fotografias do final do século XIX e trechos de crônicas de autores como Machado de Assis, João do Rio, etc. que contam sobre como era a urbanidade do Morro do Castelo e de seu contexto urbano. O percurso inicia-se na Igreja de Santa Luzia, um dos marcos de fundação da cidade que persiste até os dias atuais, e se encerra no trecho inicial da Ladeira da Misericórdia, único remanescente físico do Morro que resta na paisagem. Ao finalizar o ato, o fragmento do tesouro relativo à própria ladeira é desbloqueado.

Este ato conta com os seguintes desafios principais:

1. A Igreja de Santa Luzia
2. Entrada de uma suposta galeria subterrânea
3. Edificações de 1910
4. Entrada da Santa Casa de Misericórdia
5. Beco do Calabouço e o Museu Histórico Nacional
6. Igreja Nossa Senhora de Bonsucesso
7. Ladeira da Misericórdia

Este ato não possui desafios secundários.



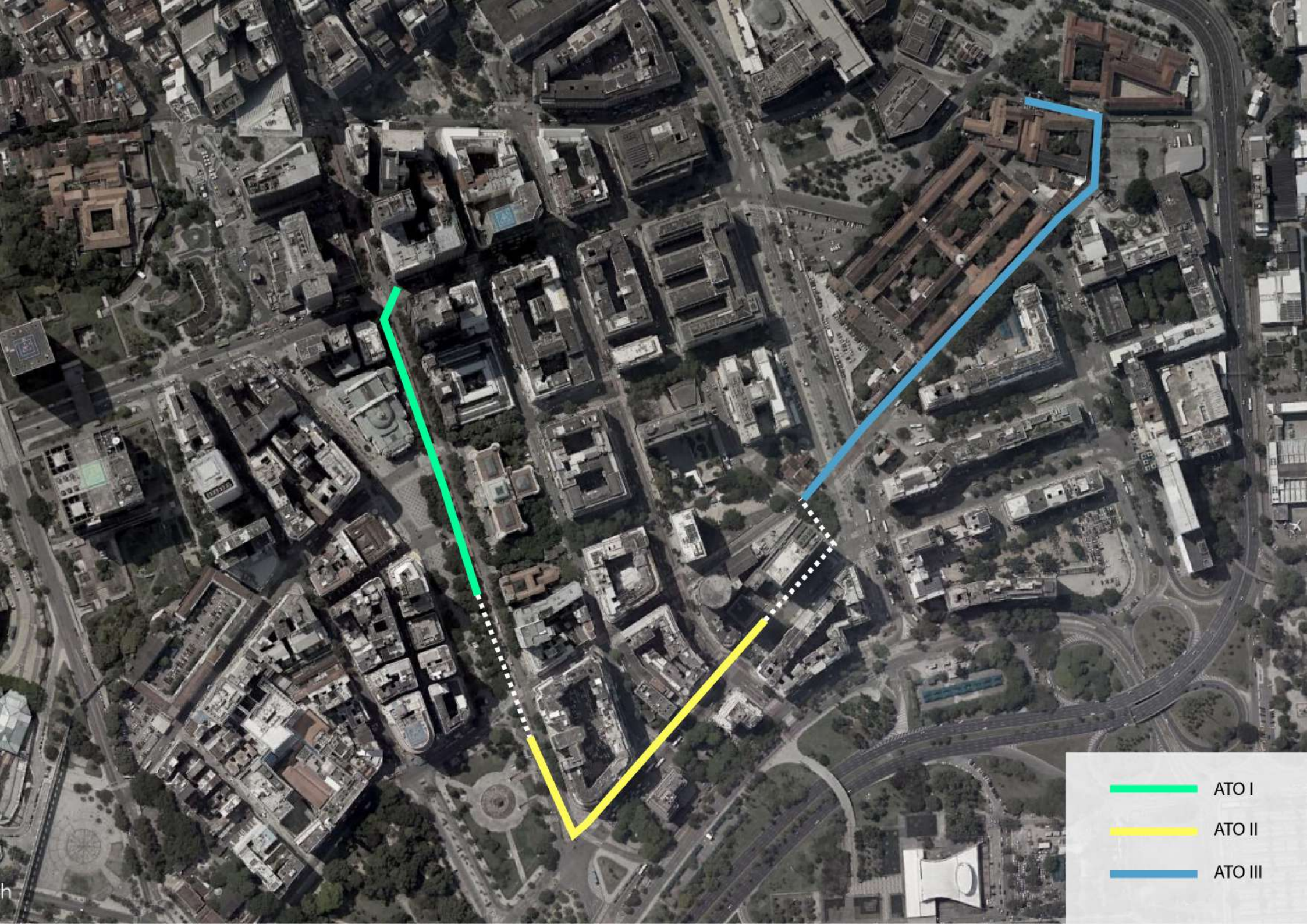
O quarto ato é um epílogo e direciona os jogadores a encontrarem na cidade os fragmentos do tesouro que foram coletados nos atos anteriores. Quando os jogadores encontram e realizam um registro de um fragmento (como uma fotografia), são liberadas informações sobre ele, como nome, descrição e alguma memória associada a ele como fotografias antigas, gravuras e depoimentos.

Este ato conta com os seguintes desafios principais:

1. O fragmento da Ladeira da Misericórdia
2. Os fragmentos dos retábulos e púlpito da Igreja dos Jesuítas - Igreja Nossa Senhora de Bonsucesso
3. O fragmento do frontão da Igreja dos Jesuítas - Museu Histórico Nacional

Este ato não possui desafios secundários.





-  ATO I
-  ATO II
-  ATO III

A PLATAFORMA ACTIONBOUND

Neste momento, para a realização do protótipo do jogo, escolheu-se trabalhar com a plataforma Actionbound, devido a sua praticidade de criação e realização de jogos treasure hunts locativos (chamados bounds) em smartphones a partir das ferramentas e elementos que o aplicativo oferece. O processo de criação da atividade é realizado via site, no qual é registrada uma conta para o usuário, sendo possível criar um novo bound em sua página inicial.

Ao criar um novo bound, é possível ajustar suas configurações iniciais, como nome e descrição, informar as categorias da atividade (educacional, ao ar livre, etc.), definir as coordenadas de início e fim do percurso a ser feito pelo usuário, a duração e a extensão em km. Também é possível definir características como o estilo visual dos mapas exibidos no bound, o modo de jogo - se é single-player (único jogador) ou multiplayer (vários jogadores), a visibilidade do bound (público ou secreto), se os resultados de cada jogatina podem ser publicados online ou não, e se as etapas do bound podem ser jogadas em uma ordem fixa ou flexível. Nesta última, os jogadores escolhem a ordem que os mesmos desejam realizar as etapas previstas por meio de uma lista ou escaneando um QR code.

The image shows a web-based configuration interface for creating a 'bound' in Actionbound. The interface is divided into two main columns: 'Bound profile' on the left and 'Bound characteristics' on the right.

Bound profile:

- Bound image:** A placeholder for a 740 x 350 image.
- Description:** A text area containing 'Encontre os tesouros do Morro do Castelo!'. There is a 'Description' icon with a question mark.
- Website link:** A text input field with a link icon.
- Category:** A dropdown menu with selected categories: 'Educational', 'Cities', and 'Outdoor'.
- Tags:** A list of tags including 'Morro do Castelo', 'Tesouro', and 'Rio de Janeiro'.
- Start:** A location input field with coordinates -22.909651, -43.176060 and a 'Select' button.
- Destination:** A location input field with coordinates -22.905624, -43.170361 and a 'Select' button.
- Bound length:** A numeric input field set to 1.5 km.
- Bound duration:** A numeric input field set to 60 minutes.

Bound characteristics:

- Play mode:** Radio buttons for 'Singleplayer Bound' (selected) and 'Multiplayer Bound'.
- Visibility:** Radio buttons for 'Public Bound' (selected) and 'Secret Bound'. A note below says 'Dieses Feature kostet einmalig € 7,00 pro Bound. Jetzt freischalten'.
- Public results:** Buttons for 'Publish results' and 'Hide results'.
- Switches:** A section with a description: 'With Switches, you can specify conditions under which each element will be displayed in the Bound or not. When you activate Switches, you'll find a new Switch tab in the edit modal of each element where you can set the conditions individually.' It includes buttons for 'Deactivate Switches' and 'Activate Switches'.
- Sequence of stages:** Radio buttons for 'Fixed' and 'Flexible'.
- Selection of stages:** Radio buttons for 'Choose from list' and 'Scan QR code'.
- Specific stages:** Checkboxes for 'Intro' and 'Outro'.
- Maps:** A section for 'Map style' with a preview of a map and a dropdown menu set to 'Stamen Toner'.
- Track:** A dashed box containing the text 'drag and drop' and 'Drop a track file (GeoJSON, GPX, or KML) here to upload it.' Below it are buttons for 'Select file' and 'From stages'.
- Preload Data:** Radio buttons for 'Preload map style for offline usage' (set to 'No') and 'Leave preloaded Bounds on the device after playing' (set to 'No').

Figura 53: a interface de configuração do bound.
Fonte: Actionbound, captura de tela.

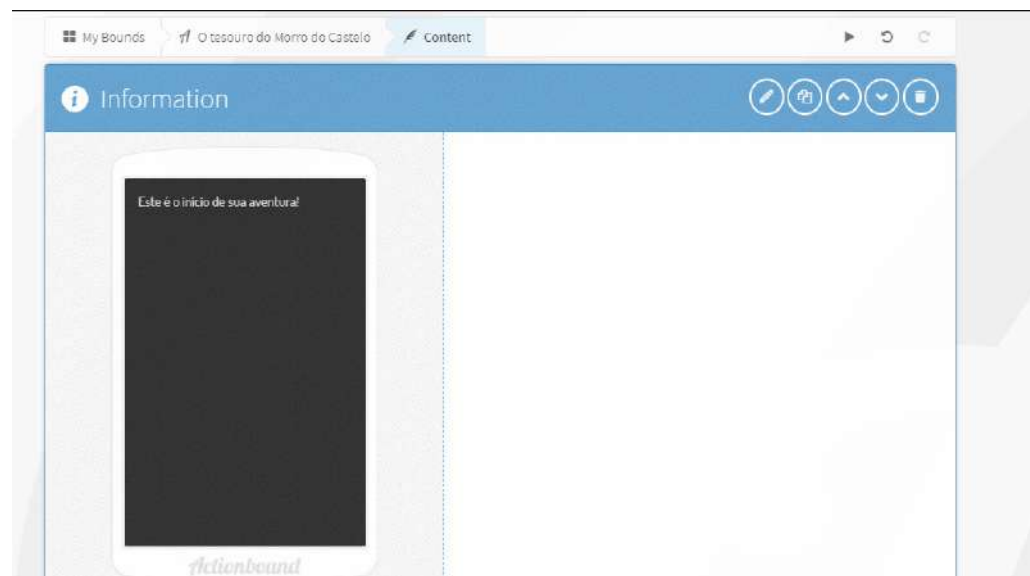
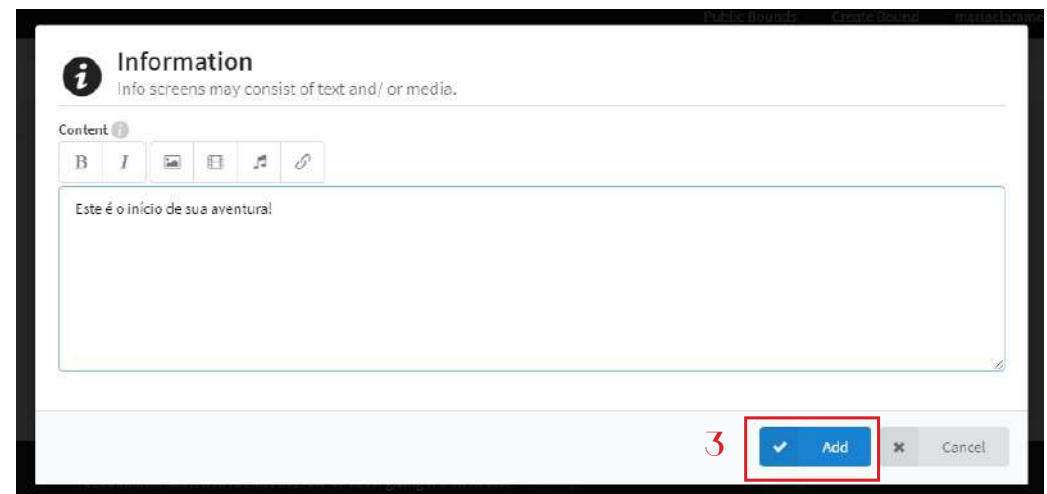
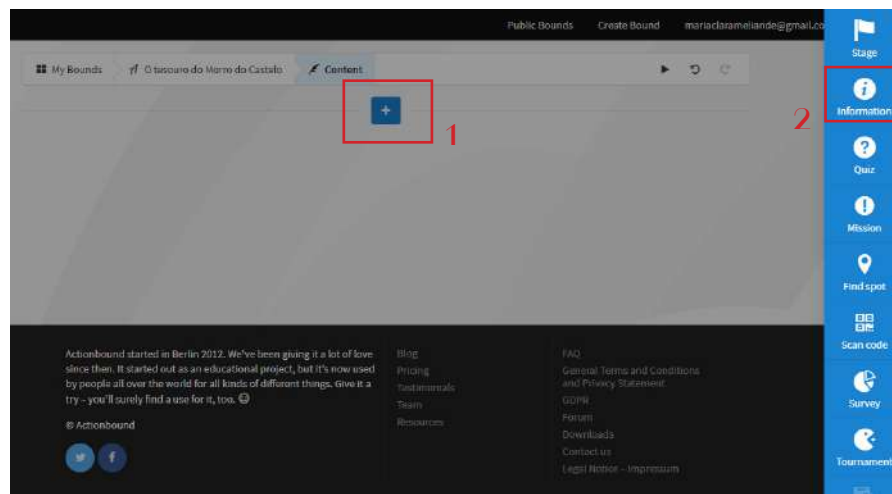


Figura 55: sequência de inserção de um elemento de informação no bound. Os elementos inseridos aparecem na lista com uma pré visualização em dispositivos móveis.

Fonte: Actionbound, captura de tela.



Primeiramente, o Actionbound não é uma plataforma 100% gratuita, e algumas funcionalidades interessantes (ex: customização da interface de um bound, a possibilidade de fazer um bound secreto, entre outras) são restritas a partir do pagamento de uma licença. As licenças são anuais e se dividem entre as categorias profissionais e estudiantis. Na categoria profissional, por exemplo, os preços variam de acordo com a quantidade simultânea de jogadores permitidos em um bound (€ 300.00 para 50 jogadores; € 1990.00 para mais de 2500 jogadores), e a opção de customização de interface é cobrada separadamente (€ 550.00); já na categoria estudantil para universidades, a licença para estudante custa € 25.00 e não possui a possibilidade de aquisição da opção de customização de interface.

Além disso, a plataforma também possui as seguintes limitações mais contundentes a este trabalho:

- Como foi citado anteriormente, o Actionbound não possui nativamente a funcionalidade de visualizar objetos virtuais juntamente com o entorno. Para isto ser possível, deve ser utilizado outro aplicativo para hospedagem e visualização de objetos em RA (ex. Layar, Zappar, etc.) e associar o conteúdo a ser visualizado ao Actionbound através de um link.
- É obrigatório atribuir uma pontuação para um quiz, ainda que seja zero, e a tela de pontuação obtida sempre aparece quando o usuário conclui um quiz.
- O usuário não consegue acessar as mídias ou textos nos elementos de informação obtidas ao acertar a solução de um desafio em uma interface separada como um banco de dados, por exemplo.

- Os elementos de etapas utilizados para estruturar os atos do jogo ou são apresentados em uma ordem totalmente flexível (e o usuário escolhe qual etapa deseja jogar independente da ordem) ou totalmente fixa, sem a possibilidade de encerrar a jogatina ao concluir um ato, sendo necessário ir até o final do bound.
- Ainda que seja possível fazer upload de uma série de mídias como fotos, áudios ou vídeos, somente o elemento Missão suporta esse tipo de input do usuário e não existe a possibilidade de realizar correções neste tipo de elemento por parte do aplicativo, deixando poucas possibilidades de explorar as mídias enviadas pelos usuários.

Desta maneira, a fim de proporcionar uma experiência mais próxima da pretendida pelo projeto deste trabalho, são pensadas formas de superar as limitações do Actionbound a partir do desenvolvimento futuro de uma aplicação própria para o jogo. É importante destacar que, nesta etapa de desenvolvimento deste trabalho, soluções de design de interface (como mockups, etc.) não serão aprofundadas, mas sim o conceito da experiência que se pretende alcançar com este projeto.

POSSIBILIDADES FUTURAS

Como descrito anteriormente, a experiência de jogo que se propõe neste projeto é a que os jogadores investiguem indícios na cidade sobre os processos que levaram à demolição do Morro do Castelo e à conformação atual da cidade, com o smartphone funcionando como um dispositivo que revela as informações históricas ocultas no espaço urbano. Devido às limitações do Actionbound descritas anteriormente, o jogo acaba por tornar-se essencialmente um quiz de perguntas e respostas, o que é certamente interessante, porém abre poucas possibilidades de exploração das diferentes funcionalidades (câmera, microfone, etc.) e sensores que o smartphone oferece, fora o próprio engessamento por tratar-se de uma plataforma com elementos pré-configurados, comprometendo a realização plena da experiência pretendida. Assim, são descritos a seguir os fundamentos para criação futura de uma aplicação própria para a hospedagem do jogo.

O início

Na interface inicial, o jogador tem uma visualização em lista dos quatro atos do jogo, sendo apenas o primeiro ato desbloqueado em um primeiro momento. O jogador seleciona o ato que deseja jogar e quando este é concluído, o jogo dá a opção de continuar o percurso ou encerrar e salvar o progresso. O ato seguinte é liberado para jogar e assim sucessivamente, até que todos os atos sejam desbloqueados. Ainda na interface inicial, o jogador tem acesso ao menu do jogo que contém informações sobre o jogo e um banco de dados chamado “livro de memórias”.

O livro de memórias

No menu do jogo é disponibilizado um banco de dados, denominado “livro de memórias”, cujas entradas são bloqueadas a princípio, e os jogadores devem desbloqueá-las ao avançar no percurso. É dividido em duas sessões: memórias e tesouros.

As memórias consistem em informações como trechos de crônicas, reportagens da época, fotografias, depoimentos, áudios, etc. e são desbloqueadas conforme os jogadores vão completando os desafios do percurso. Ao serem desbloqueadas, é possível o jogador selecioná-las na miniatura correspondente na database para vê-las em zoom juntamente com suas informações, como fonte, autor, em qual ato ela foi encontrada, etc.

Já os tesouros são os fragmentos do Morro do Castelo citados ao longo deste trabalho, e são desbloqueados conforme os jogadores concluem os três primeiros atos do jogo. Ao serem desbloqueados, é possível o jogador selecioná-los na miniatura correspondente na database para visualizá-los em 3D. As informações sobre os tesouros, como nome e localização, são desbloqueadas somente quando o jogador conclui o quarto ato.

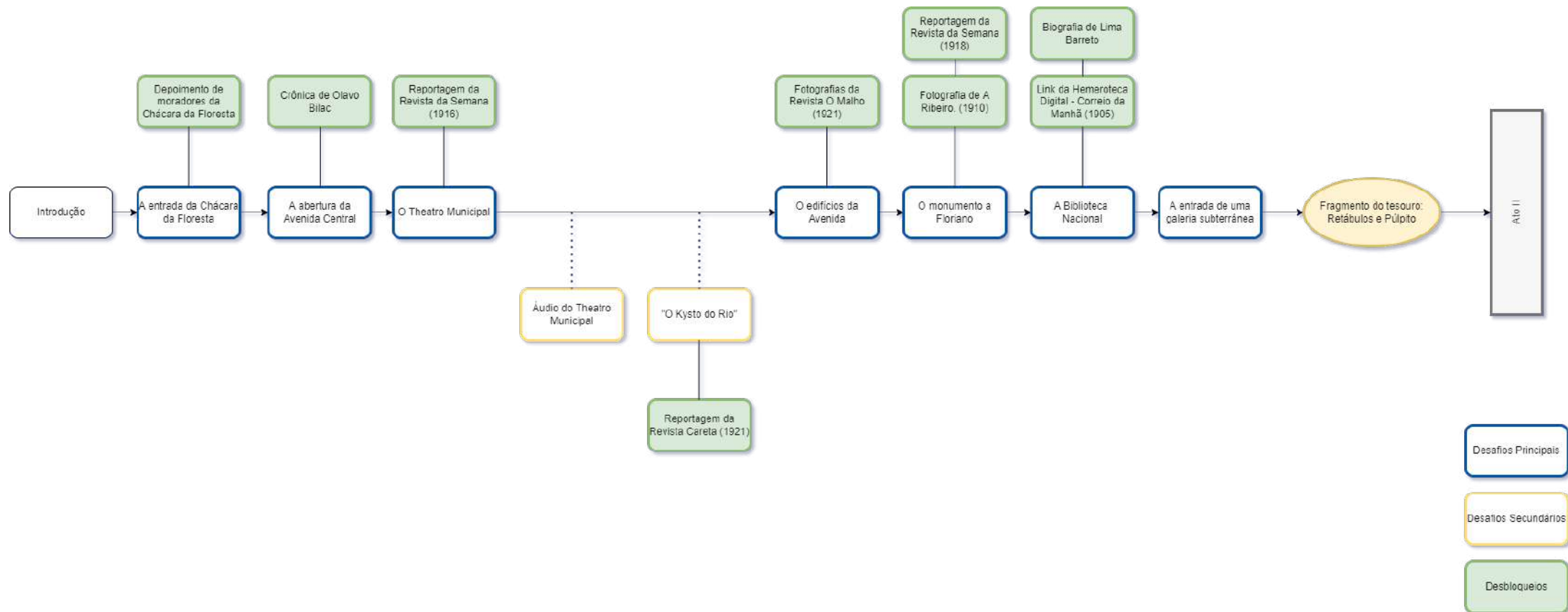
INTERAÇÕES ACTIONBOUND

ANEXO

A



ATO I: A ABERTURA DA AVENIDA CENTRAL



INTRODUÇÃO

Antes do primeiro ato se iniciar, tem-se uma breve explicação inicial.

Já se perguntou porque a região Castelo no centro do Rio de Janeiro se chama dessa maneira?

Esse nome vem do morro que se localizava na região, chamado Morro do Castelo, e foi o local onde a cidade do Rio de Janeiro foi fundada em 1567 pelos colonizadores portugueses. Porém, ainda que seja parte importante da história da cidade, o Morro do Castelo não existe mais, pois foi demolido no início do século XX, durante as obras de modernização da cidade.

Para entender o que levou o Morro do Castelo a ser demolido, você precisa coletar os fragmentos do morro que resistiram à demolição, sendo retratados aqui como relíquias de um suposto tesouro que os Jesuítas deixaram para trás quando foram expulsos do Morro do Castelo no final do século XVIII. Estes fragmentos estão espalhados ao longo de um percurso a ser feito na região do Castelo, com início próximo à Cinelândia.

Boa sorte e bom passeio!

A introdução do primeiro ato traz o trecho de uma crônica de Lima Barreto sobre a abertura da Avenida Central.

“Ontem inaugurou-se a avenida. Está bonita; cheia de canteirinhos, candelabros, etc.; mas os edifícios são hediondos. Não que sejam feios, ao contrário, são garridos, pintadinhos, catitas; mas lhes falta, para uma rua característica de nossa pátria, a majestade, a grandeza, acordo com o local, com a nossa paisagem solene e mística. Calculas tu que na cidade do granito, na cidade dos imensos monólitos do Corcovado, Pão de Açúcar, Pico do Andaraí, não há na tal avenida-montra, um edifício construído com esse material. Choveu a mais não poder, assim mesmo ela esteve cheia, de tropa e de povo.”

(Lima Barreto, 1905)

doente, passando mal, ou se a família estava cansada tinha sempre um padre, uma pessoa amiga que tomava conta. Não é verdade que o Morro era uma área degradada e pobre, era um lugar de alegria, vivia-se com alegria e satisfação. As crianças tinham o colégio Carlos Chagas na Praça do Castelo e catecismo na Igreja dos Barbadinhos. Havia muitas festas, como a de São Sebastião na igreja que era cheia de gente de todos os lugares.

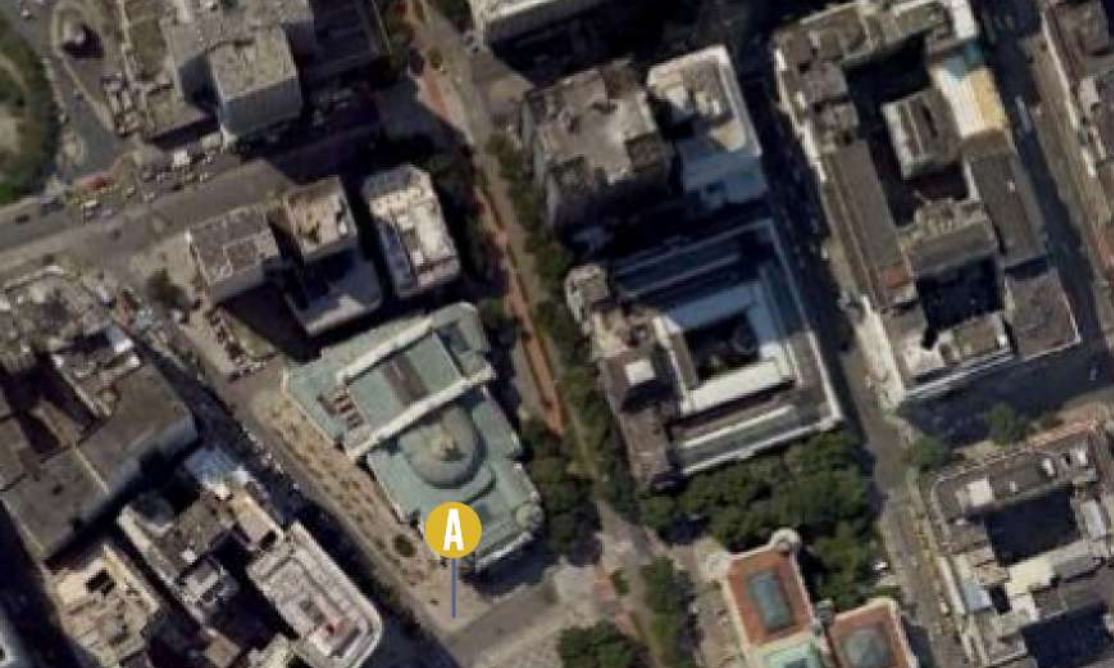
A Floresta era uma avenida, bem arborizada e bonita, com casas no lado direito. Ali não podia entrar qualquer um não, só quem morava lá. Tinha um portão de ferro que se fechava a uma determinada hora do dia e a entrada era controlada. Tinha um posto policial na frente da entrada, mas dificilmente tinha alguma ocorrência.

A maioria dos moradores do morro morava de aluguel, 90% era aluguel. Mas era um lugar muito bom. Muitas propriedades eram de um italiano, o senhor Giacomo Kinder. Ele era alfaiate e trabalhava muito, mas bebia muito também, uma pena! Volta e meia ele saía pelo morro gritando: “Viva o Brasil!, Viva a Itália!, Morte à Portugal!”. Era engraçado! A maioria dos moradores do morro eram imigrantes ou descendentes e eram muito fechados, só trabalhavam e ficavam no morro. Havia um certo receio, pois a maioria era do interior do Europa e eram muito reservados, muito medrosos. Vieram para o Brasil para trabalhar e trabalhavam mesmo. Tinham um certo receio de se dar com pessoas estranhas. Era uma família só, não havia disputa absolutamente. A única rivalidade era entre os dois blocos de carnaval, O Prazer do Castelo e o Castelo de Ouro.

A gente não queria sair de jeito nenhum. As autoridades iam passando de casa em casa, avisando que era necessário sair do morro. A população foi saindo aos poucos, à medida que o morro foi abaixo. Nossa família saiu da nossa casa um dia antes dela ser demolida, e fomos para a Praça da Bandeira. Lá foi cons-

truída uma quantidade enorme de barracões de madeira pra abrigar as famílias que não tinham pra onde ir. Lá era muito ruim, não tinha nem água. O resto das famílias também não queriam sair, mas não teve revolução, pois ninguém acreditava que o Morro pudesse ser demolido. Depois de alguns anos morando na Praça da Bandeira, a gente se mudou para a Rua Paula Matos, na subida do Morro de Santa Teresa.

Mas o Castelo era bom. Eu me sentia bem.



DESAFIO A: ÁUDIO DO THEATRO MUNICIPAL

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Elemento do Actionbound:

Missão, o jogador deve gravar um áudio

Descrição do desafio:

Pouco tempo após a inauguração do Theatro Municipal, a imprensa da época demonstrava descontentamento com a proximidade do Morro do Castelo da nova construção. Chegou-se a publicar uma reportagem que dizia que supostamente era possível escutar em frente ao Theatro o barulho vindo das cabras do Morro, um fato que além de trazer constrangimento para os visitantes do Theatro, atrapalhava os espetáculos.

O que você escuta hoje em dia em frente ao Theatro Municipal? Grave um áudio!

Resposta:

O jogador deve gravar e submeter um áudio capturado pelo microfone em frente ao Theatro.

Ao finalizar:

Não há desbloqueios para este desafio.



DESAFIO 04: OS EDIFÍCIOS DA AVENIDA

Categoria do Desafio:

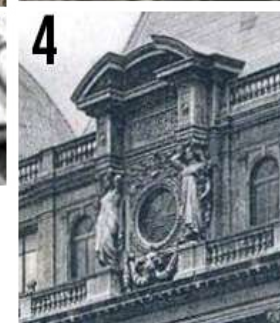
Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve ordenar as respostas na sequência correta

Descrição do desafio:

Diversas construções imponentes foram erguidas com a abertura da Avenida Central, e algumas delas persistem até os dias atuais. Você consegue reconhecer os edifícios abaixo a partir dos elementos presentes nas fotos? Coloque as opções na ordem de acordo com as imagens.



Resposta:

O jogador deve ordenar as respostas na seguinte sequência:
Biblioteca Nacional
Theatro Municipal
Palácio Pedro Ernesto
Museu Nacional de Belas Artes

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia fotografias publicadas na Revista O Malho, mostrando ruas e habitações no Morro do Castelo.





DESAFIO 06: A BIBLIOTECA NACIONAL

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve selecionar a resposta correta

Descrição do desafio:

Perto do monumento, está o edifício da Biblioteca Nacional. Considerada a maior biblioteca da América Latina, ela foi inaugurada em 1910. Para encontrar a próxima pista, vá até a entrada da Biblioteca e responda: das fotografias abaixo, qual corresponde ao padrão da calçada em frente a Biblioteca?

a)



b)



c)



Resposta:



Ao finalizar:

O jogador desbloqueia um link que direciona para uma página do Correio da Manhã de 1905, disponível no acervo da Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional. A página contém a crônica “O subterrâneo do Morro do Castelo”, a primeira de uma série de crônicas de Lima Barreto sobre a descoberta de galerias subterrâneas durante as obras da Avenida Central. O jogador também desbloqueia uma pequena biografia de Lima Barreto:

O texto da coluna que você acabou de ler é de autoria de Afonso Henriques de Lima Barreto, nascido no Rio de Janeiro em 1881. Atuou como escritor e jornalista, e escreveu diversas crônicas publicadas em periódicos.

Crítico da realidade brasileira durante a Primeira República, alguns de seus textos traziam questionamentos sobre os melhoramentos urbanos da época, como a demolição do Morro do Castelo. A crônica da pista anterior é a primeira de uma série de textos publicados de forma anônima que misturavam os relatos da demolição com narrativas ficcionais. Posteriormente as crônicas foram reunidas no livro “Os subterrâneos do Castelo”.



DESAFIO 07: A ENTRADA DE UMA GALERIA SUBTERRÂNEA

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Encontre um ponto, o jogador deve encontrar uma coordenada geográfica.

Descrição do desafio:

“Estes fatos já estavam quase totalmente esquecidos, quando ontem novamente se voltou a atenção pública para o desgracioso morro condenado a ruir em breve aos golpes da picareta demolidora dos contrutores da avenida.(...)”

Em certo momento, o trabalhador Nelson, ao descarregar com pulso forte a picareta sobre as últimas pedras de um alicerce, notou com surpresa que o terreno cedia, desobstruindo a entrada de uma vasta galeria.”

Lima Barreto para o Correio da Manhã, 1905

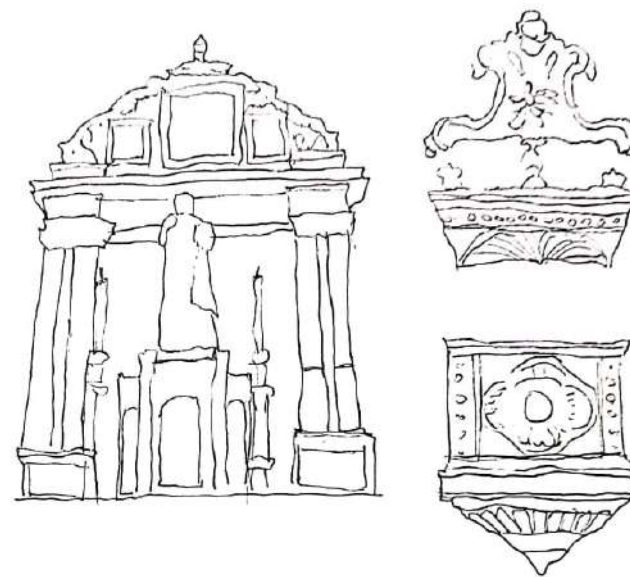
Para encontrar o local onde a entrada da galeria subterrânea citada por Lima Barreto foi encontrada, vá até a coordenada indicada no mapa.

Resposta:

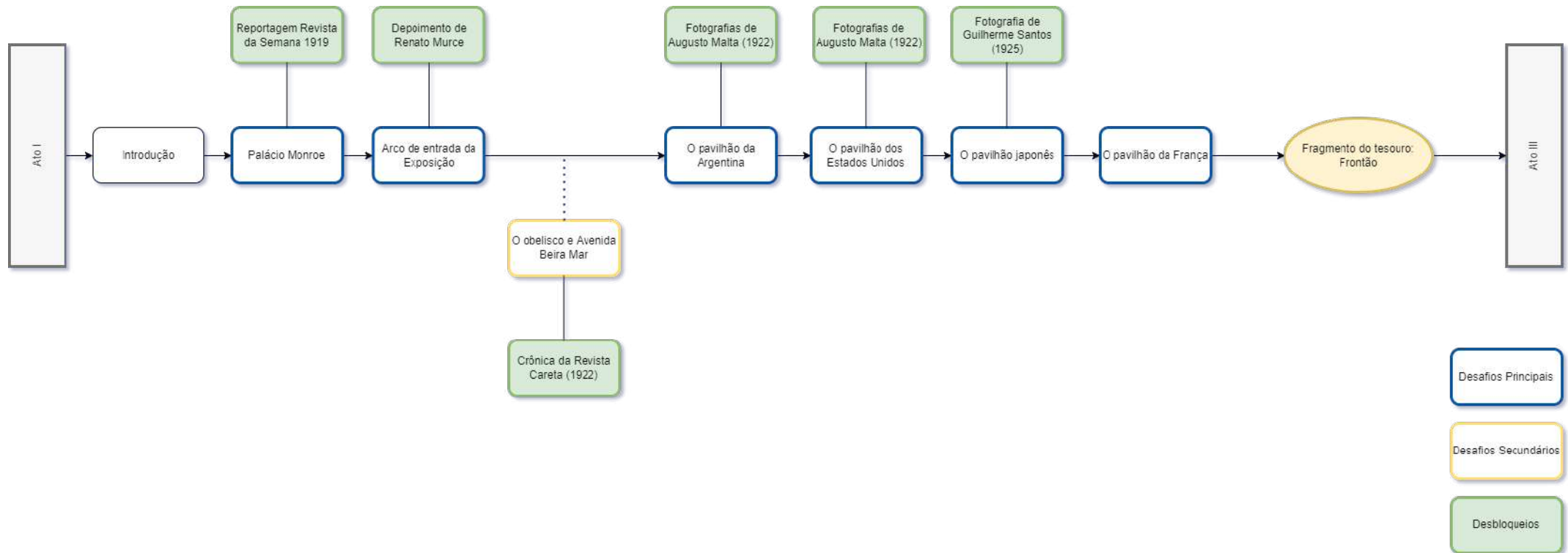
O jogador deve se deslocar até a coordenada indicada na tela. A coordenada se localiza entre o Centro Cultural da Justiça Federal e a Biblioteca Nacional.

Ao finalizar:

Último desafio deste ato, o jogador desbloqueia um croqui dos fragmentos dos retábulos e do púlpito da Igreja dos Jesuítas.



ATO II: A EXPOSIÇÃO DO CENTENÁRIO DE INDEPENDÊNCIA



Ao finalizar:

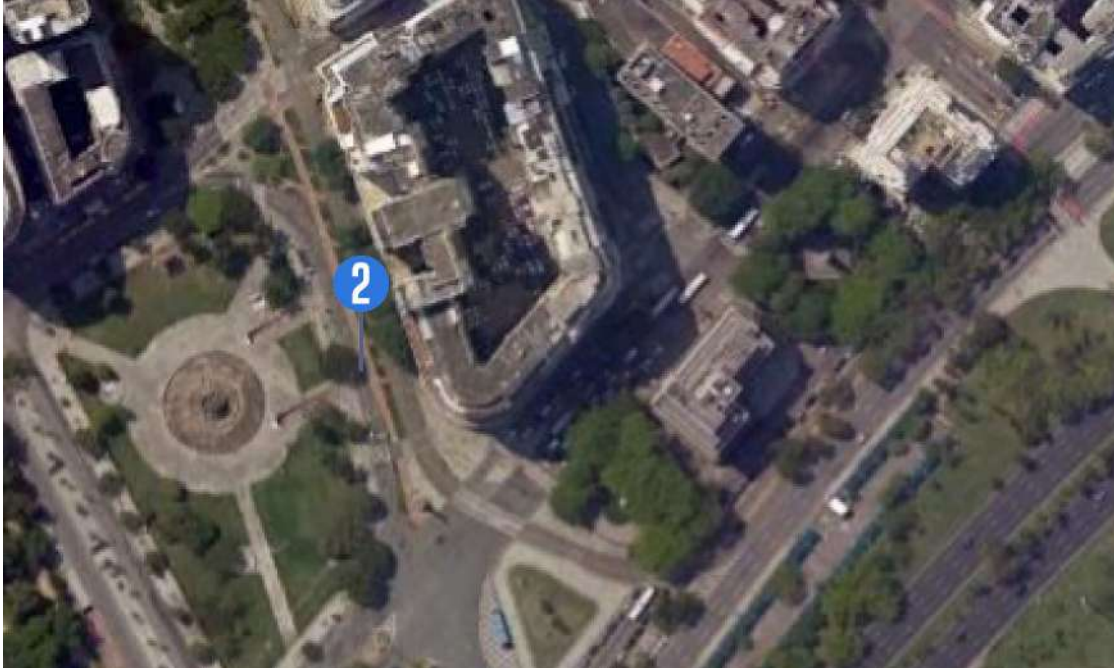
O jogador desbloqueia um trecho de uma reportagem da Revista da Semana de 1919.

“Desde 1905 que se edificaram no Rio dezenas de grandes e ostentosos palácios. Temos o palácio dos livros, temos o palácio das belas artes, temos o palácio da bolsa, temos até o palácio do teatro (...). Esquecemo-nos porém de edificar o palácio do poder legislativo, o palácio da democracia, o verdadeiro palácio da representação nacional. Foi necessário alojar no Monroe, que é um simples pavilhão para exposições e festas, a câmara dos deputados. (...) A verdade infelizmente é que em muitos casos a nossa civilização e o nosso progresso são apenas cenográficos e que não correspondem a uma realidade. (...)”

Nos obstinamos em guardar no centro da cidade à vista da nossa mais esplêndida artéria, o morro do Castelo, cuja área devia estar, a essas horas, edificada, distribuída em majestosas praças e avenidas.”

Revista da Semana, 1919





DESAFIO 02: ARCO DE ENTRADA DA EXPOSIÇÃO

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Encontre um ponto, o jogador deve encontrar uma coordenada geográfica.

Descrição do desafio:

Logo ao lado do Palácio Monroe, ficava um grande arco que marca a entrada da Exposição do Centenário de Independência. Para encontrar o local aproximado onde se localizava a entrada, vá até a coordenada indicada no mapa.



Resposta:

O jogador deve se deslocar até a coordenada indicada na tela.

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia um áudio de Renato Murce comentando sobre a primeira transmissão de rádio em solo brasileiro, que ocorreu na inauguração da Exposição do Centenário de Independência.

Curiosidade:

Você sabia que a primeira transmissão oficial de rádio em solo brasileiro foi o discurso de inauguração da Exposição do Centenário?

Abaixo você escuta o áudio de Renato Murce, importante radialista brasileiro, comentando como foi a experiência na época.

“A primeira experiência de rádio foi feita no Brasil em 7 de setembro de 1922, quando se comemorava o centenário da Independência. A primeira pessoa que falou ao microfone de rádio foi o então presidente Epitácio Pessoa. O povo que se juntava na Exposição do Centenário, uma multidão incalculável, era pior que São Tomé, estava vendo e ouvindo e não acreditando. Como é que um aparelhinho pequenino, lá longe, sem nada, sem fio, sem coisa nenhuma, podia ser ouvido à distância. Ficavam embasbacados.”

Renato Murce





DESAFIO A: OBELISCO E AVENIDA BEIRA MAR

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Elemento do Actionbound:

Missão, o jogador deve tirar uma fotografia

Descrição do desafio:

Para ir até à antiga Avenida das Nações (atual Avenida Presidente Wilson) é necessário chegar ao final da Avenida Rio Branco. Lá, é possível avistar o obelisco comemorativo da inauguração da Avenida Central.

Na fotografia abaixo é possível ver o antigo entorno do obelisco, antes dos aterros: o mar chegava bastante perto! Tire uma foto do obelisco em seu contexto urbano atual.



Resposta:

O jogador deve tirar uma fotografia do obelisco, como na imagem acima.

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia uma crônica da Revista Careta de 1922, intitulada “Na avenida”.

“- Por que esse nome de Morro do Castelo? Creio que nunca houve ali castelo algum”

“- Muito pelo contrário! Os castelos têm sido erguidos precisamente sobre o arrasamento.”

Revista Careta, 1922



DESAFIO 03: PAVILHÃO DA ARGENTINA

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve digitar a resposta correta

Descrição do desafio:

Caminhe até o obelisco e atravesse a rua na faixa de pedestres próxima, colocando-se de frente para um edifício cuja entrada possui um medalhão de um indígena.

Aqui ficava o primeiro pavilhão estrangeiro da Exposição: o pavilhão da Argentina. As exposições realizadas nessa época eram como “vitrines do progresso”, e isto se traduzia na arquitetura suntuosa dos pavilhões.

Após a Exposição, o pavilhão foi demolido para dar lugar ao prédio

que você vê atualmente, construído no final da década de 1930. Observe atentamente sua entrada e responda: qual é o nome deste edifício?



Resposta:

O jogador deve digitar “Edifício Brasília”. Esta informação está no medalhão acima da entrada do prédio.



Ao finalizar:

O jogador desbloqueia uma fotografia de Augusto Malta que mostra a demolição do Morro do Castelo por jatos d'água e os aterros realizados.





DESAFIO 04: PAVILHÃO DOS ESTADOS UNIDOS

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve selecionar a resposta correta

Descrição do desafio:

Logo em seguida do pavilhão da Argentina, estava o dos Estados Unidos da América. Ainda que essa construção não esteja mais presente na paisagem da cidade, no mesmo terreno atualmente há um outro edifício que abriga a representação da administração pública americana na cidade do Rio de Janeiro.

Para ir ao local onde se encontrava o pavilhão, continue seguindo em frente pela avenida, e atravesse no cruzamento com a rua cujo nome remete a um país que faz fronteira com os EUA. Vá até o edifício que possui

o Grande Selo dos Estados Unidos e responda: o que há aqui?

- * O consulado geral dos Estados Unidos
- * A embaixada norte americana
- * Delegação dos EUA



Resposta:

O consulado geral dos Estados Unidos

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia uma fotografia de Guilherme Santos de 1925, com as ruínas do Morro à direita, e com os pavilhões da Exposição à esquerda.





DESAFIO 06: PAVILHÃO DA FRANÇA

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve selecionar a resposta correta

Descrição do desafio:

A maior parte dos pavilhões das nações da Exposição Internacional do Centenário foram desmontados, restando apenas algumas construções às quais foram atribuídas um novo uso.

A fotografia abaixo mostra um trecho da Avenida das Nações, e foi tirada em frente ao pavilhão japonês. Logo ao lado, podemos ver o Pavilhão Francês, uma réplica do edifício Petit Trianon de Versalhes, que ainda existe até os dias atuais no número 203 da Avenida Presidente Wilson. O que há neste edifício hoje em dia?



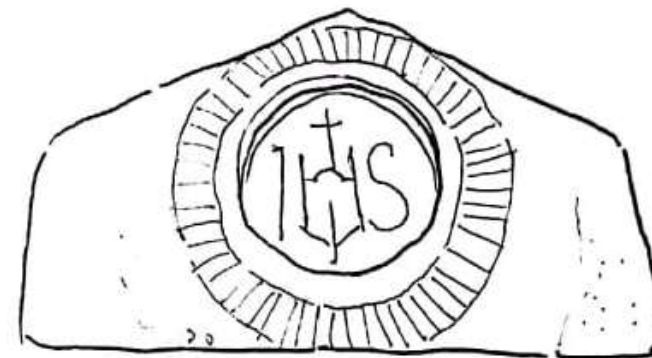
- * O consulado geral da França
- * Correios do Brasil
- * Sede da Academia Brasileira de Letras

Resposta:

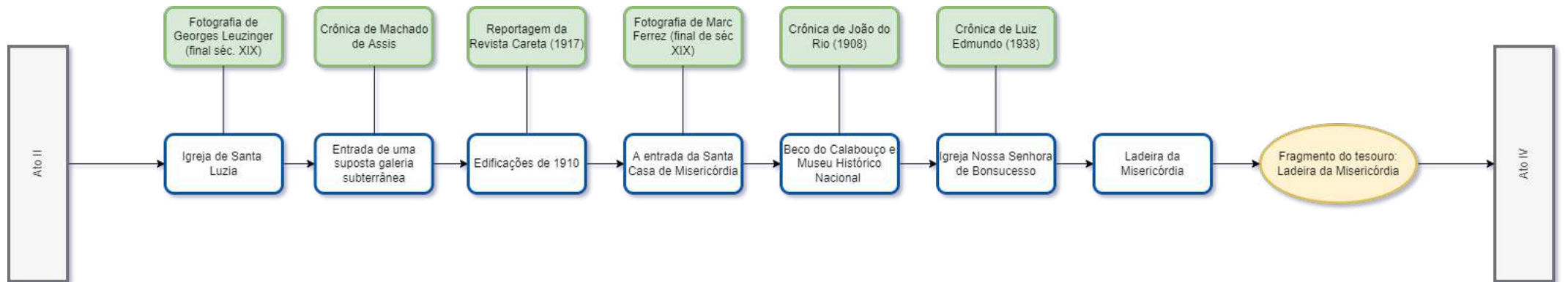
Sede da Academia Brasileira de Letras

Ao finalizar:

Último desafio deste ato, o jogador desbloqueia um croqui do fragmento do frontão da Igreja dos Jesuítas.



ATO III: PERMANÊNCIAS



Desafios Principais

Desafios Secundários

Desbloqueios

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia uma fotografia do final do século XIX, de Georges Leuzinger, da Igreja de Santa Luzia com o seu contexto urbano original antes da demolição do Morro do Castelo.





DESAFIO 02: ENTRADA DE UMA SUPOSTA GALERIA SUBTERRÂNEA

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Encontre um ponto, o jogador deve encontrar uma coordenada geográfica.

Descrição do desafio:

Retomando as crônicas de Lima Barreto que vimos anteriormente, ele também menciona a possível existência de outros subterrâneos na cidade.

“A propósito da descoberta deste subterrâneo, temos a acrescentar que, segundo supõe o Dr. Rocha Leão, nesta cidade existem outros subterrâneos do mes-

mo gênero e de não menos importância. (...) Ainda outro, partindo também de Santa Luzia, termina num pátio, em frente à cozinha da SCM, além de outros ainda, de menor importância.”

Lima Barreto, 1905.

Este subterrâneo se iniciava por essas redondezas, próximo a entrada da Igreja de Santa Luzia. Para chegar ao local aproximado do final dessa suposta galeria, vá de encontro a coordenada indicada no mapa. Cuidado ao atravessar!

Resposta:

O jogador deve se deslocar até a coordenada indicada na tela.

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia o trecho de uma crônica de Machado de Assis, sobre os tesouros do Castelo.

“As grandes riquezas deixadas no Castelo pelos jesuítas foram uma das minhas crenças da meninice e da mocidade... Perdi saúde, ilusões, amigos e até dinheiro; mas a crença nos tesouros do Castelo não a perdi. Imaginei a chegada da ordem que expulsava os jesuítas. Os padres do colégio não tinham tempo nem meios de levar as riquezas consigo; depressa, ao subterrâneo, venham os ricos cálices de prata, os cofres de brilhantes, safiras, corais, as dobras e os dobrões, os vastos sacos cheios de moeda, cem, duzentos, quinhentos sacos. Puxa, puxa este santo Inácio de ouro maciço, com olhos de brilhantes, dentes de pérolas; toca a esconder, a guardar, a fechar...” Machado de Assis



DESAFIO 03: EDIFICAÇÕES DE 1910

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Elemento do Actionbound:

Quiz, o jogador deve digitar a resposta correta

Descrição do desafio:

Parabéns, você chegou ao final da galeria!

Mais a frente, você encontra uma série de edifícios do início do século XX, da mesma época dos anos finais do Morro do Castelo. Eles fazem parte de um complexo maior de vários edifícios.

Procure a pista da imagem abaixo, extraída da crônica de Lima Barreto, na fachada do edifício e responda: qual é o ano de reconstrução desses edifícios?



Resposta:

O jogador deve digitar “1910”. É possível encontrar esta informação na fachada do edifício, na imagem abaixo.



A festa do padroeiro do Rio de Janeiro

No sabbado pasado realizou-se, na tradicional egreja do morro do Castello, com a pompa do costume, a festa do glorioso martyr S. Sebastião, padroeiro do Rio de Janeiro.

A tarde sahiu da Cathedral Metropolitana a procissão do mesmo santo, que percorreu na melhor ordem as



No mesmo local, ainda existe o celebre marco de pedra alli collocado por Estacio de Sá e Menezes, quando transferiu a séde da incipiente cidade, da explanada da praia Vermelha, junto ao Pão de Assucar, para o alto do morro do Castello, onde se tornaria mais facil a defesa contra os ini-



ruas do centro da cidade.

O historico templo do morro do Castello, construido pelos Jesuitas em meados do seculo XVI e onde se celebraram as novenas do costume e a missa cantada no dia 20, estava galhardamente enfeitado com flores e bandeirolas, sendo enorme a concurrencia de fieis, no dia da festa de S. Sebastião.



Diversos aspecto do Castello

migos externos (corsarios francezes e de outras nacionalidades) e os inimigos internos, a poderosa tribu dos Tamoyos.

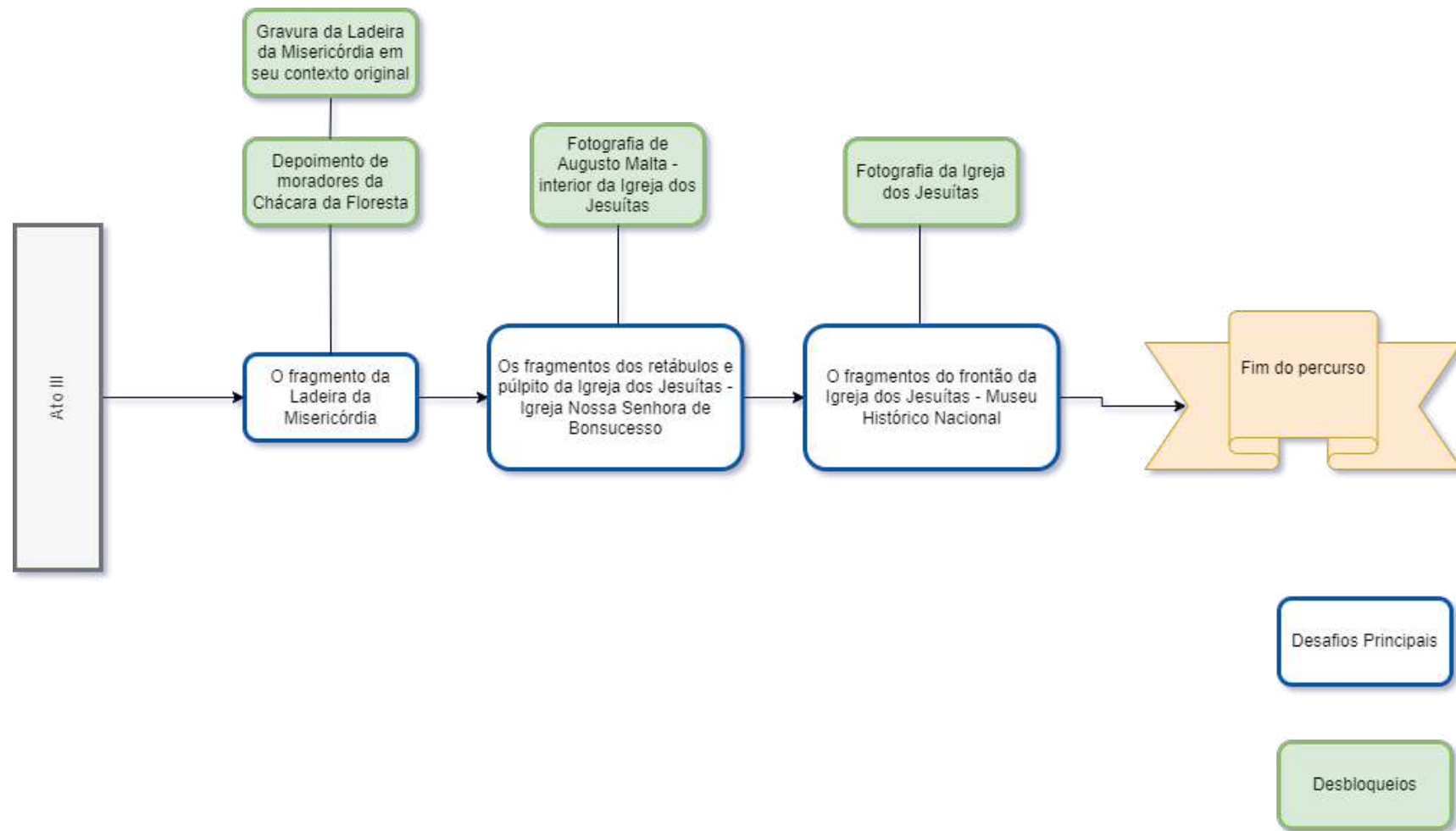
Os francezes, quando tentaram realisar o seu bello sonho da «França Antarctica», alliam-se, como se sabe, aos indios Tamoyos, tendo dado inauditos trabalhos aos portuguezes, para expulsal-os do Rio de Janeiro.

Ao finalizar:

O jogador desbloqueia uma reportagem da Revista Careta sobre a festa de São Sebastião no Morro do Castelo, ocorrida no final da década de 1910.



ATO IV: EPÍLOGO: OS TESOUROS DO CASTELO



Ao finalizar:

O jogador desbloqueia mais informações sobre os fragmentos (nome e localização original) e uma fotografia de Augusto Malta no interior da Igreja dos Jesuítas, sendo possível ver os três retábulos.

Estes fragmentos que você acabou de encontrar são os retábulos e o púlpito da Igreja dos Jesuítas, do Morro do Castelo. Com a demolição da Igreja juntamente com o Morro, eles foram transferidos para cá, na Igreja Nossa Senhora de Bonsucesso. Os retábulos são os únicos na cidade do Rio de Janeiro e um dos poucos do Brasil que foram esculpidos em estilo maneirista e que se conservam até hoje. Na fotografia abaixo você consegue ver os retábulos na sua localização original.



Ao finalizar:

O jogador desbloqueia mais informações sobre o fragmento (nome e localização original) e uma fotografia da Igreja dos Jesuítas, com um pequeno zoom onde se localizava o frontão no edifício.

Este fragmento que você acabou de encontrar é o frontão da Igreja dos Jesuítas, do Morro do Castelo. Com a demolição da Igreja juntamente com o Morro, ele foi transferido para cá, no Museu Histórico Nacional. Na fotografia abaixo você consegue ver a Igreja, e onde se localizava o frontão.



INTERAÇÕES EXPANDIDAS DO ATO I

ANEXO

B

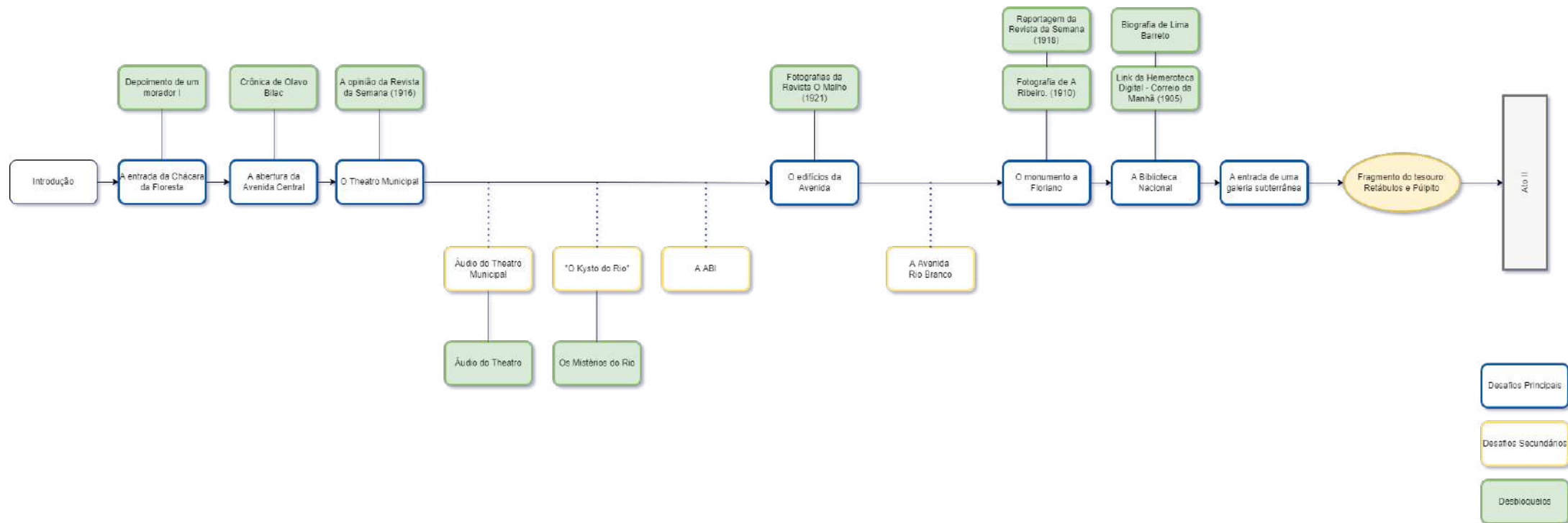


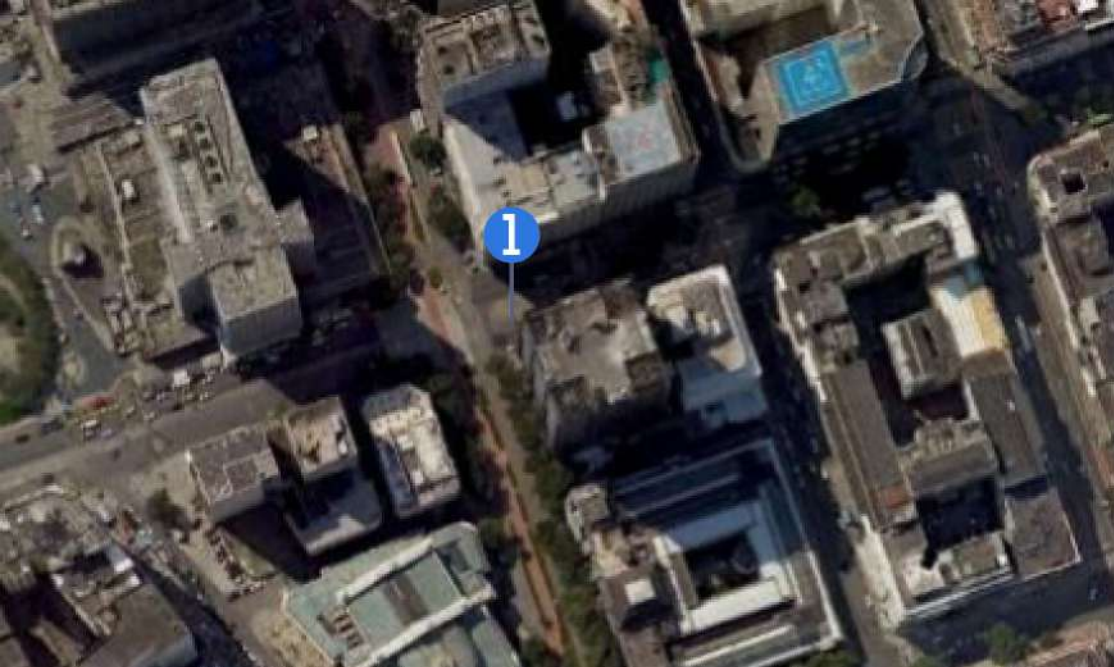
ATO I: A ABERTURA DA AVENIDA CENTRAL

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A seguir, são disponibilizados a descrição da proposta preliminar para os desafios do primeiro ato do jogo em uma aplicação própria, e consistem principalmente em adaptações das propostas do mesmo ato no Actionbound. É válido destacar que este é um trabalho em andamento,

logo algumas informações não estão presentes ainda (por exemplo: neste momento nem todos os desafios possuem um desbloqueio concebido), porém serão concebidas e aperfeiçoadas em um momento de desenvolvimento futuro. O foco atual é descrever como seria o processo de resolução desses desafios propostos a partir das novas possibilidades que uma aplicação própria ofereceria.





depoimento dos moradores da Chácara da Floresta.

Dessa maneira, é desbloqueada a entrada “Depoimento de um morador I” (o áudio do depoimento de um morador da Chácara da Floresta) no livro de memórias, e o jogador pode acessá-la posteriormente. O próximo desafio é disponibilizado.

DESAFIO 01: A ENTRADA DA CHÁCARA DA FLORESTA

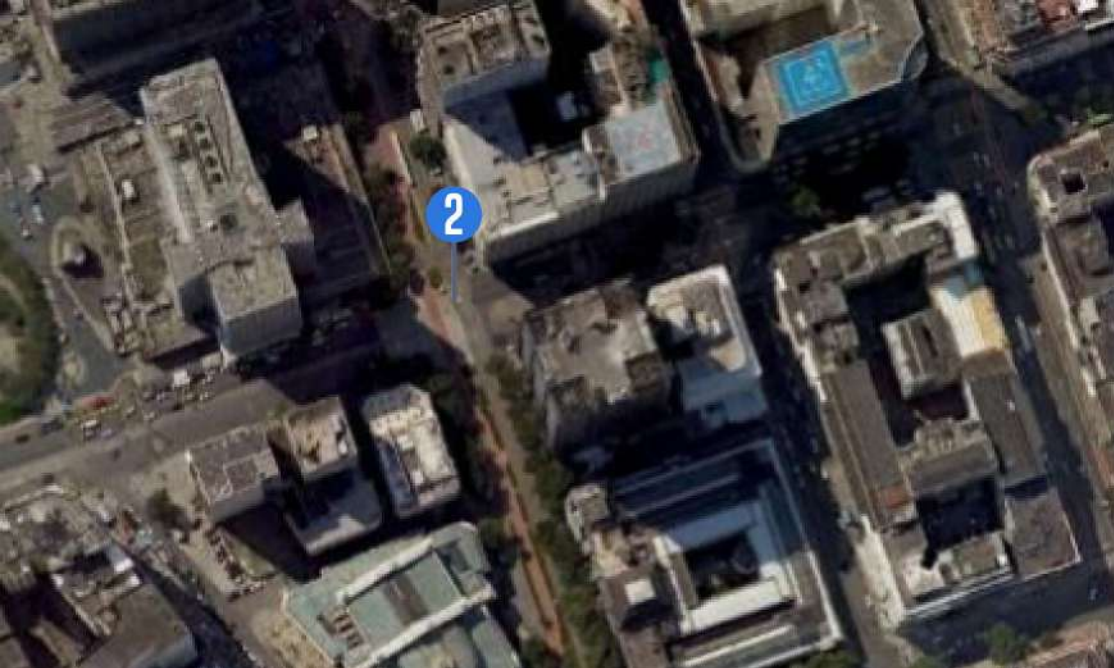
Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a visitar o local onde se localizava a entrada da Chácara da Floresta. Para direcioná-lo, um pin com uma coordenada geográfica é mostrada sobre um mapa do Rio de Janeiro de 1905. O aplicativo reconhece a posição atual do jogador a partir do GPS, e mostra uma linha guia até a localização da coordenada.

Ao chegar na localização, o pin muda de cor indicando que o jogador pode selecioná-lo. Ao fazer isso, é possível visualizar na tela com auxílio da câmera uma arte em Realidade Aumentada da entrada da Chácara da Floresta e seu contexto urbano mais próximo, juntamente com alguns grupos de pessoas. Uma dessas pessoas possui um destaque em sua figura, e o jogador pode selecioná-la para ouvir um áudio do texto baseado no



DESAFIO 02: A ABERTURA DA AVENIDA CENTRAL

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a descobrir o nome atual da antiga Avenida Central. Para isto, é disponibilizado um texto com informações sobre a origem do novo nome da Avenida (o mesmo texto do desafio correspondente ao Actionbound) e o jogador é instruído a procurar nas placas de identificação de vias próximas. Ao localizar o nome (Avenida Rio Branco) em uma das placas, o jogador deve tirar uma fotografia da placa utilizando a câmera do smartphone. O aplicativo utiliza de uma IA para reconhecimento de imagens, que valida o input do jogador. Se estiver correto, é desbloqueada a entrada “Crônica de Olavo Bilac” (uma imagem com a transcrição da crônica) no livro de memórias, e o jogador pode acessá-la posteriormente. O próximo desafio é disponibilizado.



DESAFIO 03: O THEATRO MUNICIPAL

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a descobrir qual é o edifício da Avenida Central que Olavo Bilac discursou em ocasião da inauguração e supostamente vive nele até hoje como um fantasma, que no caso trata-se do Theatro Municipal.

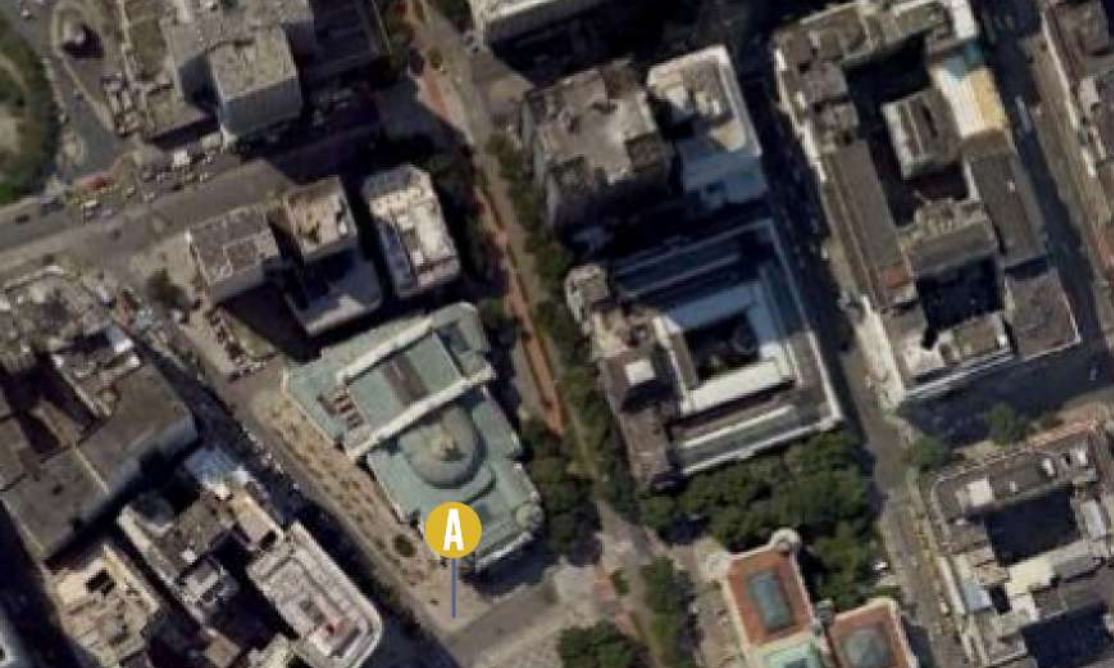
Na primeira parte do desafio o jogador precisa conseguir uma pista que o direcione para o Theatro: para conseguir essa pista, o jogador precisa identificar um dos edifícios originais da Avenida que permanece até hoje no número 180 e possui uma âncora em sua calçada - O Clube Naval. Ao identificar o edifício, o jogador deve ir até lá e tirar uma fotografia da placa da entrada que identifica o Clube.



O aplicativo reconhece a localização do usuário a partir dos dados exif da imagem capturada e confere se o usuário identificou o edifício corretamente. Em caso positivo, o jogo então libera a pista que direciona para o Theatro, que no caso é o padrão presente na calçada em frente ao Theatro Municipal.



Chegando em frente ao Theatro, o jogador deve tirar uma fotografia da fachada. O aplicativo reconhece a localização do usuário a partir dos dados exif da imagem capturada e confere se o usuário identificou o edifício corretamente. Em caso positivo, é desbloqueada a entrada “A opinião da Revista da Semana” (uma imagem com a transcrição de uma reportagem de 1916 da revista citada) no livro de memórias, e o jogador pode acessá-la posteriormente. O próximo desafio é disponibilizado.



DESAFIO A: ÁUDIO DO THEATRO MUNICIPAL

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Descrição do desafio:

Tendo em vista que a imprensa da época da inauguração do Theatro dizia que era possível ouvir à sua frente os ruídos vindos do Morro do Castelo, o jogador é convidado a gravar um áudio do ruído da cidade atual em frente ao Theatro. O aplicativo reconhece a localização do jogador a partir do GPS e confere se o áudio foi gravado no local correto. Em caso positivo, a entrada extra “áudio do Theatro” (um áudio com uma reprodução ficcional do que supostamente se escutaria em frente ao Theatro no início do século XX) é desbloqueada no livro de memórias e o próximo desafio é liberado. O registro de áudio feito pelo jogador nesse desafio pode ser enviado ao servidor para construção da linha do tempo no site; o jogador deve confirmar se deseja ou não submeter o áudio.



DESAFIO B: “O KYSTO DO RIO”

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a reproduzir o ângulo de uma fotografia que mostra o Morro do Castelo ao lado do Museu Nacional de Belas Artes, vinculada em uma reportagem da Revista da Semana de 1916 intitulada “O kysto do Rio - deverá arrasar-se o Morro do Castelo?”.



Quando o jogador abre a câmera, sobre a visualização da mesma encontra-se a imagem a ser reproduzida em um filtro semi transparente, que serve como uma guia ao jogador. O aplicativo reconhece a imagem capturada pelo jogador a partir de IA e se o ângulo estiver aproximadamente correto, a entrada extra “Os mistérios do Rio” (uma imagem com a reportagem da Revista Careta de 1921 sobre achados misteriosos nas escavações de demolição do Morro) é desbloqueada no livro de memórias e o próximo desafio é liberado. O registro de imagem feito pelo jogador nesse desafio pode ser enviado ao servidor para construção da linha do tempo no site; o jogador deve confirmar se deseja ou não submeter a imagem.





DESAFIO C: A ABI

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a refletir sobre a influência da imprensa do início do século XX no processo urbano da abertura da Avenida Central e no desmonte do morro, a partir do edifício da Associação Brasileira de Imprensa na Esplanada do Castelo. O jogador deve apontar a câmera para a fachada da ABI; assim o aplicativo reconhece o alvo e mostra uma visualização em RA de um mural de diversas reportagens de periódicos do início do século XX sobre a fachada do edifício.



As reportagens falam sobre a abertura da Avenida Central, as reformas urbanas de Pereira Passos e o arrasamento do Morro do Castelo. O jogador pode selecionar algumas reportagens destacadas na visualização para obter mais informações, como a data de publicação da reportagem, o período de atividade de determinado periódico e sua situação atual, etc.



DESAFIO 04: OS EDIFÍCIOS DA AVENIDA

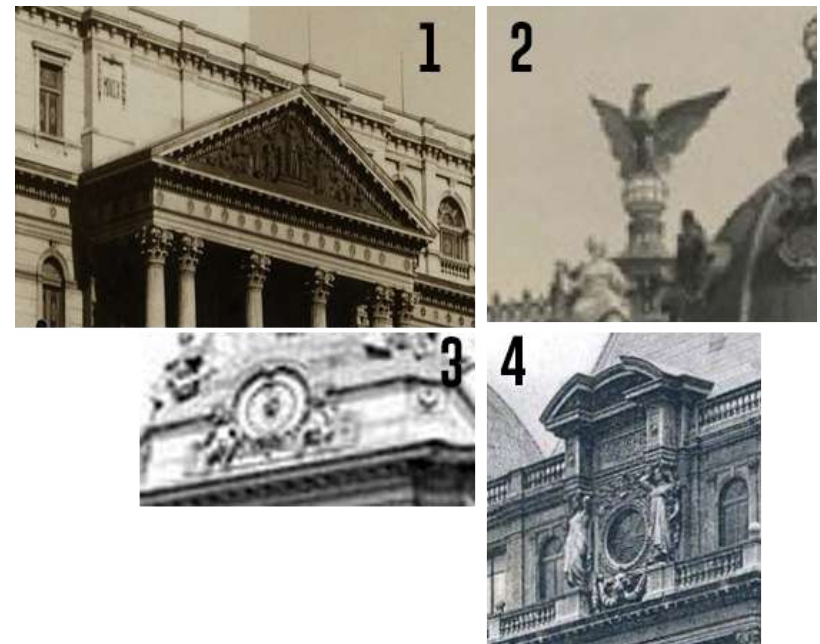
Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Descrição do desafio:

Assim como no desafio correspondente no Actionbound, o jogador recebe algumas fotografias do início do século XX de detalhes de edifícios que permanecem até os dias de hoje: a Biblioteca Nacional, o Teatro Municipal, o Palácio Pedro Ernesto, e o Museu Nacional de Belas Artes. O jogador deve observar os edifícios à sua volta e identificá-los a partir dos detalhes expostos. Feito isso, o usuário arrasta as fotografias dos detalhes para um mapa de 1910, nas localizações correspondentes aos edifícios. Uma coordenada GPS da posição do jogador é mostrada no mapa, facilitando a identificação. Quando o jogador associa corretamente o detalhe de um edifício à sua localização no mapa, o aplicativo corrige e mostra o nome do edifício. Tendo feito isto para as quatro fotografias, o desafio é

concluído e é desbloqueada no livro de memórias a entrada “O Malho - 1921” (imagens das ruas e residências do Morro do Castelo publicadas na revista citada). O próximo desafio é liberado.





DESAFIO D: AVENIDA RIO BRANCO

Categoria do Desafio:

Secundário, a solução deste desafio é opcional.

Descrição do desafio:

O jogador é convidado a reproduzir o ângulo de uma fotografia da Avenida Rio Branco tirada por Marc Ferrez em 1910.

Quando o jogador abre a câmera, sobre a visualização da mesma encontra-se a imagem a ser reproduzida em um filtro semi transparente, que serve como uma guia ao jogador. O aplicativo reconhece a imagem a partir de IA, e se o ângulo estiver aproximadamente correto, o próximo desafio é liberado. O registro de imagem feito pelo jogador nesse desafio pode ser enviado ao servidor para construção da linha do tempo no site; o jogador deve confirmar se deseja ou não submeter a imagem.





DESAFIO 07: A ENTRADA DE UMA GALERIA SUBTERRÂNEA

Categoria do Desafio:

Principal, o jogador deve solucionar o desafio para continuar.

Descrição do desafio:

A partir da crônica de Lima Barreto desbloqueada anteriormente, o jogador é convidado a descobrir a localização aproximada onde teria sido descoberta a entrada da galeria subterrânea com a demolição de parte do Morro do Castelo.

Para direcioná-lo, um pin com uma coordenada geográfica é mostrada sobre um mapa do Rio de Janeiro de 1905. O aplicativo reconhece a posição atual do jogador a partir do GPS, e mostra uma linha guia até a localização da coordenada.

Ao chegar na localização, o pin muda de cor indicando que o jogador pode selecioná-lo. Ao fazer isso, é possível visualizar na tela com auxílio da câmera uma arte em Realidade Aumentada da entrada da ga-

leria subterrânea, junto com um grupo de pessoas. O jogador deve procurar por um elemento em destaque na visualização e ao selecioná-lo, é desbloqueado os fragmentos dos retábulos e do púlpito da Igreja dos Jesuítas. O jogador pode acessar uma visualização 3D dos fragmentos no livro de memórias posteriormente. As informações como nome, localização e memórias associadas ao fragmento ficam indisponíveis a princípio, sendo liberadas somente se o jogador concluir o desafio associado aos fragmentos no ato IV.

Além disso, na visualização em RA da entrada da galeria, uma das pessoas possui um destaque em sua figura, e o jogador pode selecioná-la para ouvir um áudio de um texto baseado no depoimento do engenheiro Pedro Dutra sobre as explorações na galeria, desbloqueando a entrada extra “Depoimento de um engenheiro” no livro de memórias.

BIBLIOGRAFIA

EPÍLOGO

06



ABREU, M. A. *Evolução Urbana do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: IPLANRIO-Zahar, 1988.

BEIGUELMAN, G. *Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza*. In: *Cyber-arte-cultura : a trama das redes*[S.l: s.n.], 2013.

CAILLOIS, R. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1967.

DE SOUZA E SILVA, A. *From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*. *Space and Culture*, vol. 9 n. 3, 2006. p. 261–278. Disponível em: <<http://doi.org/10.1177/1206331206289022>> Acesso em 31 de agosto de 2021.

DA SILVA, C. I. *Entrevista sobre mídias locativas cedida a Guilherme Rezende Landim e Alfredo Luiz Paez de Oliveira Suppia – Instituto de Artes e Design UFJF - Ago. 2011*.

DRAGO, N.D. GUEDES, S. VILAS BOAS, N.B. *Reconstituição histórico temporal da Exposição Internacional do Centenário da Independência*. IN: VI ENANPARQ, 2020. Brasília. Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (2021: Brasília, DF). Brasília: FAU-UnB, 2020. v. 3. p. 1528-1548.

FERREIRA, N. C. *Ausências e Presenças na Paisagem: Uma Intervenção*

Sobre A Memória do Morro do Castelo. Trabalho Final de Graduação (Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2018.

FRASCA, G. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.

GÁLVEZ, M. F. R. DRAGO, N. D. *Rio de Janeiro y la Exposición del Centenario de la Independencia en 1922*. In: *Amérique Latine Histoire et Mémoire. Les Cahiers ALHIM* [recurso eletrônico], 33. 2017. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/alhim/5684>> Acesso em 24 de fevereiro de 2022.

HORTA, S. KUSHNIR, B. *Avenida Central: Contrastes do Tempo*. *Dossiê Rede da Memória Virtual Brasileira*, BNDigital. (s.d.) Disponível em: <<https://bndigital.bn.gov.br/dossies/rede-da-memoria-virtual-brasileira/arquitetura-e-urbanismo/avenida-central/>> Acesso em 23 de fevereiro de 2022.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KESSEL, C. *Tesouros do Morro do Castelo: Mistério e história nos subterrâneos do Rio de Janeiro*. 1a ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

_____. A Vitrine e o Espelho. o Rio De Janeiro de Carlos Sampaio. Rio de Janeiro: SEC/DGIDC/AGCRJ, 2001.

LANDIM, G. R. Mídia Locativa e as possíveis formas de apropriação do espaço urbano. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2013.

LEMOS, A. Jogos móveis locativos: Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa . Revista USP, [S. l.], n. 86, p. 54-65, 2010. DOI: 10.11606/issn.2316-9036.v0i86p54-65. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13813>. Acesso em: 17 ago. 2021.

LEMOS, A. Mídia Locativa e Territórios Informacionais. In L. Santaella & P. Arantes (Eds.), Estéticas Tecnológicas. Novos modos de sentir. São Paulo: EDUC. 2008. p. 207-230

MANOVICH, L. The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada. Visual Communication, p. 15, 2005.

MEDEIROS, M. L. A cidade como interface: experimentações em realidade aumentada no espaço urbano. Dissertação (Mestrado em Urbanismo) – Programa de Pós Graduação em Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 122. 2014

MOL, A. et al., Historical game players and their experiences of the past: Raw survey data. VALUE Foundation. 2020. Disponível em: < <https://interactivepasts.com/value-survey/> > Acesso em 17 de agosto de 2021.

MOTTA, M. O Bota-Abaixo. Atlas Histórico do Brasil, FGV CPDOC. 2016. Disponível em: <<https://atlas.fgv.br/verbetes/o-bota-abaixo>> Acesso em 23 de fevereiro de 2022.

_____. “Ante-sala do paraíso”, “vale de luzes”, “bazar de maravilhas” - a Exposição Internacional do Centenário da Independência (Rio de Janeiro - 1922). Rio de Janeiro: CPDOC, 1992. 22f.

PAIXÃO, C. M. Q. O Rio de Janeiro e o morro do Castelo: populares, estratégias de vida e hierarquias sociais (1904-1922). Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós Graduação em História Social, Universidade Federal Fluminense. Niterói, p. 224. 2008

PARAIZO, R. C. et al. A cidade como interface em jogos urbanos. In: Congresso da Sociedade Iberoamericana de Gráfica Digital, XVI, 2012, Fortaleza, p. 123-126.

_____. Rio de Janeiro Literary Guide: Strolling Through Short Stories and Newspaper Chronicles In The First Decades of the 20th Century. In: Congresso da Sociedade Iberoamericana de Gráfica Digital, XXIV, 2020, Medellín, p. 541-548.

_____. Patrimônio virtual: representação de aspectos culturais do espaço urbano. Tese (Doutorado em Urbanismo) – Programa de Pós Graduação em Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 186. 2009

PIMENTEL, M. Rio Branco: a avenida que conta a história da República. Série Ruas do Rio: Multirio. 2017. Disponível em <<http://www.multirio.rj.gov.br/index.php/leia/reportagens-artigos/reportagens/13358-rio-branco-a-avenida-que-Conta-a-história-da-república-2>> . Acesso em 23 de fevereiro de 2022.

POLITOPOULOS, A. MOL, A. Video Games as Concepts and Experiences of the Past. In: Champion, E. M. (ed.) Virtual Heritage: A Guide. London: Ubiquity Press. 2021. p. 81–92. DOI: <https://doi.org/10.5334/bck.h>.

SISSON, R. E. F. Espaço e Poder: os três centros do Rio de Janeiro e a chegada da Corte Portuguesa. Rio de Janeiro: Arco, 2008.

Return of the Obra Dinn. Disponível em: <<https://obradinn.com>> . Acesso em 27 de fevereiro de 2022.

URICCHIO, W. demonumenta: Augmentation and Urban Memory - William Uricchio (MIT). Youtube. Disponível em: <[\[tube.com/watch?v=g7NxQSiUVcg&ab_channel=FAUUSP\]\(https://www.youtube.com/watch?v=g7NxQSiUVcg&ab_channel=FAUUSP\)> . Acesso em 31 de agosto de 2021.](https://www.you-</p></div><div data-bbox=)

VILAS BOAS, N. B. A Esplanada do Castelo: fragmentos de uma história urbana. Tese (Doutorado em Urbanismo) – Programa de Pós Graduação em Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 167. 2007

_____. Da abertura da Avenida Central à derrubada do Morro do Castelo. Transformações urbanas na Belle Époque carioca In: A Belle Époque Brasileira: Atas do Colóquio Internacional, 2011, Lisboa, p. 261-278.

Actionbound. Disponível em: <<https://en.actionbound.com/>>. Acesso em 30 de agosto de 2021

Brasil tem 424 milhões de dispositivos digitais em uso, revela a 31ª Pesquisa Anual do FGVcia. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/brasil-tem-424-milhoes-dispositivos-digitais-uso-revela-31a-pesquisa-anual-fgvcia>>. Acesso em 31 de agosto de 2021.

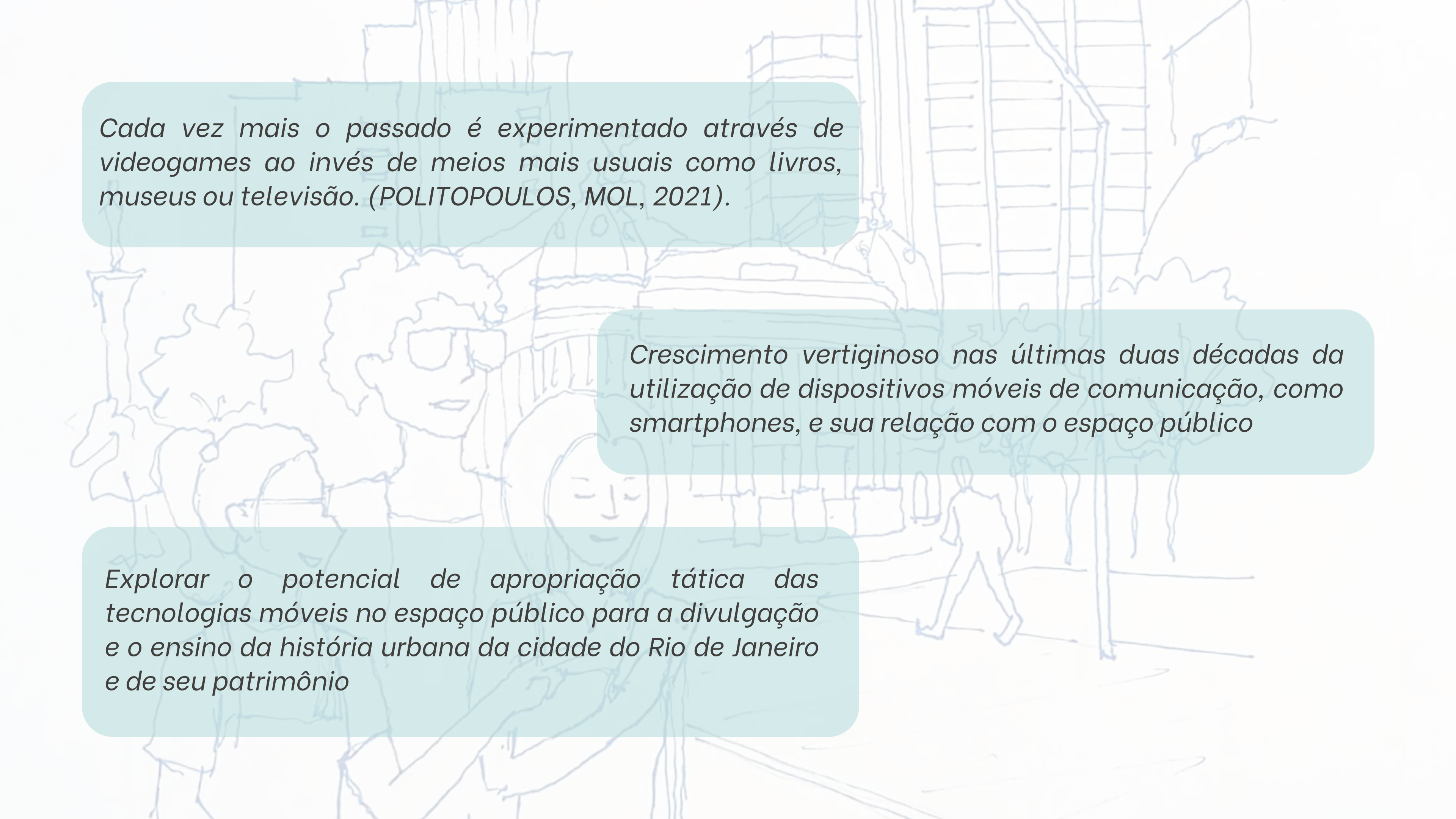


EXPERIMENTAÇÕES URBANAS EM MÍDIAS LOCATIVAS: O TESOURO DO MORRO DO CASTELO

Trabalho Final de Graduação II – Estudo Final

Autora: Maria Clara Palermo Meliande

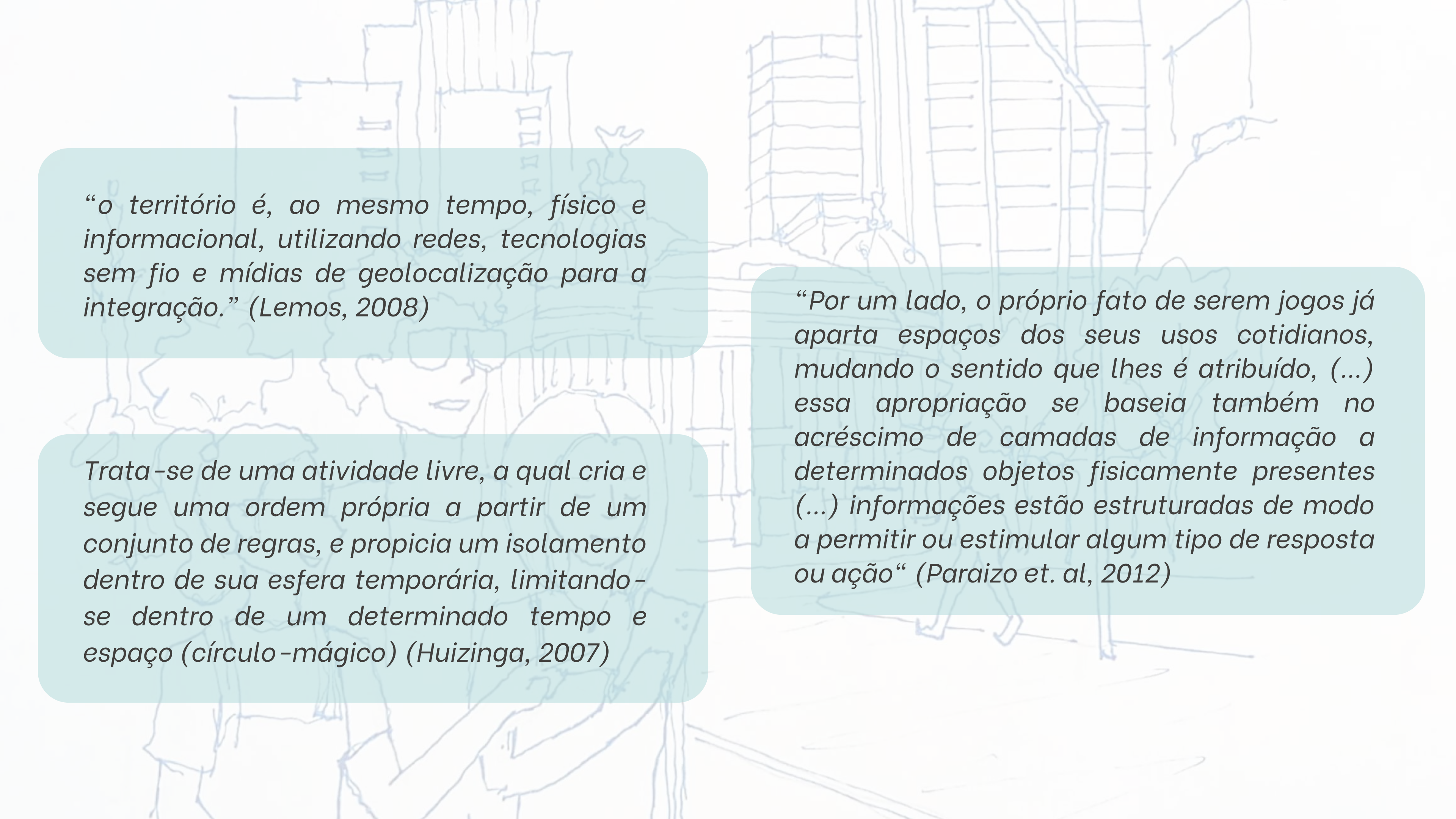
Orientação: Rodrigo Cury Paraizo



Cada vez mais o passado é experimentado através de videogames ao invés de meios mais usuais como livros, museus ou televisão. (POLITOPOULOS, MOL, 2021).

Crescimento vertiginoso nas últimas duas décadas da utilização de dispositivos móveis de comunicação, como smartphones, e sua relação com o espaço público

Explorar o potencial de apropriação tática das tecnologias móveis no espaço público para a divulgação e o ensino da história urbana da cidade do Rio de Janeiro e de seu patrimônio



“o território é, ao mesmo tempo, físico e informacional, utilizando redes, tecnologias sem fio e mídias de geolocalização para a integração.” (Lemos, 2008)

Trata-se de uma atividade livre, a qual cria e segue uma ordem própria a partir de um conjunto de regras, e propicia um isolamento dentro de sua esfera temporária, limitando-se dentro de um determinado tempo e espaço (círculo-mágico) (Huizinga, 2007)

“Por um lado, o próprio fato de serem jogos já aparta espaços dos seus usos cotidianos, mudando o sentido que lhes é atribuído, (...) essa apropriação se baseia também no acréscimo de camadas de informação a determinados objetos fisicamente presentes (...) informações estão estruturadas de modo a permitir ou estimular algum tipo de resposta ou ação“ (Paraizo et. al, 2012)

CIDADE de ESPIÕES



Durante a II Guerra Mundial a cidade de Lisboa transformou-se numa plataforma estratégica para as operações de espionagem do Eixo e dos Aliados. A neutralidade portuguesa deu abrigo a espões de ambos os campos, a refugiados europeus de passagem para a América e a famílias reais e aristocráticas no exílio, transformando a sociedade lisboeta.

Este jogo pretende transportar os participantes aos locais da ação da Lisboa dos anos 40, cheia de sombras e segredos, recorrendo a cifras e códigos inspirados nas técnicas de dissimulação dos verdadeiros protagonistas: os espões.

12 Procure agora a estação de comboios que no período da guerra tinha ligação a Cascais, passando pelo Estoril. A marginal assumia o papel da Riviera francesa, então ocupada pelas tropas Nazis. Logo ao lado da Estação fica o ainda hoje imponente Hotel Avenida



Palace, onde se realizou uma reunião ultrasecreta entre agentes aliados e alemães. A operação Valquíria, que previa a morte de Hitler e o fim do nazismo, estava na forja e os conspiradores queriam criar uma frente contra a próxima ameaça: a Rússia. Porque foi escolhido este hotel para uma tão importante reunião?

- a) era um hotel conhecido pela neutralidade
- b) existia uma passagem secreta para a gare da estação
- c) o hotel é um verdadeiro labirinto

7 De volta à avenida, lembramos dois hotéis que nesta zona da cidade albergaram refugiados da guerra: o Tivoli, hoje renovado, e o Hotel Vitória. A maior parte dos hotéis de Lisboa estavam conotados com um dos lados da guerra e no entender dos serviços secretos americanos este seria o mais perigoso em Lisboa. O Hotel ficava no nº170 e constitui apenas metade do projeto original de Cassiano Branco. O que se encontra hoje no edifício do antigo hotel?

- a) Hotel RH Liberdade
- b) um cabeleireiro
- c) centro de trabalho do PCP

8 Do outro lado da avenida funciona o consulado de Espanha, no palácio Lima Mayer, que veria o jardim transformado no Parque Mayer. A neutralidade espanhola nunca foi aceite pelos aliados, que temiam a proximidade do regime de Franco ao Eixo. Em outubro de 1940 o General Franco chegou mesmo a encontrar-se com Hitler em Hendaia para negociar a entrada da Espanha na Guerra e discutir a operação Félix. O que estava previsto nesta operação?

- a) a tomada de Gibraltar e dos Açores
- b) a tomada de Portugal e Gibraltar
- c) a tomada das colónias portuguesas Angola e Moçambique

Enigma Final



O jogo termina na Praça do Comércio onde ficava a Posta Restante, local muito visitado pelos refugiados à procura de notícias de familiares, em fuga ou a salvo, que os pudessem ajudar. A censura do Estado-Novo estendia-se aos correios internacionais e, além da tinta invisível, muitas outras formas foram usadas para encriptar mensagens. Descodifiquem a mensagem escondida na carta de um dos muitos refugiados anónimos que passou por Lisboa, indicando um local seguro para um encontro:

*hoje caro irmão Alfred, vemos o paraíso na linha do horizonte
ontem chegámos a Lisboa
tudo correu bem
empenhámos as últimas jóias, mas foram bem empregues
leves, mas a salvo
mando-te esta carta para te agradecer
em Espanha ficaram muitos na fronteira
temo pela vida deles
rogo a deus por eles
obrigado ainda pelas notícias da mãe e do pai
prometo chegar aí o mais rápido possível
ontem prometeram-nos os vistos para hoje
lentidão e desespero é o que temos infelizmente testemunhado
esperemos por tempos menos sombrios*

PERDIDOS EM LISBOA - LISBON WALKER

elaboração de um roteiro de pontos de interesse na região do Castelo, a ser percorrido à pé

criação de um protótipo de jogo locativo para smartphones: base para um desenvolvimento futuro

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



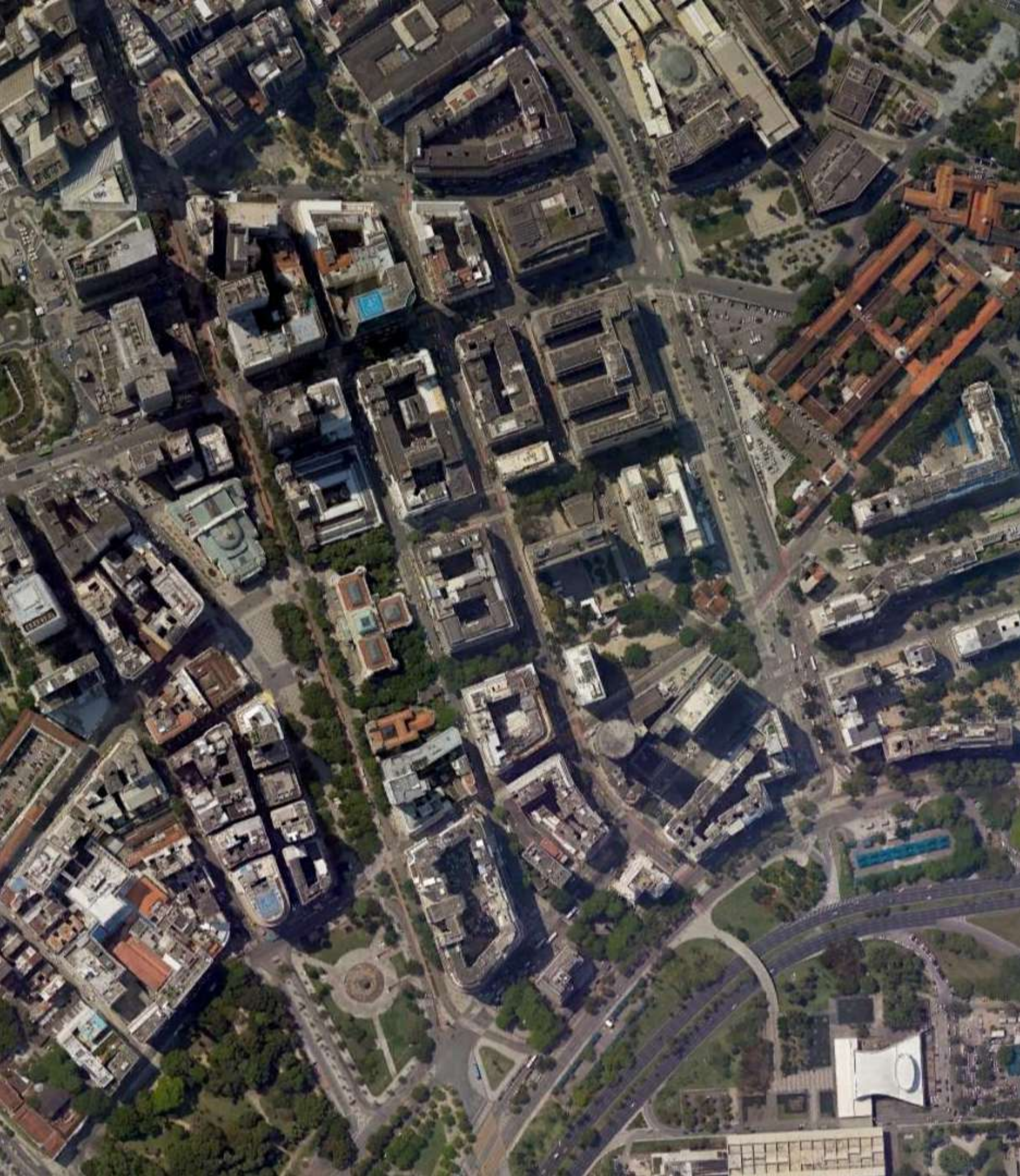
conhecer a história urbana da região do Castelo no início do século XX, em um contexto efervescente de mudanças

entender a cidade como um fenômeno em constante evolução

refletir sobre a memória presente na cidade a partir de elementos presentes



OBJETIVOS DO JOGO



O MORRO DO CASTELO

1928 - Rio de Janeiro - Brasil

AVENIDA CENTRAL (1905)



AVENIDA CENTRAL

Rio de Janeiro



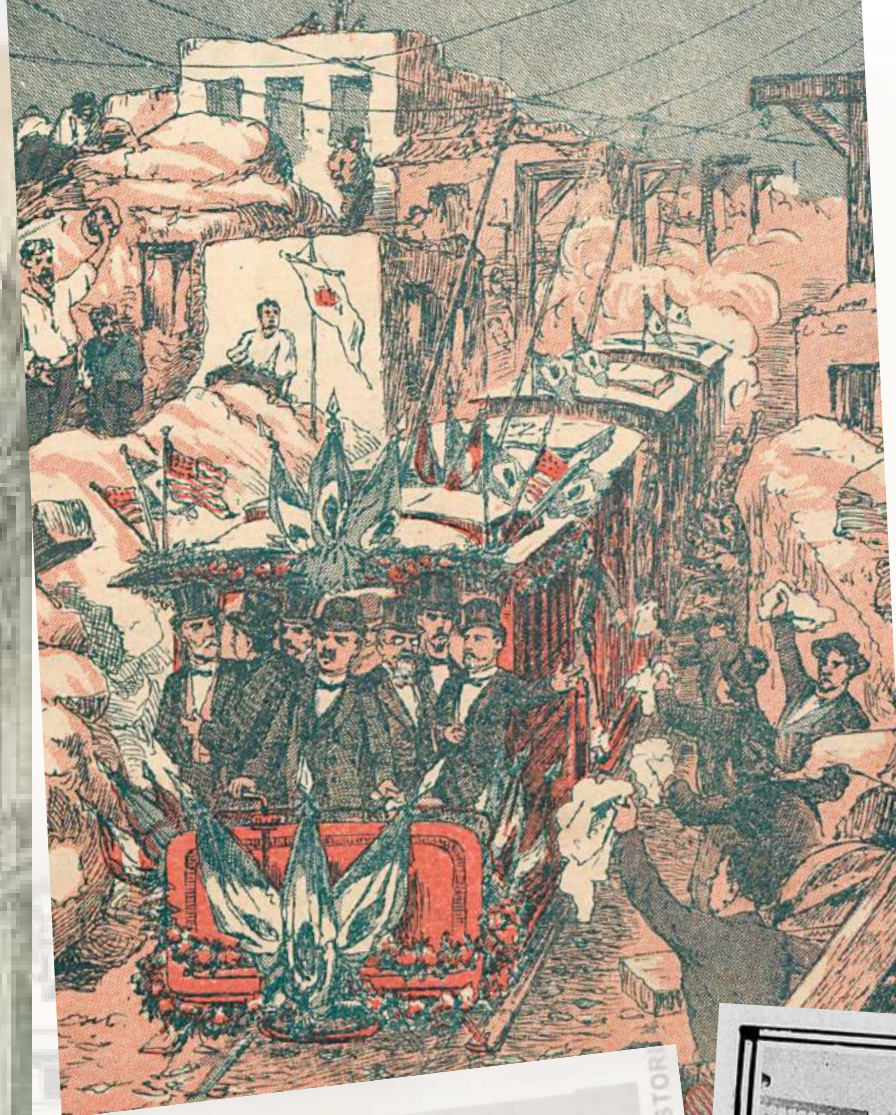
CENTENÁRIO DE INDEPENDÊNCIA (1922)

AVENIDA CENTRAL (1905)



AVENIDA CENTRAL

Rio de Janeiro



A 20 metros da Avenida Rio Branco. Civilização versus Barbária.

AVENIDA CENTRAL (1905)



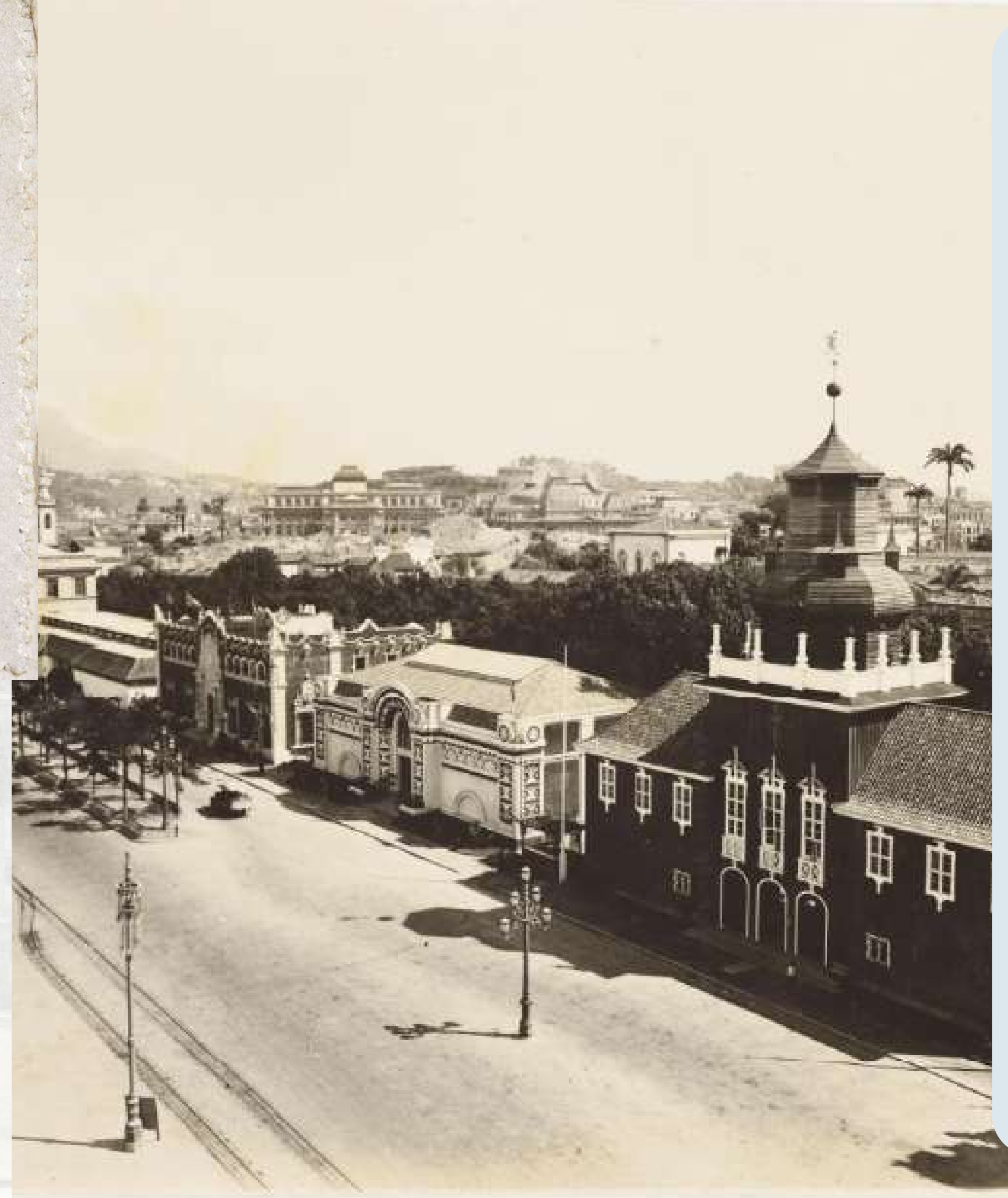
CANVA STORIES



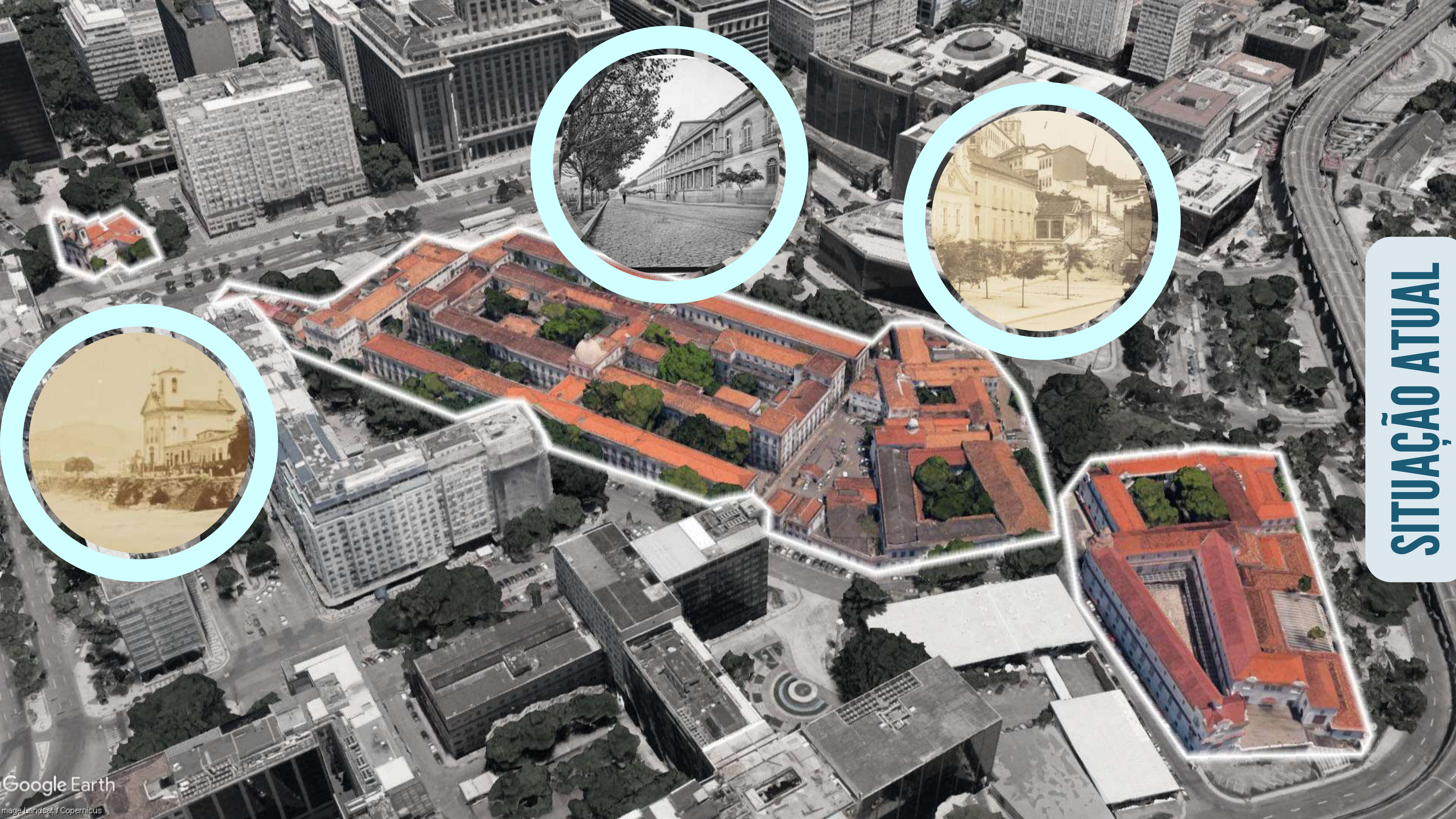
CANVA STORIES

AVENIDA

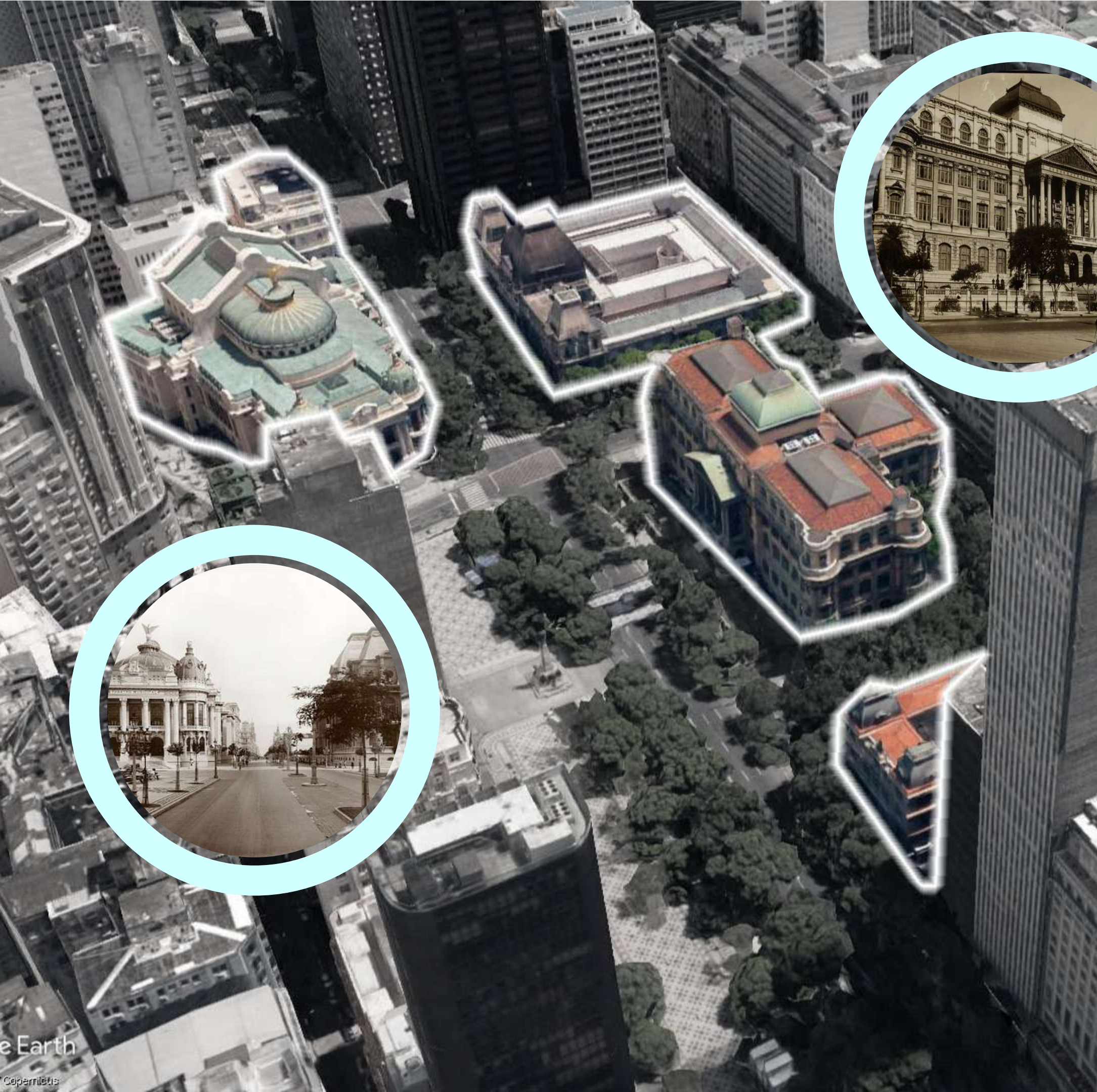
rio de Janeiro



CENTENÁRIO DE INDEPENDÊNCIA (1922)



SITUAÇÃO ATUAL



SITUAÇÃO ATUAL

“Os tesouros que eles nos legaram são estes: as tradições de fé e civilização. Não são ricas as nações somente da riqueza material. São também da riqueza de seu patrimônio moral e intelectual. (...) Estas tradições, guardadas pelos jesuítas, por eles conservadas, por eles a nós transmitidas - eis os tesouros sonhados do Castelo.”

**Trecho da coluna de Padre Assis
Memória para a Revista Careta, 1922**



SITUAÇÃO ATUAL



Dispositivos necessários:

smartphone com câmera e GPS;
aplicativo Actionbound instalado

Público alvo:

público geral interessado em
conhecer a história urbana carioca

Quantidade de jogadores:

2 a 4 jogadores (recomendado)



GRUPOS CASUAIS



GRUPOS GUIADOS



ao promover ações como caminhar pela cidade, observar o entorno (procurando por determinados elementos, comparando o presente com o passado) e apontar a câmera em direção em um determinado ângulo do passado, busca despertar uma certa sensibilidade para as diferentes camadas históricas da cidade

o jogador recebe um desafio que envolve uma localização

o jogador deve se deslocar até o ponto em questão e solucionar o desafio

quando o jogador tem sucesso na resolução do desafio, ele recebe outro e assim sucessivamente

26

DESAFIOS



MEMÓRIAS

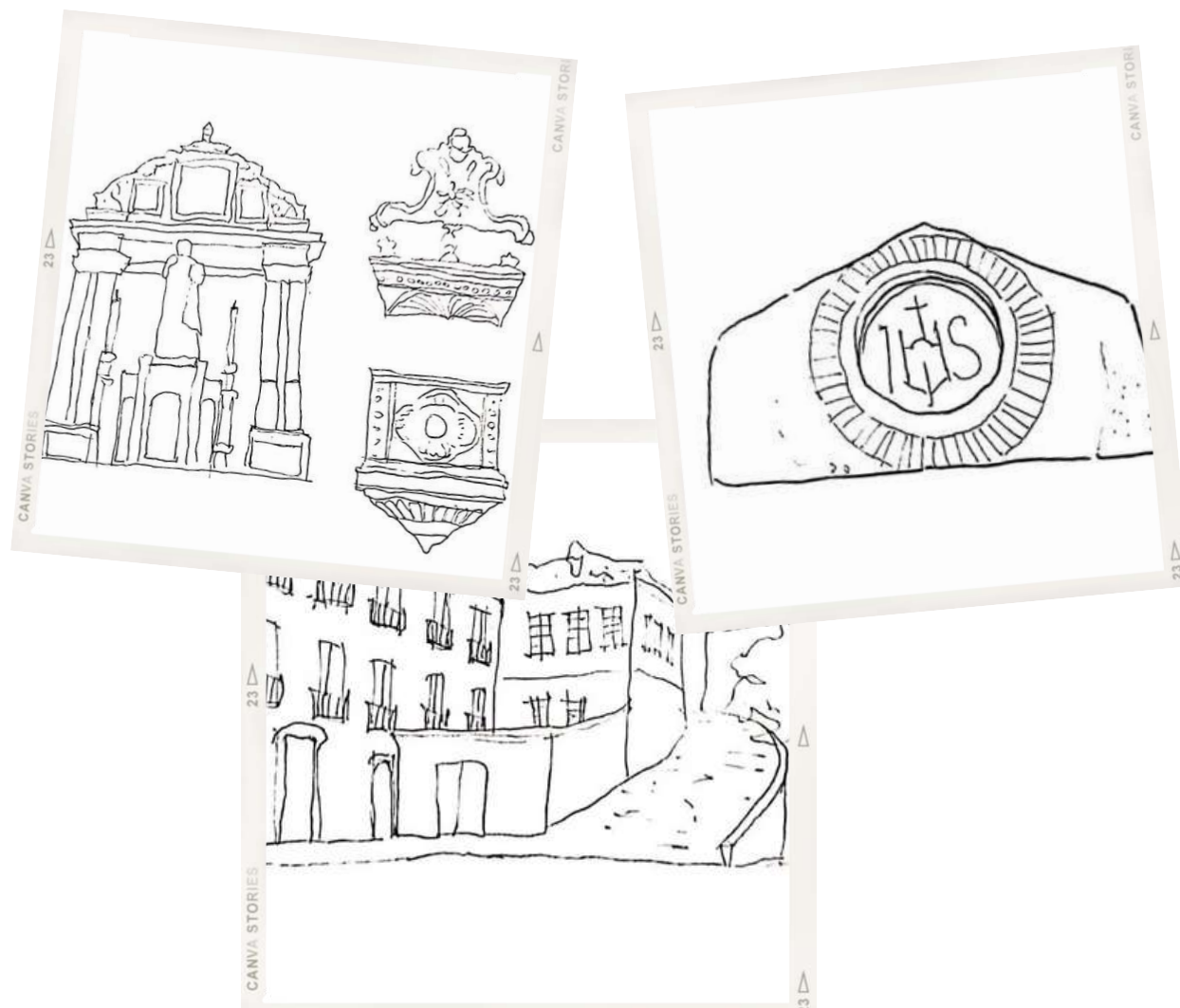


4

ATOS



FRAGMENTOS DO TESOURO

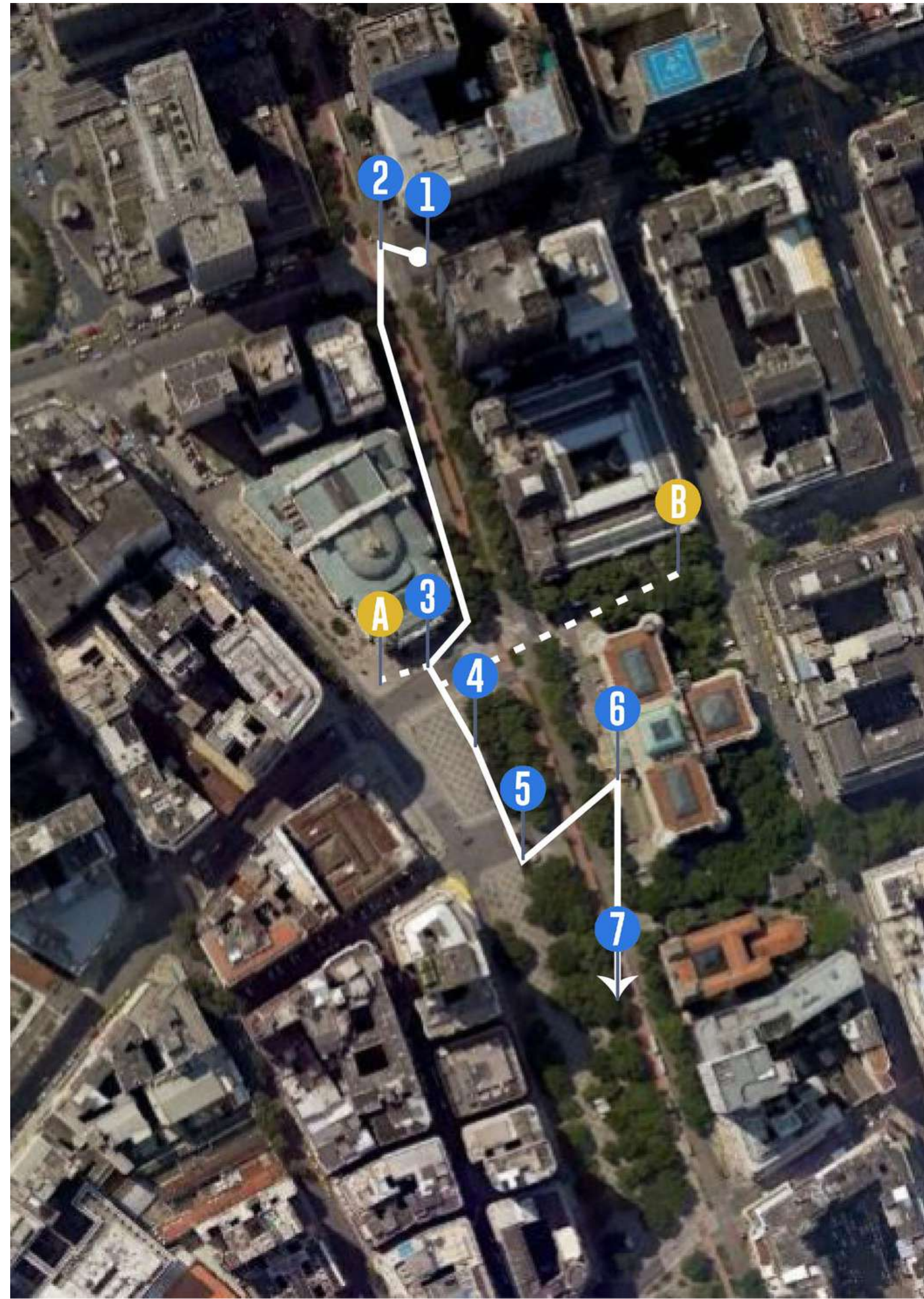


Ato I: a abertura da Avenida Central

Desafios



Desbloqueios:

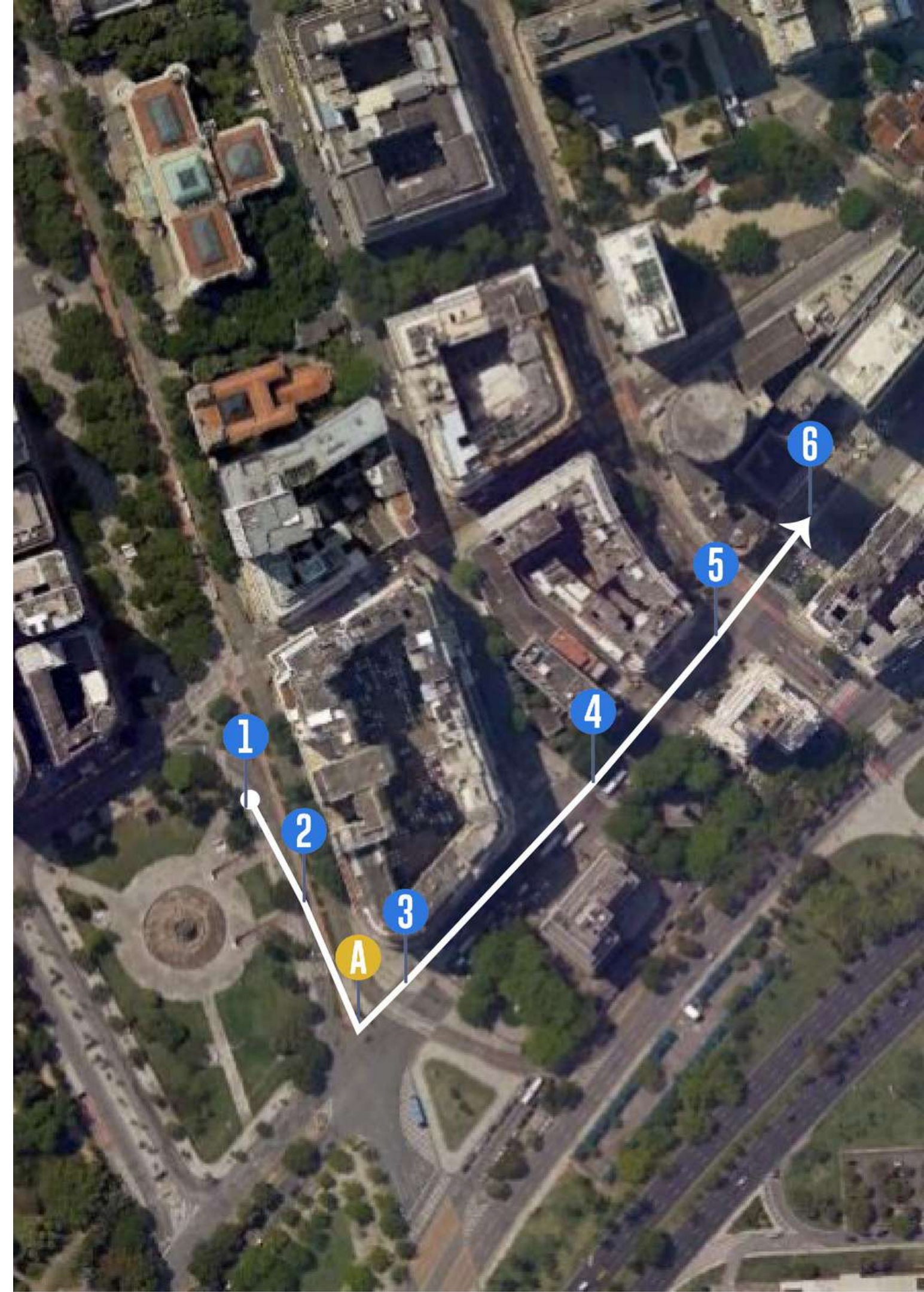


Ato II: a Exposição do Centenário de Independência

Desafios:



Desbloqueios:

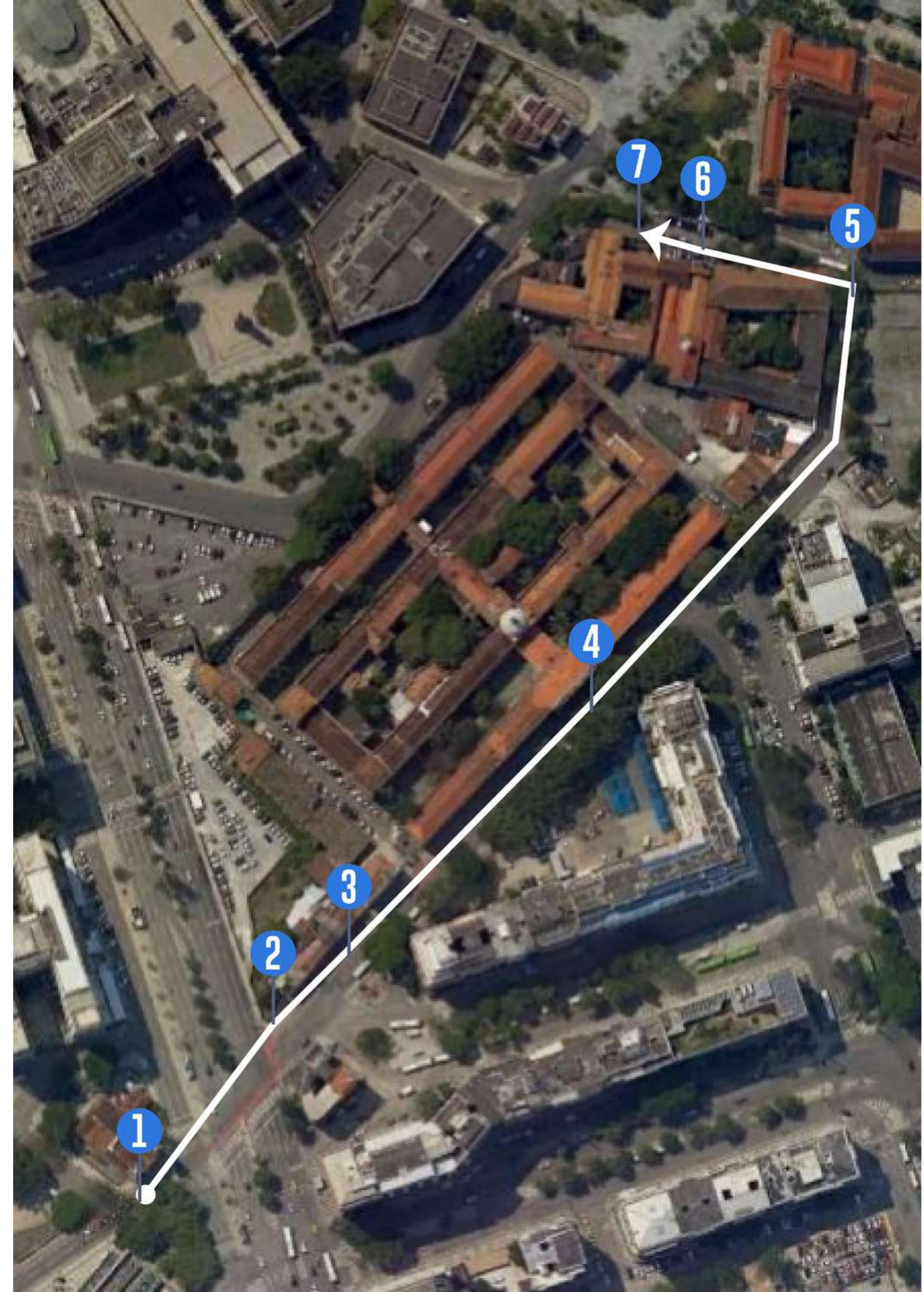


Ato III: Permanências

Desafios:

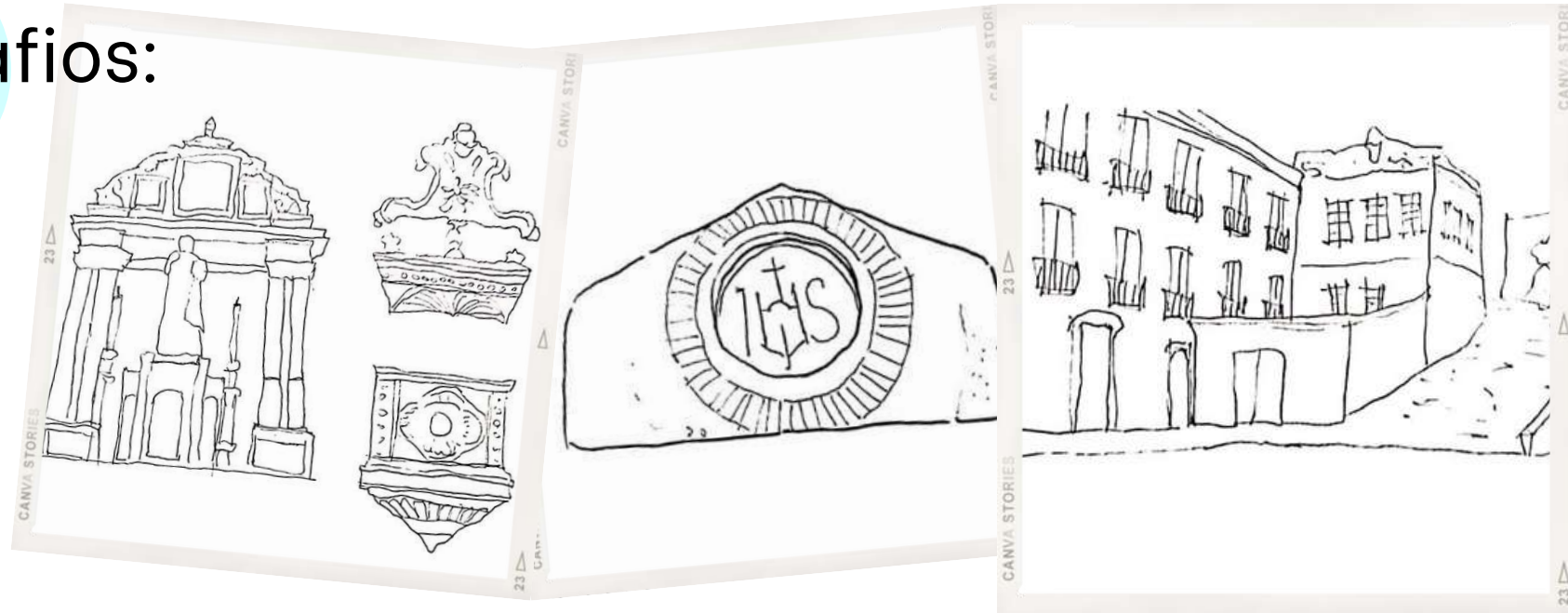


Desbloqueios:



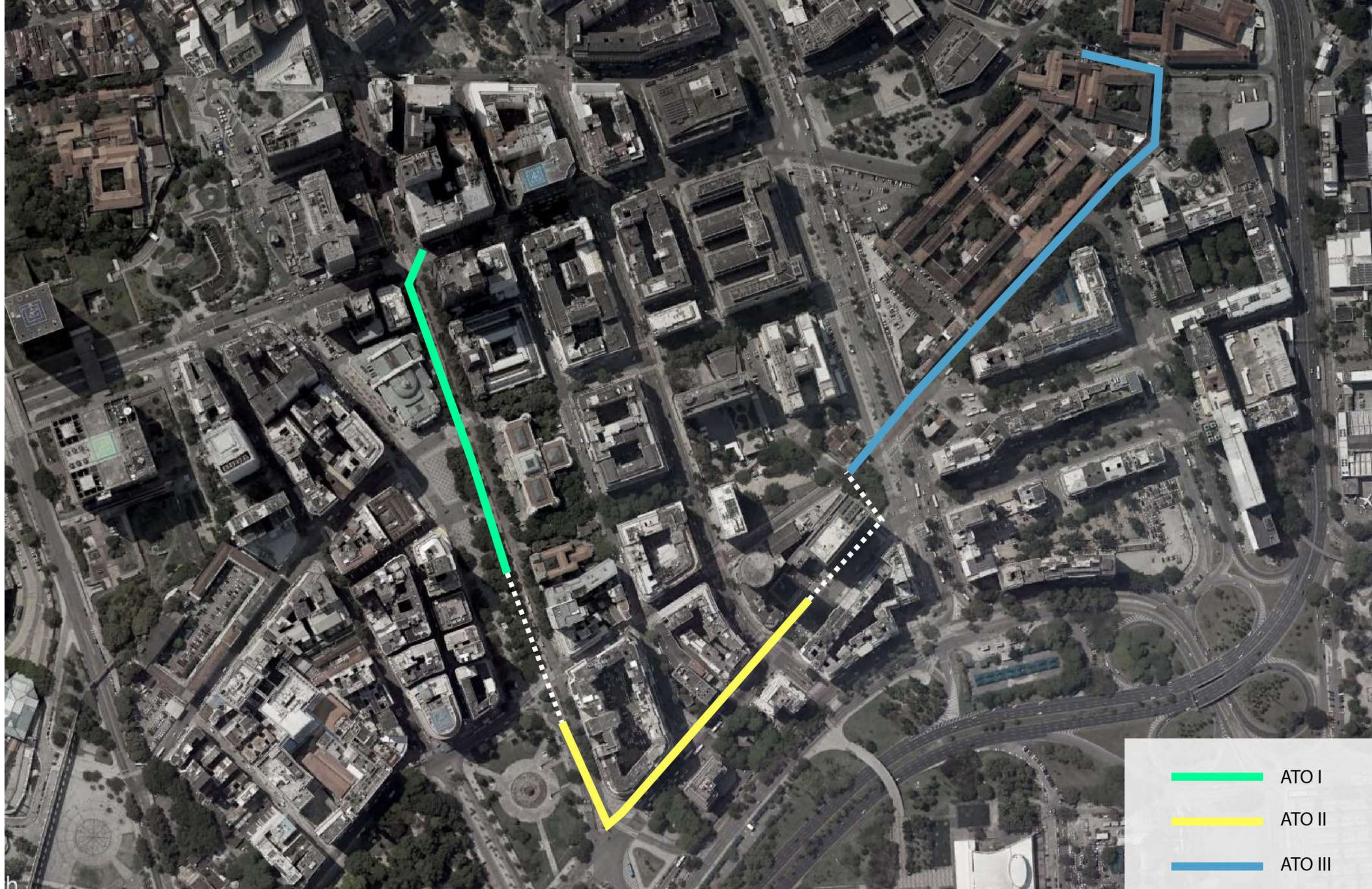
Ato IV: Epílogo - Os tesouros do Castelo

Desafios:



Desbloqueios:





-  ATO I
-  ATO II
-  ATO III



Actionbound

QUIZ

tarefas que não suportam input de mídia do usuário e contam com um sistema de correção por parte do aplicativo

MISSÃO

tarefas que suportam diferentes tipos de input de mídia do usuário (fotos, áudios) e NÃO contam com um sistema de correção por parte do aplicativo

ENCONTRE UM

PONTO

encontrar uma coordenada via GPS: conta com um sistema de correção por parte do aplicativo



ASPECTOS POSITIVOS

praticidade para construção
dos Bounds

variedade de elementos pré
disponíveis

dispensa conhecimentos em
programação



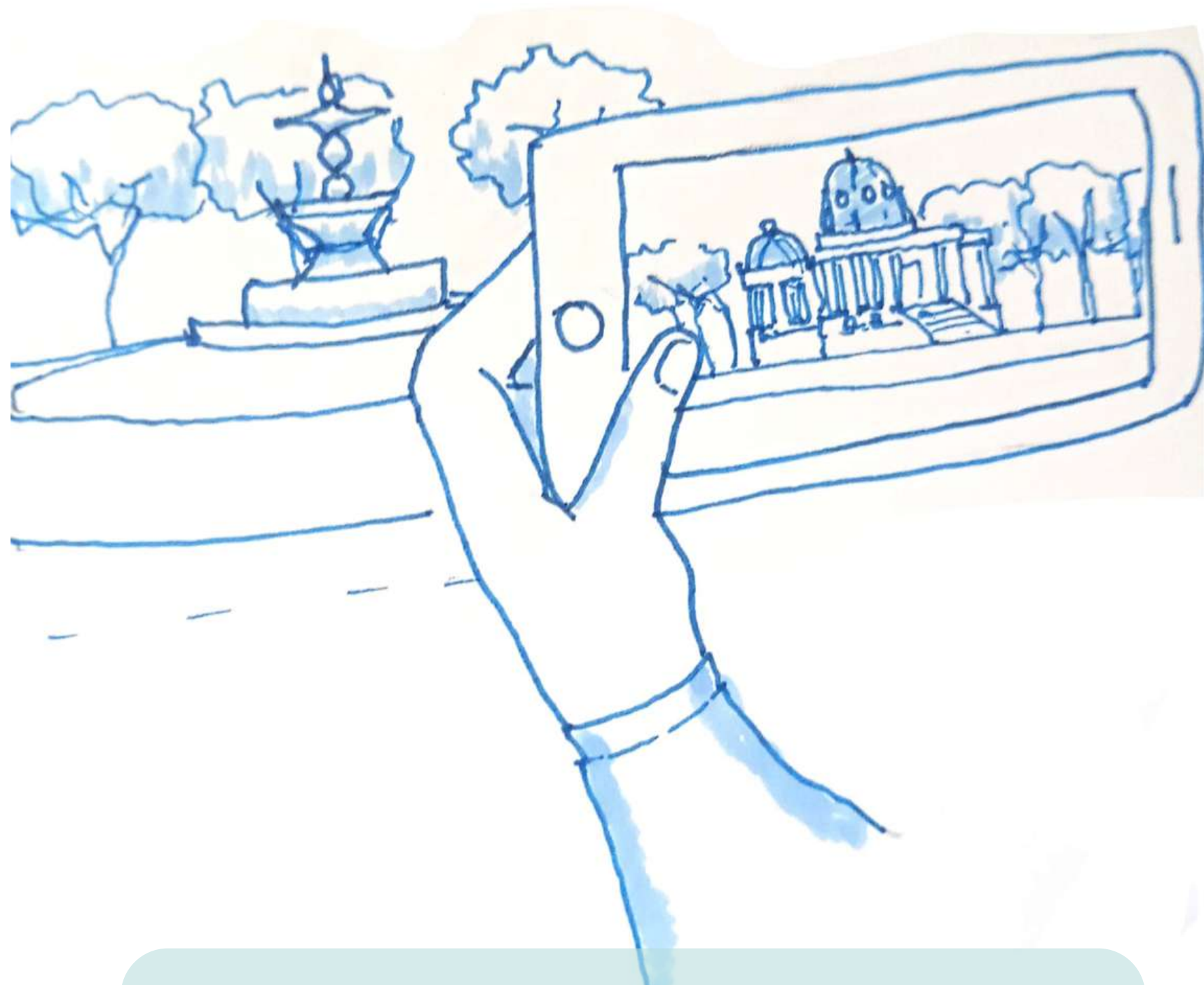
LIMITAÇÕES

não é uma plataforma 100%
gratuita

obrigatório atribuir uma
pontuação

não possui ferramenta de
visualização RA

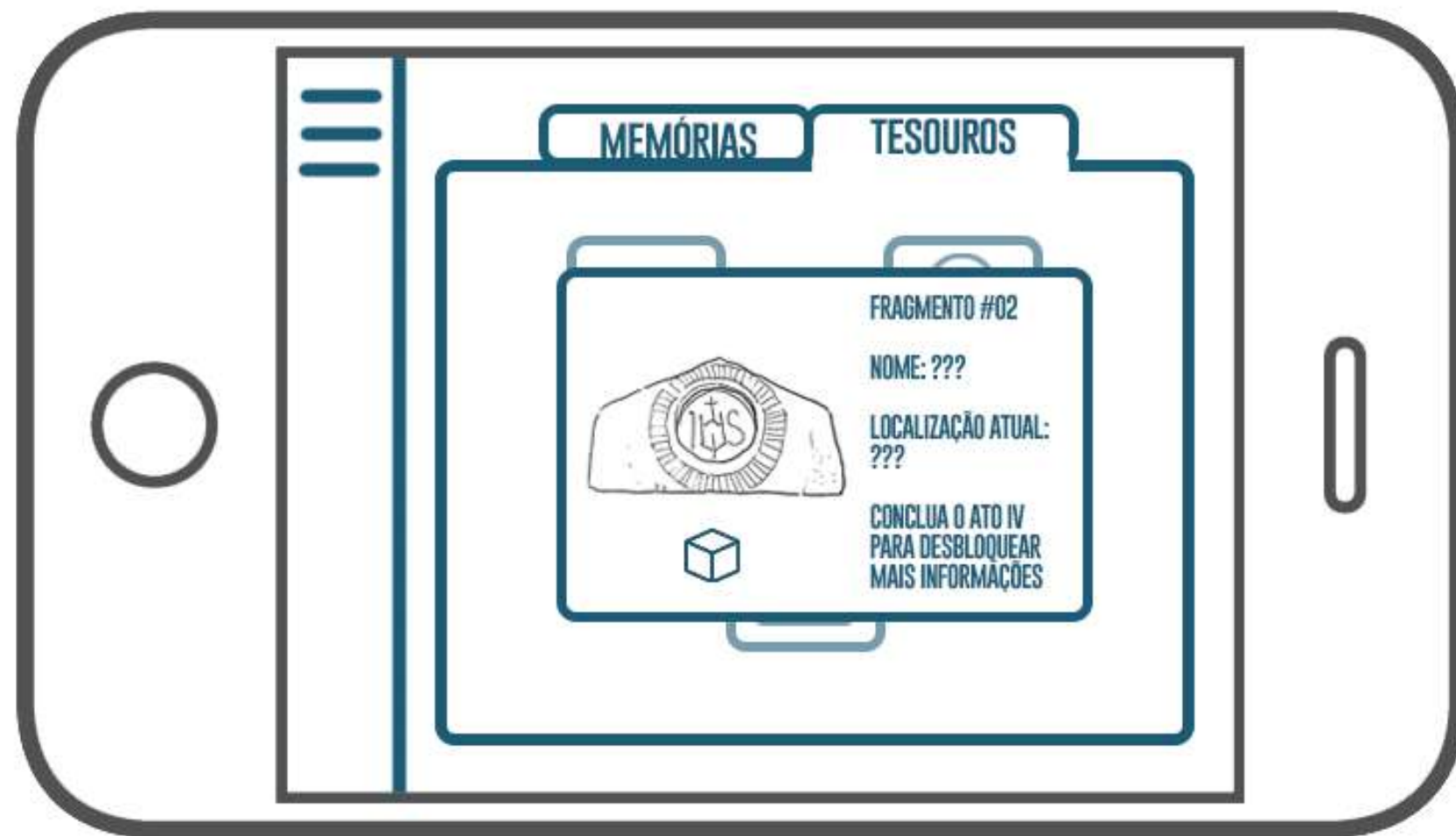
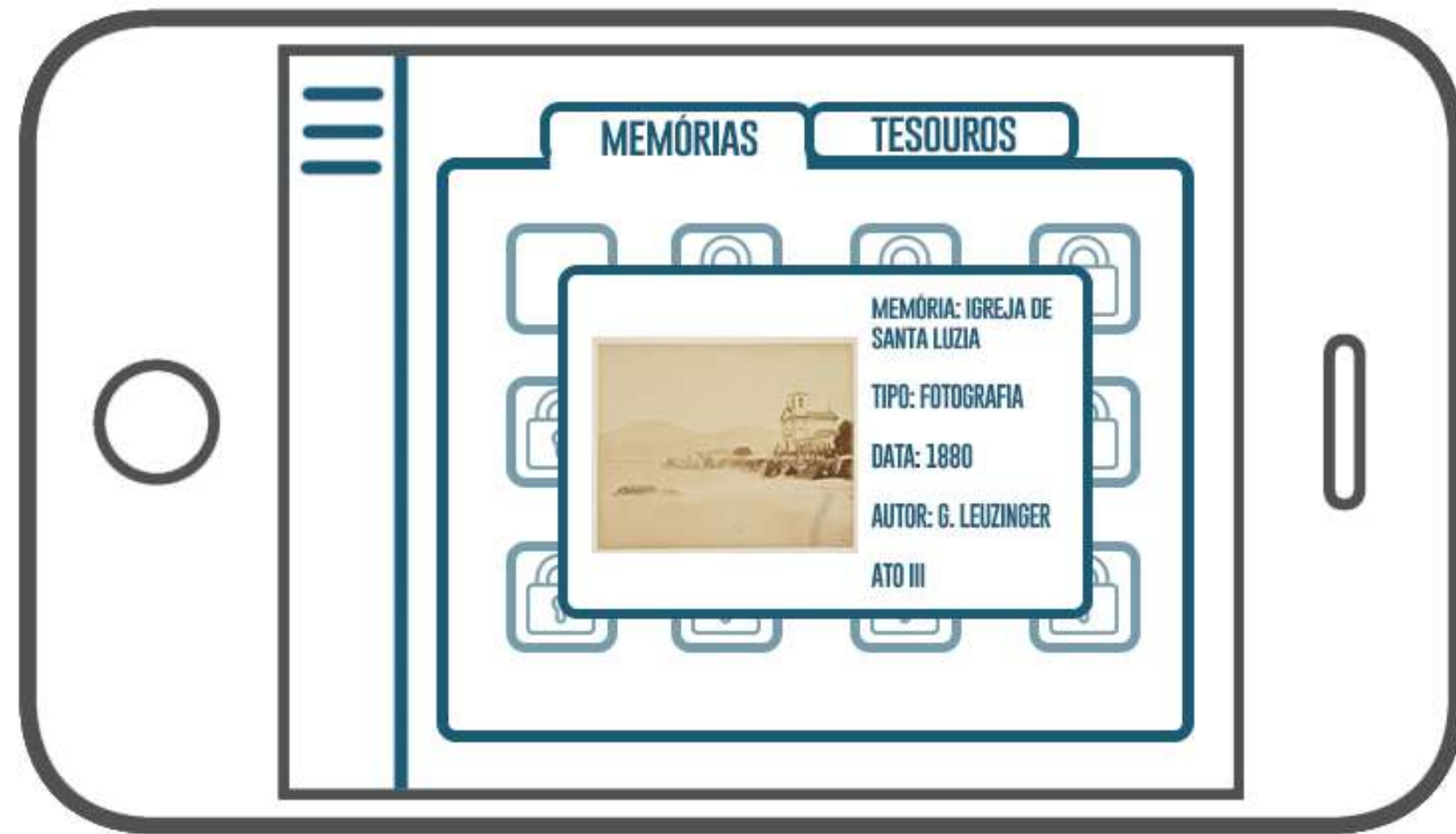
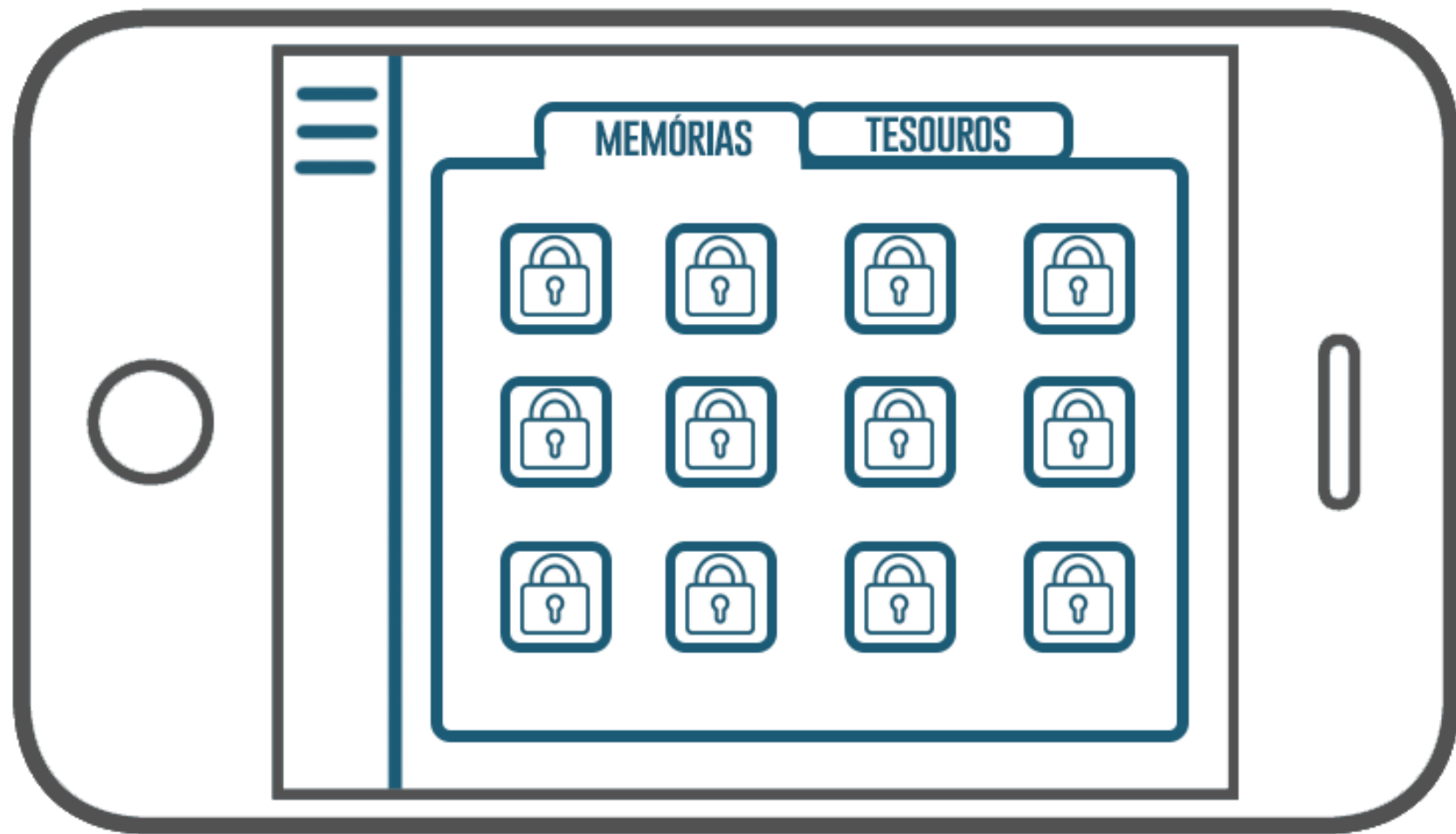
não é possível fazer correções
em mídias

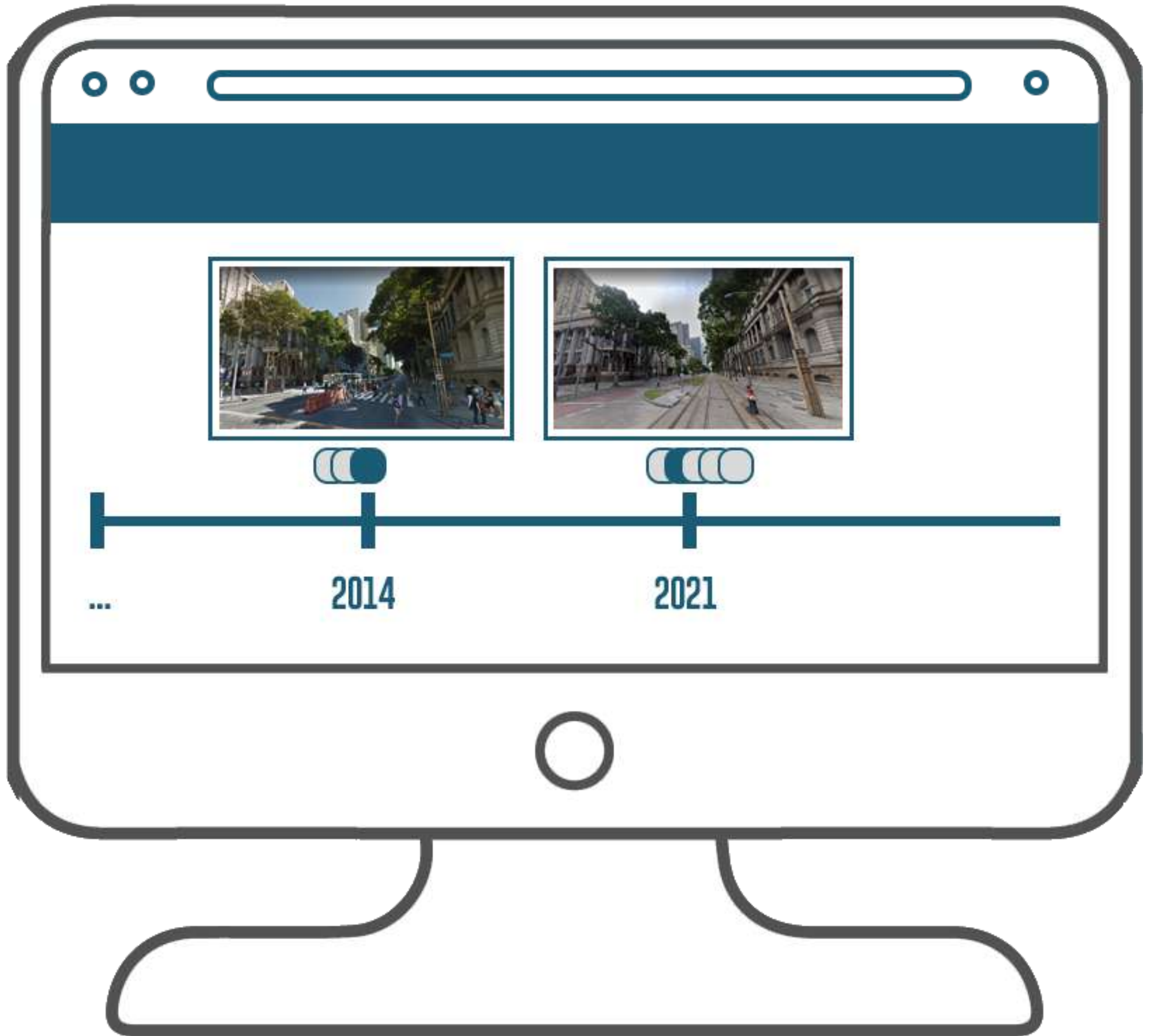


visualização de objetos em
Realidade Aumentada



reconhecimento de mídias





SITE



CONSIDERAÇÕES FINAIS

OBRIGADA!

PLAY AGAIN?

YES

NO

ACTIONBOUND

