

Prado, Gilberto.

Profesor, Universidade de São Paulo, Posgraduação em Artes visuales

Profesor, Universidade Anhembi Morumbii, Posgraduação em Design, arte y tecnología.

El Cocinero de las Almas 2006/2022¹

The Cook of the Souls: 2006/2022

PALABRAS CLAVE

Juego, arte y tecnología, modernismo brasileño, instalación interactiva, arte digital.

KEY WORDS

Game, art and technology, Brazilian modernism, interactive installation, digital art.

RESUMEN

A partir del libro "El Perfecto Cocinero de las Almas de este Mundo", un diario de la garçonnière (piso de soltero) mantenida por Oswald de Andrade entre 1918 y 1919, el Grupo Poéticas Digitais (ECA-USP) desarrolló un videojuego experimental en 2005/06. En el juego el personaje principal (el visitante) se pierde en São Paulo de 1918 y visita interactivamente varios ambientes en los que va descubriendo la trama. Todo sucede en uno solo día. De esta forma, se trata de un guion de un entorno virtual doblemente laberíntico: son laberintos espaciales (los diversos entornos) y temporales (ya que las tramas dentro de cada entorno son lineales, pero el jugador puede entrar en ellas en cualquier etapa de su desarrollo). En 2015, la garçonnière que todos imaginaban perdida y derribada es redescubierta casi 100 años después en la misma calle, pero con diferente número. La instalación artística (2022), *work in progress*, fusiona diferentes momentos ficticios y el juego en cinco pantallas simultáneas, 1918, 2006, con imágenes de la propia garçonnière revisitadas en la actualidad.

ABSTRACT

The game *Cook of the Souls* is being produced by the *Grupo Poéticas Digitais* based on the diary "The Perfect Cook of the Souls of this (GIRON, 2015). World", of the *garçonnière* (bachelor pad) kept by Oswald de Andrade in 1918/19. The video game is in the first person - in which the main character (the player), gets lost in a virtual representation of Sao Paulo in 1918 and interactively visits several different environments in which little by little he/she finds out what is going on. Everything takes place in the space of a single day and the character is flung from one place to another regardless of his/her wishes. In this way, it is a script of a doubly labyrinthine virtual atmosphere: there are spatial labyrinths (the various environments) as well as temporal ones (because the plots are linear, but the player can enter them at any phase of their development). In 2015, the bachelor pad that everyone imagined lost and demolished is rediscovered almost 100 years later, on the same street, but with another number. The artistic installation (2022), *work in progress*, mixes different fictional moments and the game on five simultaneous screens, 1918, 2006, with images of the garçonnière itself revisited today.

SOBRE EL TEXTO DE REFERENCIA "EL PERFECTO COCINERO DE LAS ALMAS DE ESTE MUNDO"

En 1918, de abril a septiembre, Oswald de Andrade² tuvo una aventura y un diario abierto. El enlace era con la alumna de la escuela normal María de Lourdes Castro de Andrade, también llamada Deisi y Ciclón, y el diario era un cuaderno que Oswald guardaba en su

¹ Una primera versión de este trabajo, obra que aún está en proceso, fue presentada en el Colloque International Éloges – Éloge de la Recherche. Retiina Internacional - Université Paris 8, Francia.

² Oswald de Andrade, poeta, escritor, uno de los fundadores del movimiento modernista brasileño y autor del manifiesto antropofágico.

apartamento de soltero, en la calle Líbero Badaró, 67, en el 3° piso, en São Paulo. En ese diario escribieron Oswald, Deisi, Monteiro Lobato, Guilherme de Almeida, entre otros poetas, escritores y artistas premodernistas brasileños, siempre bajo seudónimos.

Deisi o Miss Ciclón, la única mujer que frecuentaba habitualmente el grupo y participaba muy activamente en él, es sin duda la musa art nouveau de la *garçonnière miramariana*³ según Haroldo de Campos (1992).

En septiembre, Deisi va a Cravinhos, en el interior de la provincia de São Paulo a su familia, porque está muy enferma después de un aborto. Murió en São Paulo capital, en agosto del año 1919, a los 19 años, una semana después de haberse casado, in extremis, con Oswald.



Figura 1. Grupo Poéticas Digitais, La Escuela Normal, videojuego Cozinheiro das Almas, 2006.

Sobre el diario Los visitantes del piso de soltero registraban sus impresiones en un cuaderno que estaba en el hall de entrada. Era un cuaderno colectivo. El diario (cuaderno) original de 1918, durante décadas se quedó con Oswald y su hijo mayor Noné, y luego recuperado se hizo público, pero el piso de soltero se dio por perdido, demolido y desaparecido. El diario se publicó con sus 203 páginas en edición facsímil en 1987, con caricaturas, collages, poemas, etc. El piso de soltero fue un espacio fijo por poco tiempo, en el corazón de São Paulo en la época en auge, un área con restaurantes, cafés y teatros.

³ “Memórias sentimentais de João Miramar”, es una novela escrita por Oswald de Andrade publicada en 1924 que incluye una mezcla de géneros. Es considerada una de las obras más importantes del movimiento modernista brasileño, que tuvo como uno de sus hitos la semana del arte moderno de 1922.

Con base en este diario, el Grupo Poéticas Digitais⁴ creó el escenario de un video juego, en el que el piso de soltero de Deisi y Oswald llevará a las personas a un viaje a São Paulo en 1918, haciendo que se pierdan en un laberinto del tiempo. En el videojuego el personaje principal (el jugador) visita de forma interactiva varios entornos en los que poco a poco irá descubriendo la trama. Todo sucede en uno solo día. De esta forma, se trata de un escenario de entorno virtual doblemente laberíntico: son laberintos espaciales (los diversos entornos) y temporales (porque las tramas dentro de cada entorno son lineales, pero el jugador puede entrar en ellas en cualquier fase de su desarrollo). Como objetivo pretendemos crear una atmósfera ficticia de acción, pero históricamente precisa. Como tal, es necesario combinar la investigación histórica, la programación y un enfoque innovador de las narrativas interactivas.

MECÁNICAS DEL JUEGO Y AMBIENTES

Inicio de acción en 2006. Una secuencia de video que alterna las escenas de São Paulo hoy (2006) y São Paulo en 1918 crea una inmersión en el ambiente. El explorador sale de su casa y se detiene frente a un edificio en ruinas en la calle Líbero Badaró. Regresa allí, se encuentra con una habitación que una vez fue el piso de soltero de Oswald de Andrade, y luego se proyecta en el tiempo (PRADO, 2008; 2009).

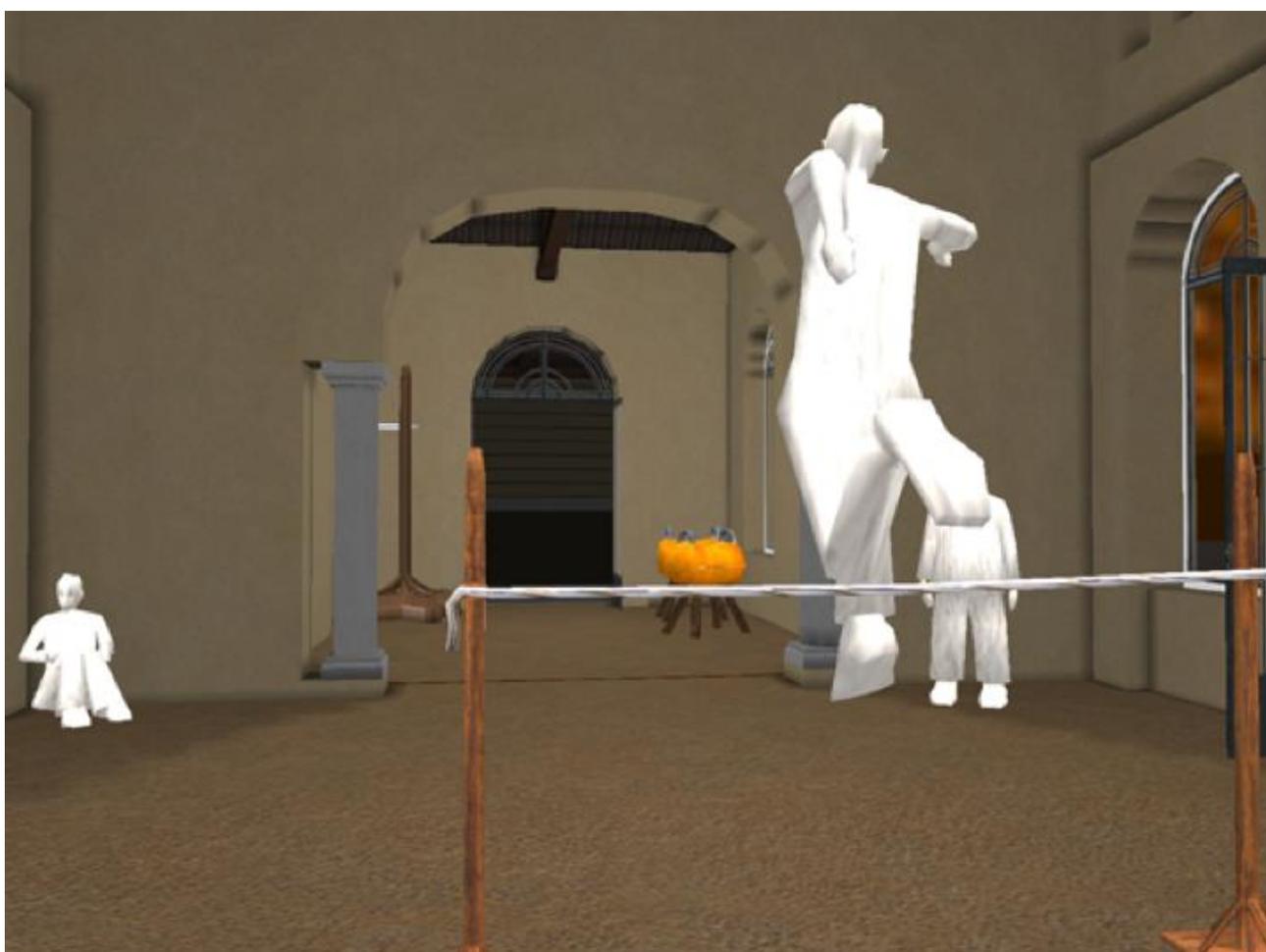


Figura 2. Grupo Poéticas Digitais, Personajes low poly (con bajo número de polígonos) en el gimnasio de la Escuela Normal, videojuego Cozinheiro das Almas, 2006.

⁴ Desde 2002 el Grupo Poéticas Digitais coordinado por Gilberto Prado reflexiona sobre el impacto de las nuevas tecnologías en las artes visuales. El desarrollo de proyectos artísticos digitales experimentales es una consecuencia directa de las actividades de investigación del equipo del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad de São Paulo. Para otros proyectos recientes del Grupo Poéticas Digitais ver Gilberto Prado y Jorge La Ferla (2018) y/o para otras obras, Prado, (2003, 2010, 2014, 2017)

En cada ambiente hay una historia. La jornada se divide en seis tramos de dos horas (10 a 12 h,, hasta 20 a 22 h). La naturaleza laberíntica del juego proviene del hecho de que el jugador se proyecta en cualquier momento, en uno de los entornos. Por ejemplo: en el Teatro Municipal, la gente está preparando una presentación nocturna. Mientras hacen esto, charlan, mueven las cosas, comienza un ensayo, etc. El jugador puede llegar al teatro a la hora 1, luego a la 2, etc. y ve la historia regularmente o llega al teatro en el tiempo 3 de esta secuencia y de repente se proyecta en el tiempo 1 de otra, en el 1 de otra más, y luego regresa al teatro en el tiempo 2 y entonces comprende mejor lo que ha visto anteriormente. Las tramas en todos los ambientes están enlazadas, y algunos personajes aparecen en más de uno de ellos en diferentes momentos.

En la versión de 2006, se construyó la Garçonnière, en 2006 y 1918, así como la Escuela Normal y el Jardín de Infancia, en diferentes momentos, lo que permitía al visitante experimentar el sentido poético del trabajo, explorar los espacios creados y jugar al menos en ambos ambientes.



Figura 3. Grupo Poéticas Digitais, La garçonnière (2006), videojuego Cozinheiro das Almas.

El jugador Nunca se le ve, excepto en unos pocos reflejos (aun así, el reflejo será en espejos de baja calidad, para mantener la identidad del jugador lo más misteriosa posible), o cuando recoge algún objeto del entorno. Es decir, la exploración es siempre en primera persona. Camina, escucha diálogos y mueve objetos.

La interfaz: el piso de soltero Este es el piso de soltero adecuado (ya que varía con el tiempo, no necesitamos tener todos los elementos/portales allí a la vez). Evitaremos poner cualquier tipo de panel de visualización en la pantalla, para no comprometer en ningún momento la inmersión del jugador en el entorno virtual. Para que el jugador sienta que su tiempo en el entorno en el que se encuentra está a punto de terminar, haremos que sus pasos sean más lentos. Inmediatamente antes de la transición, su visión se volverá borrosa, sugiriendo vértigo. En ciertos puntos de los entornos, el jugador encontrará pequeñas botellas con líquido verde. Si bebe su contenido, descubrirá que tendrá más tiempo para explorar esta atmósfera.

EL PISO DE SOLTERO, EL REDESCUBRIMIENTO Y LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA

Para la Escola Normal, que todavía existe en São Paulo, incluso con los cambios de tiempo, fue posible encontrar abundante documentación, planos arquitectónicos, una colección fotográfica de la época, con muebles, objetos, etc. De esta manera, fue posible reconstruir la Escuela Normal, que es uno de los entornos clave en el juego. El otro entorno clave era el piso de soltero, pero no teníamos referencias directas, descripciones precisas, dibujos, etc. Lo que teníamos era la descripción de ciertos objetos y el estado de ánimo en ciertas partes del propio diario. El resultado del piso de soltero hecho para el videojuego fue completamente ficticio. Los personajes del juego en el momento de su construcción se hacían en polígono bajo (con número reducido de polígonos), en parte por la dificultad técnica disponible en la época, pero luego asumido como parte poética. Los personajes no se movían, pero se colocaban en el juego como personajes "congelados", en medio de sus acciones. Donde el jugador en primera persona transitaba entre estos personajes y ambientes sonoros (murmullos, frases, ruidos,), dejando al descubierto el encuadre.



Figura 4. La garçonnière reencontrada en el centro de São Paulo en 2022. Fotografía Gilberto Prado

En 2015, el piso de soltero que todos creían perdido y demolido fue redescubierto casi 100 años después en la misma calle, pero con diferente número (GIRON, 2015). En mi primera visita al espacio físico en 2022, me topé en el segundo piso del edificio de pisos de solteros con una chica que estaba bordando los nombres de los uniformes de bomberos. Ella será el único (nuevo) personaje que podrá moverse libremente y con todos sus movimientos (no como los personajes low poly congelados) y será parte del video y una posible actuación en tiempo real en 2 de las 5 pantallas. del juego instalación en el espacio expositivo.

En la instalación, estos personajes de baja poli dejan el entorno del juego de 1918 y también se sentarán inertes, pero en este caso son las personas vestidas como los personajes, en el piso de soltero de 2022. La ropa que simula esta estructura fue hecha y será llevada por los integrantes del grupo, que habitarán este espacio. Así, los personajes del juego llegan al espacio físico real del piso de soltero, en un juego espaciotemporal simultáneo; presente y pasado; entorno actual y entorno ficticio; tiempo simultáneo del jugador que pasa por varias situaciones simultáneamente.

La única persona que circulará libremente por el espacio físico de la antigua garçonnière es la bordadora. Bordará extractos del libro de Oswald, Miramar, que ya se puede ver en el diario del apartamento, la cocinera perfecta de las almas de este mundo.

La instalación artística (2022) trabajará, por tanto, sobre diferentes momentos de la ficción y el juego, de lo actual y lo virtual, de los diferentes pasados y presentes, en cinco pantallas simultáneas, 1918, 2006, 2022, con imágenes del propio piso de soltero revisitadas. hoy día.



Figura 5. Diseño de la instalación artística, 2022

EQUIPO DEL GRUPO POÉTICAS DIGITAIS PARA EL VIDEOJUEGO EL COCINERO DE LAS ALMAS

2005/2006

Gilberto Prado (coord.), Jesús de Paula Assis, Paula Janovitch, Livia Gabbai, Luciano Gosuen, Fábio Oliveira, Gaspar Arguello, André Furlan y Hélia Vannuchi. Con la colaboración de Raul Cecílio, Ricardo Irineu de Sousa, André Kishimoto, Silvio Valinhos da Silva, Rafael Rodrigues de Souza, Mônica Ranciaro, Natália Gagliardi y Paula Gabbai.

2022

Gilberto Prado (coord.), Jesus de Paula Assis, Juliana Henno, Livia Gabbai, Matheus Montanari, Paula Janovitch y Rodrigo Moraes.

Premio y participación en exposiciones

El videojuego Cozinheiro das Almas ganó el VI Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, São Paulo, 2005. Una primera versión fue presentada en la exposición Interconnect@ between attention and immersion, ZKM- Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe – Alemania, del 1 de septiembre al 15 de octubre de 2006; y también en la Exposición Arte Informático e Investigación, Espace Culturel 508 Sud, Brasilia, en 2007. También en la exposición Gamearte en el 1º Festival Internacional de Arte e Tecnologia, CCBB Brasilia en 2014; Mostra de Artes -SBGAMES, PUCRS, Porto Alegre en 2014.

Agradecimientos

Esta obra El Cocinero de las Almas, recibió apoyo del proyecto Rumos Itaú para su actualización/restauración en 2019/20, pero recién ahora se está realizando en 2022, debido a la pandemia de Covid-19. Después de ese proceso, las obras El Cocinero de las Almas (2006), Amoreiras (2010) y Telescanfax (1999) pasarán a formar parte del acervo del Museo de Arte Contemporáneo de São Paulo – MAC USP.

Al CNPq y UAM/Anima, por apoyo a la investigación.



Figura 6. Diseño de la instalación artística, 2022

FUENTES REFERENCIALES

- Campos, H. (1992). Réquien para Miss Cíclone, musa dialógica da pré-história textual Oswaldiana. En *O perfeito cozinheiro das almas deste mundo/Oswald de Andrade*. Globo. (Obras completas de Oswald de Andrade).
- Giron, L. A. (2015, 20/12). A garçonnière redescoberta: pesquisador acha apartamento onde Oswald e seus amigos boêmios se reuniam no pré-modernismo. *Folha de São Paulo*, ilustríssima, 04-07.
- Prado, G. (2018). Project *Amoreiras* (Mulberry Trees): Autonomy and Artificial Learning in an Urban Environment. *Leonardo*, 51(1), 61-62. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01557
- Prado, G. (2017). Grupo Poéticas Digitais: Dialogo y Medio Ambiente. *ANIAV –Revista de Investigación en Artes Visuales*, [S.l.], 1(1), 47-58. <https://doi.org/10.4995/aniav.2017.7820>
- Prado, G. (2014). Arte digital, diálogos e processos. En G. Beiguelman y A. G. Magalhães (Eds.), *Futuros Possíveis: Arte, Museus E Arquivos Digitais/Possible Futures: Art, Museums And Digital Archives* (pp. 120-134). Ed. Peirópolis.
- Prado, G. (2010). Grupo Poéticas Digitais: projetos Desluz e Amoreiras. *ARS (São Paulo)*, 8(16), 110-125. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202010000200008>
- Prado, G. (2009). Game “Cozinheiro das Almas”: breves relatos do processo de construção. En E. Trivinho y E. Cazeloto (Eds.), *A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. ABCiber; Instituto Itaú Cultural.
- Prado, G. (2008). Apointamentos para o game Cozinheiro das Almas. En L. Santaella y P. Arantes (Eds.), *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir* (pp. 421-430). Educ.
- Prado, G. y La Ferla, J. (2018). *Circuito Alameda*. Ciudad de México, Instituto Nacional de Bellas Artes | Laboratorio Arte Alameda. http://www.gilbertoprado.net/assets/circuito_alameda_gttoprado_jlf.pdf