

## OLHO DA IMAGINAÇÃO: A CIDADE EM CENA

JÚLIA KELY CIRINO DOS SANTOS <sup>1,2</sup>, GUILHERME RODRIGUES BRUNO <sup>2,3</sup>

### 1 Introdução:

Após Bruno Latour lançar o conceito de actante, em 2005, precedido e seguido por outros conceitos dentro de sua vasta obra (LATOURE, 2012), em 2006 surge o campo filosófico do Realismo Especulativo, em diversos aspectos tributário das ideias do antropólogo francês. A essa corrente, por sua vez, se pode filiar uma série de ensaios e experimentos mentais cada vez mais em voga, no âmbito acadêmico das ciências sociais aplicadas, na atualidade. Nesse sentido, o perspectivismo (CASTRO, 2017), o pluralismo ontológico (HARAWAY, 2023) e até mesmo o decolonialismo (SANTOS, 2019), podem ser entendidos como derivações atuais do Realismo Especulativo. De todas essas derivações, o projeto "Olho da Imagem: A cidade em cena" se concentrou na Ontologia Orientada a Objeto (conhecida pela sigla OOO), do filósofo estadunidense Graham Harman (2023).

Dessa vertente, a noção de que a realidade dos objetos se esconde frente aos modos humanos de sua apreensão, inspirou a ideia de uma narrativa original, totalmente desenvolvida pela estagiária do projeto, uma estudante de Nível Médio do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, aluna do curso Técnico em Design. Demonstrando surpreendente domínio da intrincada filosofia de Harman, Júlia Kely preocupou-se em desenvolver um personagem que, na esteira das ideias desse professor do Instituto de Arquitetura de Los Angeles, não fosse simples animismo dos objetos cotidianos. Recurso narrativo cada vez mais comum entre histórias ao estilo cartum, o personagem animado teria uma diferença sutil em relação ao personagem actante, mais próprio da OOO, embora os limites um e outro sejam uma lacuna, a ser explorada não apenas por filósofos, mas principalmente por profissionais da economia criativa.

### 2. Objetivos:

Seguindo os objetivos do projeto, de, por outro lado, "promover a reanimação lúdica do

---

<sup>1</sup> Estudante do Curso Técnico em Design, Nível Médio, Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), *campus* Erechim, RS, **bolsista**. Contato: [juliakelycs@gmail.com](mailto:juliakelycs@gmail.com).

<sup>2</sup> Grupo de Pesquisa: Projeto e Tecnologia da Arquitetura.

<sup>3</sup> Doutor em Arquitetura pela UFRJ, Professor Adjunto do Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Erechim, RS, **orientador**. Contato: [guilherme.bruno@uffs.edu.br](mailto:guilherme.bruno@uffs.edu.br).

espaço urbano" e "criar um modelo para a popularização da filosofia orientada a objeto", o caminho explorado por Júlia Kely partiu da busca por narrativas populares na cidade de Erechim, onde a realidade por trás dos objetos escapasse aos modos de apreensão humana. Desse modo, o método empreendido leva a histórias normalmente vinculadas ao sobrenatural, porém não necessariamente transcendentais, ou, nas palavras de filósofos correligionários a Harman, seriam histórias de dimensão "achatada". Essa estranha condição se daria numa concepção de espaço onde bifurcações ontológicas, tais como imanente X transcendente, simplesmente não se aplicam.

Assim como no caso dos exemplos normalmente apontados por esses filósofos (BOGOST, 2012; MEILLASSOUX, 2022; GODFREY-SMITH, 2021), a escolha de Júlia Kely se dirigiu a um ambiente que intuitivamente já trabalha com essa complexa concepção da realidade: a Arte. Nesse sentido, a estudante buscou histórias sobre objetos actantes no Centro de Belas Artes Osvaldo Engel, em Erechim, instituição a qual ela já era vinculada desde a infância. No edifício sede do Centro, estudantes, professores e funcionários conviveriam pacificamente com histórias e fenômenos de "fantasmas", sem necessariamente se preocupar em classificá-los como natureza desencantada, narrativas totalmente ficcionais ou qualquer um de seus opostos conhecidos, místicos, espiritualistas ou paranormais.

### 3. Metodologia:

Assim, foi desenvolvido um "protótipo de uma narrativa visuoespacial ambientada numa cidade análoga a Erechim, com personagens transumanos, derivados de objetos", mais ou menos conforme preconizava esse objetivo geral da pesquisa. No caso, dado o sucesso da busca empreendida pela estudante, não foi necessário criar um ambiente "análogo à cidade de Erechim", mas na própria cidade foi encontrado um caso alinhado aos objetivos teóricos do projeto. Mais especificamente, a aluna desenvolveu um jogo de RPG onde os objetos do Centro de Belas Artes se escondem dos humanos, o que é melhor explicado no resumo escrito pela própria autora:

“E quem nunca ouviu um piano tocando sozinho?”

“Então, chegando no vestiário, só havia a sapatilha, onde estavam os sons de pulos e giros que vinham dali momentos antes?”

Essas são algumas das diversas histórias místicas que rondam o Centro de Belas Artes Osvaldo Engel. Mas, e se essas narrativas, que contam sobre objetos que têm vida própria, realmente fossem verdade? Isso explicaria os acontecimentos um tanto quanto mágicos que rondam a cidade.

Pensando em dinâmicas para imaginar esse cenário, foram criados dois personagens: o piano Cazu, e a sapatilha Juna. Eles vivem juntos uma narrativa

por alguns ambientes do segundo andar do Centro de Belas Artes.

De maneira a fazer com que as pessoas possam colocar-se no lugar desses objetos foi desenvolvido um mini-RPG, um rápido jogo de interpretação em que os jogadores precisam esconder-se e fugir dos humanos, passando por diversos desafios e obstáculos para que possam dançar e tocar músicas por conta própria, depois de tanto tempo parados, sem que sejam vistos. (DOS SANTOS, 2025, p. 4).

O *Role-Playing Game*, "Jogo de Interpretação de Personagens" em tradução livre, consiste em um grupo de pessoas reunidas com o objetivo de construir uma história improvisada.<sup>4</sup> Dentro do grupo existe uma pessoa para coordenar o jogo, o chamado "mestre". Ele apresenta as situações por meio de narração enquanto o restante, os jogadores, interpretam seus personagens e as ações, modificando a história a partir disso. No caso, foram produzidos dois roteiros para o RPG, um para cada personagem feitos a partir da visão deles, no geral os puzzles (ou os chamados desafios) se mantêm os mesmos, apenas com pequenas alterações na escrita para conversar melhor com a personalidade e atributos dos personagens, Cazu e Juna (Figura 1).

Figura 1: Julia Kely (centro) e seus orientadores com o protótipo de "O Olho da Imaginação".



Fonte: Acervo dos autores.

Do japonês, "Kazu" (和) significa "harmonia", e ele é um piano que, mesmo sem ter alguém na sala, toca músicas durante a noite. Esse piano, assim como diversos outros objetos, na verdade é um ser pensante! Ele é extrovertido, sociável, tem ouvido apurado, é fascinado por histórias assombrosas e é muito bom ao tocar qualquer melodia. Juna é uma sapatilha gasta, muito usada pelas bailarinas em belíssimos espetáculos, seu nome vem de "juventude e beleza". Ela, apesar de tão amável, é muito perfeccionista, é muito tímida, calma e delicada. Seu maior desejo é que possa dançar ao menos mais uma vez, sem que os humanos a descubram e tentem

<sup>4</sup> No caso, o sistema de jogo adotado foi inspirado em "No Thank You, Evil!", disponível em <<https://www.nothankyouevil.com/>>. Acessado em 24 ago. 2025.

jogar ela fora de uma vez por todas. Além deles, o jogo prevê uma série de personagens figurantes (*Not Player Characters*, ou “personagens não jogáveis”, no jargão do design de jogos), como é o caso de Ruby, descrita como uma máscara perdida de um figurino do teatro, que tem muito medo de que os humanos descubram sua verdadeira identidade.

#### 4. Resultados e Discussão:

Para além de uma reflexão filosófica baseada na OOO, ou, em outros termos, de modo a evidenciar a utilidade prática da abordagem filosófica de Harman, o jogo proposto por Dos Santos acrescenta uma reflexão sobre memória e patrimônio. Deslocando o argumento normalmente sustentado a respeito dessa temática, a preservação dos objetos de valor histórico não diria respeito ao interesse da memória humana, mas ao "interesse" dos objetos em si. O apego por alguns objetos em detrimento de outros, nas sociedades humanas, está sujeito a volatilidades imprevisíveis, levando ao esquecimento de qualquer um deles dependendo do contexto de época. Contudo, se o ponto de vista quanto a determinado patrimônio, como é o caso dos objetos da Escola de Belas Artes, se desloca para o fantasmagórico interesse dos próprios objetos, tal sujeição à volatilidade dos interesses humanos se relativiza.

Figura 2: Protótipo do RPG, exibido durante a Semana do Patrimônio de Erechim, em ago. / 2025.



Fonte: Acervo dos autores.

O exercício ganha, então, uma conotação preservacionista mais profunda, seja em relação a bens naturais ou culturais, ao problematizar que o sentido de um objeto concretamente escapa aos códigos de uma dada situação. Tal desdobramento, obviamente, não deve suplantiar a ludicidade e graça dos personagens e jogos desenvolvidos por Júlia Kely, objetos que literalmente escapam dos humanos. Para todos os efeitos, seu exercício coloca em circulação um artefato cultural pleno de significados e intenções, o que se soma à formação técnica da

estudante e, acredita-se, contribuirá com a autopercepção de seu papel profissional e, conseqüentemente, o desenvolvimento de sua trajetória acadêmica.

## 5. Conclusão:

Conforme mencionado anteriormente, embora não existam meios consagrados sobre como falar de objetos actantes sem se apoiar nas bifurcações ontológicas mais comuns, a estratégia adotada por Júlia, de criar um jogo de RPG ambientado nas lendas urbanas de um centro de artes, se apresenta como uma alternativa criativa e promissora. Novos estudos, igualmente gestados na confluência entre arte, ciência e filosofia, podem dar continuidade a esse primeiro esforço, levando-o a resultados gradativamente mais significativos.

## Referências Bibliográficas:

BOGOST, I. **Alien Phenomenology: Or, What It's Like to be a Thing**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

CASTRO, E. V. de. **Perspectivismo e multinaturalismo na América indígena**. São Paulo: Ubu, 2017.

DOS SANTOS, J. K. C. **Olho da imaginação**. Erechim: UFFS/IFRS, 2025. (Relatório de Pesquisa).

GODFREY-SMITH, P. **Outras Mentes: O Polvo e a origem da consciência**. São Paulo: Todavia, 2021.

HARAWAY, D. **A reinvenção da natureza: Símios, ciborgues e mulheres**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2023.

HARMAN, G. **O Objeto Quádruplo**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2023.

LATOUR, B. **Reagregando o social: uma introdução a teoria do ator-rede**. Salvador: EDUFBA, 2012.

MEILLASOUX, Q. **Após a Finitude: Ensaio Sobre a Necessidade da Contingência**. Rio de Janeiro, RJ: 7Letras, 2022.

SANTOS, B. de S. **O fim do império cognitivo: A afirmação das epistemologias do Sul**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

**Palavras-chave:** RPG, OOO, Erechim, Arquitetura.

**Nº de Registro no sistema Prisma:** PES 2024-0360.

**Financiamento:**

