

Jogo, Cidade e Comunidade – Experiências de reflexão para a construção da “Casa Impossível” no jogo “The Sims 3”

João Vilnei de Oliveira Filho

i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade/FBAUP, Portugal LICCA – Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Artes/UFC, Brasil
Paulo Benardino, Universidade de Aveiro, Portugal

Abstract

The construction of the “Impossible House” is a project that intends to build a “big house” in Aveiro; including the entire city. To build each dependency of this house, I will use places that I named “invisible places” (forgotten, unused, ruined...). The construction of this project requires a peculiar condition of embeddedness within the social and architectural tissue of the city - an approximation between me and these places (its stories, the people who lived there, etc.).

This article discusses my project-based research and speculates about the time/space relations I discovered within the spatial and narrative coordinates of life simulation videogame, “The Sims 3” when producing my two prototypes, for the impossible house, “Chico Gauba” and “António Mascarenhas”.

At “Chico Gauba”, I tried to simulate the construction of “Impossible House” inside the game (to transform different places spread around the city in parts of a house), but in this version of the game it is impossible because the player can only be the owner of one house. In prototype two, “António Mascarenhas”, I altered the coordinates inserted in the first version in order to elude the game spatial/narrative mesh and extend an illusionary world that allows me to test some ideas of the impossible house with each dependency operating in a different location.

I will present a reflection departing from the construction of the prototypes, it’s resulting videos and concepts of house, city and community operating within the discourse of authors like Barthes, Guerrero, Huizinga, and Caillois.

Keywords: City, Community, Game, House, Place.

Introdução

Recomenda-se vivamente que o leitor deste artigo realize a sua leitura próximo a um computador ou outro equipamento que permita o acesso à internet. As notas finais, apresentadas durante o texto por números apertados entre parêntesis retos, trazem informações e referências que podem tornar a leitura mais rica, mas são, na sua generalidade, secundárias para o entendimento da reflexão que o artigo procura promover. Recomenda-se, apesar disso, a visualização específica de duas dessas notas, as de número 14 e 17, por apresentarem a referência necessária para se aceder às hiperligações dos

vídeos com trechos das experiências realizadas em “Chico Gauba” e “António Mascarenhas”.

Na primeira parte do artigo, é apresentada a pesquisa de Doutoramento que estou a desenvolver na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Em seguida, faço uma pequena descrição sobre a utilização de protótipos no desenvolvimento da pesquisa, e apresento os dois primeiros que foram realizados. Nas últimas seções, reflito sobre as características de outros dois protótipos, e temas centrais deste artigo, “Chico Gauba” e “António Mascarenhas”, com destaque às características de cada um e as contribuições que deram ao projeto. Na última parte, reflito sobre a incorporação do jogo e dos novos rumos que surgiram para a construção do projeto dessa “Casa Impossível”.

Além disso, há uma *espécie de casa* espalhada pelo artigo.

Sala de Estar

Num instante, Alice passou através do vidro, e saltou agilmente para a sala do Espelho. A primeira coisa que fez foi ver se havia um fogo verdadeiro, ardendo em grandes labaredas como o que ela deixara para trás. “Então estarei aqui tão quentinha como na velha sala”, pensou Alice, “ou até mais quente, na realidade, porque aqui não haverá ninguém para me mandar afastar do fogo. Oh, que divertido vai ser quando me virem aqui através do espelho, sem poderem apanhar-me.” (Carroll, 2000:159)

A sala de estar é o lugar da casa onde se está quando não se está em mais nenhum outro. É dos primeiros lugares que deixam de existir quando as casas são pequenas, talvez pela inutilidade, apesar da polivalência. Come-se na sala de estar, apesar dela não ser o sítio certo para se comer. Dorme-se nela, mesmo não sendo ela o melhor lugar para se dormir.

Normalmente, é onde ficam o sofá e a televisão. É o espaço do dormir e das notícias. Pode ser também um espaço de trabalho e de briga em família.

do projeto de construção da “Casa Impossível”

No projeto da construção da “Casa Impossível” há o interesse pelo desenvolvimento de uma investigação que reflita sobre as principais alterações ocorridas na maneira de entender a ideia de Lugar a partir dos anos 60 e as formas como essas alterações dialogam com a produção artística contemporânea

que aborda esse tema. A essa reflexão junta-se a preocupação de procurar perceber em que medida a experiência de “viver junto” em comunidade, na busca da fantasia idiorrítmica, tal qual trata Barthes, está presente nos trabalhos de arte que pretendem trabalhar com a ideia de Lugar e como esses dois campos relacionam-se.

À reflexão teórica, construída a partir de pesquisa bibliográfica em diferentes áreas, além dos trabalhos de artistas que trabalham com as mesmas questões, acrescenta-se uma abordagem prática e investigativa, com o objetivo de ampliar e experienciar a reflexão teórica desenvolvida, com a montagem de uma intervenção na cidade de Aveiro: a construção de uma grande casa, tão grande que a própria cidade faça parte dela e seus moradores sejam todos aqueles que vivem na cidade. A “Casa Impossível”.

Parece-me que é principalmente na construção de um trabalho realizado a partir da relação do artista com as variáveis que fazem o lugar – o ambiente físico, cultural e social, as redes, a comunicação, o outro... – que o “lugar” surge¹, da mistura da sua vivência pessoal com as memórias inscritas no espaço a intervir. Assim, para aceder a informação com a qual vai trabalhar, o artista relaciona suas vivências e experiências com as histórias e memórias daquele lugar. Nessa medida, parece-me ser possível traçar paralelos e propor aproximações entre a relação artista-lugar e aquilo que Barthes chama “idiorritmia”: “todos os empreendimentos que conciliam ou tentam conciliar a vida coletiva e a vida individual, a independência do sujeito e a sociabilidade do grupo” (Barthes, 2003:XXXIII). Está em perceber e costurar conexões presentes na literatura, no trabalho de outros artistas e na realização de um trabalho artístico que aborde o “lugar” e o “viver-junto” que a pesquisa insere-se.

A expectativa é construir em Aveiro uma casa imensa, tão grande que transforme a própria cidade em parte/corredor dessa casa a partir de uma série de intervenções a ser realizada em diferentes espaços da cidade. Cada uma dessas intervenções proporá a construção e montagem de uma divisão, de uma seção dessa casa.

A ideia de construção de uma casa, inserida no contexto desta pesquisa, não aparece de forma gratuita. A casa parece-me o espaço privilegiado para a construção de relações entre o indivíduo que a habita, a coletividade que a rodeia (vizinhos, demais moradores...) e a própria história vivida pelas paredes que a delimitam, definem e marcam seu desenho. Essa é uma das razões que levam o trabalho prático à construir uma casa e não uma fábrica ou uma discoteca impossível: essa possibilidade de integrar a minha relação com a casa e a cidade com a dos lugares que vou intervir e os moradores de Aveiro que tomarão contato com o trabalho. Como comenta Guerrero:

De algum modo, a casa pertence aos que a habitaram, aos que a viveram, as suas decisões estão penduradas nos muros em forma de janela, de porta, de cornija, de telhado mais ou menos inclinado; mas também pertence aos que a olharam, a admiraram, a desejaram, a odiaram, aos que amaram dentro dela, e também aos que a sonharam. Aos que formaram com ela alguma forma de vizinhança, de proximidade, inclusive aos que não repararam nela, nem a habitaram, nem a conheceram, mas deixaram traçada na memória do arquiteto a marca doutra casa, doutro lugar, de soluções arquitectónicas que agora se usam nela porque já se tinham usado noutro sítio, soluções que estavam noutro, noutra casa. Isto que dizer que a casa, queiramos ou não, é uma casa aberta que contém mais do que os presentes. (Guerrero, 2011:18)

Quarto

Problema do status social do quarto: impertinente (a pobreza monacal pertence a outra pertinência). O que é pertinente no quarto (*cella*), é a autonomia completa, absoluta, da estrutura. O quarto é sua própria estrutura, cortada de toda estrutura adjacente. Quarto: mais ou menos estruturado. Entendo por estrutura de quarto uma constelação (um grafo) flexível, topológico, de lugares funcionais: cama, mesa de trabalho, pontos pessoais de arrumação. – A prova da estrutura: que ela possa ser transportada (reencontrada, recriada) em qualquer lugar, independente dos objetos (ou de funções), sem consideração das substâncias. (...) De seu leito, louca, prostrada (mas bem alimentada), Mélanie usufrui a estrutura nula de seu quarto. Ela tem todo o poder sobre seu quarto, até mesmo o de o desestruturar, e essa estrutura (ou não-estrutura) está separada da estrutura da casa. (Barthes, 2003:104)

da planta da Casa Impossível

No projeto dessa casa há pelo menos um quarto, o meu quarto, construído e montado a partir da mistura entre as minhas lembranças, vestígios da vida que levo em Aveiro e o próprio lugar utilizado como quarto.

Esse quarto e demais espaços da casa (casa de banho, salas, horta, cozinha...) estarão espalhados pela cidade e serão construídos em “espaços invisíveis” (esquecidos, deteriorados, descontextualizados...) de diferentes tipos. Interessá-me, nesta fase do projeto, mais do que propriamente a (re-)construção física de paredes, janelas e portas, inserir-me nas relações que esses espaços de Aveiro desenvolvem com as comunidades que utilizam ou utilizavam e promover, a partir dessa aproximação, ações nesses espaços.

Assim, cada intervenção é pensada a partir de um relacionamento próximo com o lugar, o que ele era, quem lá viveu, e também do interesse das comunidades que utilizam ou poderiam utilizar aquele espaço. Numa atitude que se aproxima à reflexão de Canton, quando escreve:

No emaranhado disperso da vida cotidiana, afinal, procuramos o eu através do outro, rastreamos nossas histórias e abrimos nossos diários íntimos na tentativa de nos oferecer verdadeiramente para o mundo. É essa troca genuína de memórias e de sentidos que buscam os artistas contemporâneos. (Canton, 2009:35)

Nessa casa aberta e espalhada pela cidade, para usar a casa de banho em uma emergência é preciso optar entre chamar um táxi ou pedir socorro a um vizinho. Pública e privada, proporá ações que procurem construir, com os elos que deverá criar entre os “vizinhos” e moradores, reflexões sobre o conciliar da vida coletiva e a vida individual, a independência do sujeito e a sociabilidade do grupo: mais especificamente, a fantasia da “idiórritmia” e a experiência de “viver junto”.

Enquanto realizava o mapeamento, com o objetivo de descobrir que possíveis quartos, salas, cozinhas, casas de banho... poderia incorporar na casa, e aprofundo o meu conhecimento da cidade, iniciei o desenvolvimento de protótipos da construção da “Casa Impossível”. Pareceu-me importante, ainda nas fases iniciais e de montagem do projeto, realizar pequenas experiências práticas que, somadas às leituras, pudessem ajudar-me na “afinação” do desenho da casa, aproximando à reflexão realizada por Guerrero, quando diz que “a passagem ao objecto, à casa, traz consigo uma ou outra surpresa imprevisível, não projectada ou não contemplada.” (Guerrero, 2011:12)

Foi com esse objetivo inicial, que acabou por se ampliar, que começaram a ser desenvolvidos os primeiros protótipos. Cada um deles destaca, trabalha e foca em uma característica que vai voltar a aparecer na casa.

Corredor

Em épocas passadas, o longo trajeto de alguns corredores em conventos e escolas, por exemplo, não funcionava apenas como reduto da solidão e da clausura. Existiam corredores ligando sem pressa uma sala à outra e favorecendo, em alguma medida, a ampliação da pausa entre os encontros. Estes espaços ofertavam, a quem se dispusesse, um tempo de espera, uma duração esticada capaz de acolher experiências de oração, reflexo, contemplação, verdadeiros intervalos entre a aparição de alguém e seu desaparecimento. Como se fossem espaços fundamentais aos hipertensos, mediações espessas entre o exterior e o interior, contribuindo para privar os passantes de desleigadas aparições de supetão, de entradas e saídas abruptas. Abrandavam a rispidez de certos encontros, facilitando o cultivo da polidez e da discrição. [...] Mas os locais espaçosos não o seriam devido a seu tamanho ou forma. Seriam espaços generosos porque não ambicionam guardar dentro deles apenas o “espaço”, deixando o tempo do lado de fora. São espaços-tempos que permitem a quem neles vive o contato com a densidade de experiências sensoriais que envolvem, entre outros acontecimentos, a aproximação de alguém. (Sant’Anna, 2001:50-51)

sobre o método e os protótipos

O primeiro desses protótipos, chamado “Openhouse”, surgiu como resposta ao concurso “Performance Architecture”, inserido nas atividades da “Guimarães – Capital da Cultura 2012”. No documento que apresentamos para concurso, eu e mais dois artistas do “Colectivo UVBA”², Pedro Silva e Pedro Pais Correia, propusemos uma intervenção na cidade de Guimarães muito semelhante ao primeiro mote da “Casa Impossível”: dentro do espaço delimitado pelo Centro Histórico de Guimarães (CHG)³, a construção de uma casa imensa, tão grande que transformasse a própria cidade em parte dessa casa.

Havia a expectativa de criar estratégias de sobrevivência nesses lugares invisíveis, experimentá-los, conhecer as suas histórias a partir de uma vivência real (?), conversar com os seus vizinhos, ouvir e compartilhar essa experiência com os “usuários” e moradores da cidade, mais do que necessariamente a construção de paredes ou janelas, ou a reforma dos lugares a intervir. Viveríamos os três, durante o período da exposição, nessa casa espalhada pelo centro histórico da cidade.

A experiência de projetar o “Openhouse” foi extremamente positiva, mesmo com a não seleção do trabalho para a exposição, na medida em que me permitiu clarear importantes questões para a “Casa Impossível”. Parece-me que a casa que está a ser construída em Aveiro deve ser pensada a partir de intervenções em pequena escala (apesar de o projeto envolver a cidade inteira), pontuais, pouco espetaculares, e que promovam pequenos estranhamentos e deslocamentos de pessoas e ideias entre os espaços. No projeto do “Openhouse”, havia a ideia de que a casa fosse um espaço para ser visitado, com horário de funcionamento, como se de uma galeria ou outro espaço expositivo se tratasse. Após a realização desse protótipo, essa componente deixou de existir no projeto da casa.

O segundo protótipo, “A construção do quarto impossível” (2012), foi apresentado durante os dias de “Guimarães Nocnoc 2”⁴. Reconstruí com pedaços, medidas, móveis, formas, tecidos, fotografias, memórias... o quarto onde vivo em Aveiro em um lugar abandonado da cidade de Guimarães. Levei tudo o que consegui carregar, sozinho, numa única viagem de comboio. Fiz o registo da experiência⁵ e vivi nesse quarto durante o evento. Naqueles dias, o quarto e eu fomos um.

Essa ação ajudou-me a perceber três importantes características da pesquisa que precisam de ser trabalhadas com especial atenção: o registo das ações, o arquivamento e apresentação desse registo e a importância e o interesse de integrar outros artistas no projeto.

A experiência que eu procuro construir, na construção e vivência da casa, é vivida principalmente por mim, pelas pessoas que estão próximas a mim e pelas pessoas que usam os espaços que eu irei intervir. Para a apresentação do projeto para um maior número de pessoas, é preciso ter em atenção a qualidade do

registo que será produzido e poder-se-á jogar também com diferentes formas de o fazer: em vídeo, áudio, imagem, cheiro, textura, memória..., além da própria tese, ela, também um registo, que vai de alguma maneira mágica, procurar condensar e apresentar toda a experiência em um único documento. Documento esse que pra já ainda não tem forma definida e talvez também venha a ser ele tão grande quanto a própria cidade. Lagnado traz uma interessante reflexão sobre as possibilidades do registo:

É muito recorrente, entre os artistas contemporâneos, o uso de uma abordagem documental e para isso valem-se de diferentes meios como filmes, fotos e instalações. São as formas disponíveis para elaborar esse contato com uma realidade social complexa na qual buscam revelar toda a extensão e nuances dos lugares em seus conteúdos simbólicos, identitários, históricos, arquitetônicos etc. Ao contrário do antropólogo, não pretendem oferecer modelos nem explicar nada, mas tratam de reprocessar os fatos, resgatar e recriar sentidos numa espécie de elaboração da vivência para a constituição de um arquivo para a memória coletiva. (Lagnado, 2006:113)

No “A construção do quarto impossível”, fiz a apresentação do registo na minha página do “Facebook”⁶, num claro sentido de tentar aproximar a experiência que estava a viver da minha vida e das pessoas que são próximas a mim. Para a “Casa Impossível”, parece-me interessante aprofundar essa relação e utilizar não só o “Facebook” mas também outras redes sociais como o “Foursquare”⁷ e o “Instagram”⁸, que permitem partilhar a geolocalização e a publicação de fotos em tempo real, respetivamente, ampliando as possibilidades de publicação desse registo.

Além do registo e da publicação desse registo, esse protótipo ajudou-me a perceber a importância e o interesse em contar com outros artistas no desenvolvimento da casa, quase como se, em torna da sua construção, se estivesse a formar uma nova pequena comunidade. Em “A construção do quarto impossível” contei com o olhar de dois artistas, que me ajudaram no registo da experiência: Ricardo Bastos Areias, que fez uma foto⁹ durante a madrugada do espaço em que eu estava a dormir, e Gabriela Benedeti, que fez as imagens¹⁰ do meu quarto em Aveiro antes da mudança para Guimarães. Parece-me que esta pode ser outra característica da “Casa Impossível”, agregar a participação de outros artistas em duas vertentes: com a reflexão sobre a experiência, a partir do fazer artístico de cada um, e também com a possibilidade de a casa ter mais quartos e poder ser partilhada por mim com outros artistas.

Além desses dois primeiros, foram desenvolvidos, ou estão em fase de desenvolvimento, os seguintes protótipos: Pores-do-sol, Chico Gauba e António Mascarenhas, Casas de bonecas, Senhor Abílio, Mealheiros Públicos, Mostra Montra, Mudar os cômodos de lugar, Método, Minha casa?, Dormir na rua e Berlim.

Sala de Jantar

Nem sempre se come na sala de jantar. Em muitas casas, as salas de jantar são usadas somente nos jantares importantes. O pequeno-almoço/almoço/jantar de todos os dias pode ser feito na mesinha da cozinha.

Normalmente, são contíguas às salas de estar (comida + televisão).

o “The Sims”, Chico Gauba e a possibilidade da impossibilidade

Numa tarde despreocupada, um amigo chamado Emídio contou-me que tinha ido dormir de madrugada na noite anterior por ter ficado até muito tarde a jogar “The Sims”, o jogo da Electronic Arts no qual, como descreve a sua página na internet, o jogador é capaz de:

Create unique Sims and control their lives. Customize everything from their appearances and personalities to their homes. Fulfill their life destinies—or don't! Explore new locations around town. Connect with other players online to IM, share Sims and memories, post to friends' walls, and more. Get inspired by the endless creative options, unexpected moments of mischief, and the social possibilities.¹¹

Há tempos não jogava esse jogo e já nem lembrava muito bem de como ele funcionava. A última vez que joguei, havia sido na sua versão mais anterior, o “The Sims 2”, a mesma que meu amigo estava a jogar. No dia seguinte à nossa conversa, e já com a ideia de criar um protótipo para a “Casa Impossível” no mundo do “The Sims”, comprei o jogo. Usado.

Após um curto período para voltar a familiarizar-me com as ferramentas do jogo, comecei a desenhar a experiência que queria fazer nesse protótipo. A ideia inicial era reconstruir, respeitando as limitações do jogo e sem fazer uso de “cheats”¹², com a minha personagem e na cidade onde o jogo acontece, uma experiência semelhante àquela que eu pretendo construir em Aveiro: uma grande casa espalhada pela cidade. Seria uma espécie de virtualização da “Casa Impossível”.

No “The Sims 3”, o jogador comanda uma personagem, ou um grupo de personagens, que vive em uma cidade. É preciso procurar um emprego e especializar-se em algumas atividades para se conseguir ganhar “Simoleons”, o dinheiro do jogo, e com ele ter acesso aos serviços e bens que a cidade oferece – casas maiores e mais bem equipadas, móveis mais confortáveis, viagens, roupas, idas ao ginásio... A depender do afinco, ou da sorte, no ambiente de trabalho, a personagem do jogador cresce na empresa, é promovido e tem aumentado o seu salário. A lista de possibilidades de emprego é enorme e varia, por exemplo, de Limpador de Latrinas, o cargo militar inicial, até Cientista Maluco, o topo da carreira científica.

Procurei, na experiência realizada com a minha

personagem “Chico Gauba”¹³, uma profissão que me permitisse ficar mais tempo em casa, escritor, e passei boa parte do tempo do jogo a investir em atividades que aprimorassem a minha escrita e que me ajudassem a mais rapidamente ganhar dinheiro para conseguir comprar terrenos pela e construir as partes da casa. Além da escrita, realizada sobretudo em casa, Chico Gauba trabalhava como jornalista, já que a sede dessa profissão, no jogo, era num edifício muito próxima do lugar onde a personagem vivia. Tudo foi feito com o objetivo aproveitar ao máximo o tempo e acelerar o acúmulo de dinheiro.

Como ainda iria levar um tempo até juntar o dinheiro que me parecia necessário, inicie uma experiência dentro da casa. Comecei a desmembrar¹⁴ a casa de Chico Gauba pelo terreno em que era possível fazê-lo. Isso permitiu-me ver, em pequena escala, o que aconteceria com a personagem quando ele estivesse a realizar as atividades pela cidade. O vídeo 01 mostra-o a utilizar a casa de banho depois de ela ser instalada num dos cantos do terreno. No vídeo, ele sai pela porta dos fundos, localizada na cozinha, caminha pelo relvado, toma um duche e depois apanha um táxi.

No vídeo 02, é possível ver que a cozinha também já está colocada fora do espaço da casa e que foi construído um caminho que liga a porta dos fundos à casa de banho. Chico Gauba levanta-se, faz a cama, corre para a cozinha, apanha um sumo da geladeira e senta-se no sofá de casa, onde toma o pequeno-almoço.

Os vídeos 03, 04 e 05 mostram diferentes ângulos da disposição final da casa de Chico Gauba, com as 4 partes da casa separadas e distribuídas pelo terreno. Nessa mesma altura, eu acreditava já ter juntado dinheiro suficiente para começar a comprar outros terrenos. Fiz o exercício de gastar o mínimo de dinheiro que consegui com o que não estivesse diretamente relacionado com o plano que tracei para este jogo, adquirindo somente os bens que me permitiriam alcançar meu objetivo durante o tempo do jogo – o tempo de vida do Chico Gauba.

O tempo, assim com o espaço, são duas características importantes para se entender a ideia de jogo, conceito que acabou por ser integrado à construção da “Casa Impossível” após o desenvolvimento deste protótipo. Como escreve Huizinga:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (Huizinga, 2005:16).

Talvez haja espaço para se construir essa casa como se de um jogo se tratasse, seguindo regras pré-estabelecidas, definindo um espaço¹⁵ para ele acontecer e um tempo de duração e abrindo espaço

para uma reflexão mais profunda sobre a relação entre jogo e arte¹⁶. Esse protótipo ajudou a trazer as leituras sobre jogo para a pesquisa da “Casa Impossível”.

Além dessa aproximação que se começou a construir, Chico Gauba trouxe à tona a possibilidade da impossibilidade da casa. Explico-me: logo depois de separar as partes da casa pelo terreno, havia juntado dinheiro suficiente para, finalmente, começar a adquirir outras propriedades pela cidade e transformá-las em partes da grande casa que havia planeado. Ao tentar fazer isso, vi-me impedido pelas regras do jogo. O “The Sims 3” só permite que o jogador seja dono de uma propriedade. Caso adquira uma nova, a personagem muda-se e abandona a antiga casa com tudo o que há dentro dela. Pouco depois descobri, numa rápida busca pela internet, que somente na versão anterior do jogo era possível fazer aquilo que eu queria.

Primeiramente, esse resultado assustou-me. Só depois percebi que, mais do que um problema, a impossibilidade de construir uma “Casa Impossível” virtual aproximava ainda mais o projeto à ideia de jogo. Como escreve Caillois, “um desfecho conhecido *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado inelutável, é incompatível com a natureza do jogo” (Caillois, 1990:27). Se pretendo encarar a construção dessa casa como um jogo, se estou a construir, além da casa, um jogo, tenho que estar preparado para “a possibilidade de erro ou de surpresa.”

Com Chico Gauba pareceu-me ser possível, pela primeira vez, que a construção da “Casa Impossível” seja mesmo impossível. Talvez o GAME OVER surja antes do jogo começar pra valer.

Cozinha

Na cozinha cozinha-se. E cozinha-se com: Fogão, Geladeira, Coifa, batadeira de bolo, varinha mágica, frigideiras, panela de pressão, chaleira com apito, forma de bolo com furo no meio, bacias para lavar verdura, secador de salada, potes plásticos de vários tamanhos e profundidade com tampa, caixote de lixo grande.

Saleiro, porta papel, porta fósforos, porta sabão de pia, esponja, escorredor de louça, panos de pia, ralador triangular de inox para cebola, queijo, e fatias finas. Descascador de legumes, abridores de garrafas, de lata, saca-rolhas, colheres de pau, espátula, concha, jogo de facas para cozinha (dois tamanhos). E cozinha-se com mais.

Antônio Mascarenhas e uma nova “Casa Impossível”

Depois de Chico Gauba, inicie um novo protótipo também no “The Sims 3”, com o objetivo de criar uma relação diferente com a cidade do

jogo. Em Antônio Mascarenhas, a ideia era não ter casa de todo e utilizar espaços da cidade para realizar todas as necessidades – alimentação, interação, higiene, descanso... – da minha personagem.

Diferente da experiência anterior, aqui montei de maneira aleatória o perfil físico da personagem, mas concentrei especial atenção na escolha dos seus traços emocionais. Decidi por aqueles que valorizavam o relacionamento social¹⁷. No vídeo 01 é possível visualizar um exemplo de interação com outras personagens. O Antônio Mascarenhas era então carismático, amigável, bajulador, tinha bom sentido de humor e adorava estar na rua. É importante destacar essa última característica, já que os personagens que a possui ganham pontos de humor todas as vezes que estão fora de casa, o que foi bastante positivo e facilitou o período da experiência. Uma personagem mal-humorada ou infeliz passa a não realizar todas as atividades comandadas pelo jogador e a decidir o que fazer, ela própria, a partir das suas características ou necessidades – descansar, ler, tomar banho...

No início de todo novo jogo, o jogador tem a opção de adquirir, usando parte da quantidade de “Simoleons” com que inicia, uma das casas desocupadas da cidade ou construir, num dos terrenos sem construção, uma casa de raiz. Escolhi o terreno e não fiz nenhuma construção nele. Consequentemente, também não comprei nenhuma mobília (toda ela, excetuando-se, obviamente, a de exterior, só pode ser adquirida se for inserida no interior de uma casa).

A família Steel foi a primeira da vizinhança com a qual me aproximei. Foi na casa deles onde fiz a primeira relação com um morador, tomei minha primeira refeição (um sumo) e usei a casa de banho.

O vídeo 02 mostra um dos raros momentos em que consigo tomar banho com tranquilidade na casa de um vizinho. Por uma razão que eu não compreendo bem, e independente do grau de aproximação que se cria com o amigo, tomar banho fora de casa é normalmente considerado uma ofensa e o jogador, com frequência, é expulso da casa em que está. A dificuldade para manter a “barra da higiene” sempre verde (quando se fica algum tempo sem tomar banho, a barra começa a ficar vermelha e a personagem a ficar incomodada com o mau cheiro, o que pode ocasionar momentos de rebeldia e criar dificuldade em fazer amigos) era minimizada pela possibilidade de lavar as mãos ou escovar os dentes, duas ações que nunca foram motivos para expulsão da casa de ninguém.

Também no vídeo 03 é apresentado um momento bastante raro durante a realização do protótipo. Dormir na casa de um amigo, da mesma maneira que tomar banho, é considerado uma ação gravíssima e sujeita à expulsão, como é possível ver no vídeo 04. O que facilita um pouco as coisas é que é possível dormir na rua, num banco de praça ou na varanda de algum vizinho, com uma certa facilidade, como mostram os exemplos apresentados no vídeo 05. Apesar desse descanso não ser tão relaxante (a personagem demora muito mais para recuperar a “barra de sono” quando dorme nessas condições), é uma necessidade

mais fácil de resolver que a da higiene, já que não existem duches públicos na cidade.

Cozinhar na rua é das únicas atividades em que havia gasto de dinheiro. Minha personagem comia nas casas dos amigos (o que, normalmente, também era considerado ofensivo) ou pelas ruas, os restos de comida que encontrava pela cidade. Somente em último caso eu utilizava uma das churrasqueiras espalhadas pela praça principal para cozinhar a minha própria comida. O vídeo 06 mostra alguns momentos de refeição e alguns problemas pelos quais passei. Como não investi na evolução da minha personagem – ela não tinha profissão nem estudava assunto nenhum – era sempre necessário passar por uma curva de aprendizado em toda nova atividade que era preciso realizar, como cozinhar. A pequena barra azul em cima da cabeça da personagem, logo no início do vídeo, mostra a evolução no quesito “culinária” pela qual passou o Antônio Mascarenhas enquanto assava as suas salsichas. A cor escura do prato, os pequenos balões de insatisfação que surgem antes de ele começar a comer e os sons de engasgo dão indícios de que a comida não tinha ficado assim tão boa e que ainda havia muito o que aprender.

Com Antônio Mascarenhas, pareceu-me fazer sentido introduzir algumas alterações no desenho inicial da “Casa Impossível”. Talvez a casa não venha a ter somente uma casa de banho, uma cozinha, um quarto... mas possa sim, à semelhança do que aconteceu no protótipo, ter diferentes casas de banho, cozinhas e quartos, escolhidos com antecedência e de alguma forma preparados para esse efeito. A ideia de usar os “lugares invisíveis” continua, mas deve vir a ser ampliada. Utilizar sim esses lugares mas incluir outros de diferentes tipos e catalogar, espalhados por Aveiro, as possíveis divisões dessa casa numa grande lista, e com ela construir uma espécie de guião de movimentos pela cidade. Dormir, por exemplo, um dia no Hotel Molicheiro, tomar o pequeno-almoço na Padaria Latina, e almoçar um hambúrguer no Ramona. No dia seguinte, dormir ao pé de uma das casas abandonadas da Av. Lourenço Peixinho, tomar banho no pavilhão da Universidade de Aveiro e almoçar em casa de Emídio, o amigo que numa noite insone jogou “The Sims” e trouxe esse jogo para a “Casa Impossível”.

Casa de banho

O lugar das necessidades físicas e do banho. Da limpeza da pele, dos dentes, do cabelo e dos intestinos. Tem, normalmente, as paredes cobertas por azulejos ou loiça. Uma sanita, uma pia e um duche, pouco mais é preciso para uma casa de banho “standard”.

É também um espaço para pensar. Para refletir. Sentado, na sanita, ou no duche. Espaço de música. Canta-se ao chuveiro. Espaço de desenho. O vapor embaça o espelho e transforma-o num quadro em branco.

É o último lugar que se vai antes de dormir e o primeiro logo que o dia começa.

Pode ser portátil. O pinico é uma casa de banho portátil.

Conclusão

Essa conversa despretenhosa com Emídio, e que me levou a desenvolver os dois protótipos, pode ser vista como uma feliz coincidência ou como uma pequena prenda. Tenho procurado, nesta fase da pesquisa, incorporar esse tipo de acontecimento, essas obras do acaso¹⁸, não apenas na criação e desenvolvimento dos protótipos, mas também na pesquisa na cidade. Não me interessa tanto pelas grandes personalidades, nem pelos prédios maquiados “para turista ver”, mas, principalmente, pelos pequenos detalhes da rua, pelas vias inutilizadas, por aquelas pessoas que passam despercebidas e pelos lugares que, de tanto serem vistos, já ninguém mais vê. Esses pormenores que mostram muitas vezes a verdadeira cara da cidade exigem atenção, dedicação e um pouco de sorte para serem percebidos, exatamente como relata Marco Polo na sua descrição da cidade de Marozia ao Grão Kan:

Sucedem também que, passando pelas compactas muralhas de Marozia, quando menos se espera vemos abrir-se uma espiral e aparecer uma cidade diferente, que ao fim de um instante já desapareceu. O segredo estará talvez em saber quais palavras se devem pronunciar, quais os gestos a fazer, e em que ordem e ritmo fazê-los, ou basta o olhar a resposta o aceno de alguém, basta que alguém faça qualquer coisa só pelo prazer de fazê-la, e para que o seu prazer se torne o prazer dos outros: nesse momento mudam todos os espaços, as alturas, as distâncias, a cidade transfigura-se, torna-se cristalina, transparente como uma libélula. Mas tem de acontecer tudo como que por acaso, sem lhe dar demasiada importância, sem a pretensão de se estar a realizar uma operação decisiva, tendo bem presente que de um momento para o outro a Marozia de outrora voltará a soldar o seu tecto de pedra teias de aranha e bolor sobre as cabeças. (Calvino, 2008:157)

Como Polo, procuro as “palavras que se devem pronunciar”, “os gestos a fazer” e procuro em que “ordem e ritmo fazê-los”, numa tentativa de conhecer a verdadeira Marozia que está no íntimo de todas as cidades, que está no íntimo da minha cidade. Além disso, desejo realizar este exercício sem o encarar com muita seriedade e sempre contando com o acaso, muitas vezes sem o objetivo real de encontrar alguma coisa escondida, deixando que a “coisa” mostre-se por ela mesma. É esse exercício que tenho realizado na construção da “Casa Impossível”.

Aqui, os protótipos não surgem apenas como maquetas ou testes da casa. Cada vez mais eles direcionam as leituras e afinam o olhar para a cidade, interferindo diretamente na pesquisa que estou a desenvolver, mudando muitas vezes a direção das expectativas e das leituras, numa experiência de pesquisa que se converte, paulatina e insistentemente, de teórico-prática para prático-teórica.

Bibliografia

Livros

- BARTHES, Roland (2003) *Como viver junto – simulações romanescas de alguns espaços cotidianos*. Traduzido por Leyla Perrone-Moisés. São Paulo, Brasil, Martins Fontes. ISBN: 8533619197. 364 pp.
- CAILLOIS, Roger (1990) *Os jogos e os homens*. Traduzido por José Garcez Palha. Lisboa, Portugal, Edições Cotovia. ISBN: 9729013284. 232 pp.
- CALVINO, Italo (2008) *As cidades Invisíveis*. Lisboa, Portugal, Editorial Teorema. ISBN: 9789726957768. 172 pp.
- CANTON, Katia (2009) *Espaço e lugar*. São Paulo, Brasil, Editora WMF Martins Fontes. ISBN13: 9788578272272. 72 pp.
- CARROLL, Lewis (2000) *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas e Alice do Outro Lado do Espelho*. Traduzido por Margarida Vale de Gato. Lisboa, Portugal, Relógio D'água. ISBN: 9789727085828. 336 pp.
- EIGEN, M., WINKLER, R. (1989) *O Jogo: as leis naturais que regulam o acaso*. Traduzido por Carlos Fiolais. Lisboa, Portugal, Gradiva. 455 pp.
- GUERRERO, Julian Santos; TAVARES, Gonçalves M.; ROCHA, Paulo Mendes da (2011) *Pensar a casa: Conferências da Casa 1*. Matosinhos, Portugal, Casa da Arquitectura, ISBN: 978-989-96790-1-6. 43 pp.
- HUIZINGA, Johan (2005) *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo, Brasil, Editora Perspectiva. ISBN: 8527300753. 256 pp.
- LAGNADO, Lisette; PEDROSA, Adriano (org.). (2006) *27ª Bienal de São Paulo: Como viver junto*. São Paulo, Brasil, Fundação Bienal. ISBN: 9788585298296. 320 pp.
- OLIVEIRA FILHO, João Vilnei de – “Relações entre jogo e arte – o projeto Balbuco e a transição entre as performances ‘cores berrantes’, ‘cores ninja’, e ‘cores’”. OLIVEIRA JUNIOR, Antonio Wellington, org., *A performance ensaiada – ensaios sobre performance contemporânea*. Fortaleza, Brasil, Expressão Gráfica e Editora, 2011, 151-168, ISBN: 978-85-7563-945-0.
- SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de (2001) *Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contemporânea*. São Paulo, Brasil, Estação Liberdade. ISBN: 8574480436. 128 pp.
- TÁVORA, Fernando (2006) *Da organização do espaço*. Porto, Portugal, FAUP Publicações. ISBN: 9789729483226. 75 pp.

Revista

- CARMONA, Jorge (2012) “Guimarães ano 2012” in *National Geographic Portugal*. Nº. 130, Janeiro 2012, Secção Grande Angular.

Notas finais

¹ Ideia semelhante, no que diz respeito ao trabalho do arquiteto, aparece na fala do professor Fernando Távora quando escreve: “[...] projectar, planejar, desenhar, não deverão traduzir-se por o arquiteto na criação de formas vazias de sentido, impostas por capricho da moda ou por capricho de qualquer outra natureza. As formas que ele criará deverão resultar, antes, de um equilíbrio sábio entre a sua visão pessoal e a circunstância que o envolve e para tanto deverá ele conhecê-la intensamente, tão intensamente que conhecer e ser se confundem.” (Távora, 2006:74)

² Mais informações sobre o “Colectivo UVBA” em: <<https://>

www.facebook.com/colectivouvbva>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

³ “O centro histórico da cidade é de facto um dos poucos espalhados pelo mundo verdadeiramente habitados pela população local. Todos os passos conduzem para o grande “rossio” da cidade que é o Largo do Toural, agora requalificado, e onde desaguam os afluentes urbanos. A visita não ficaria completa sem passar pela Rua da Rainha, onde se situa a renascentista Igreja da Misericórdia, pelo Largo João Franco, pela Rua Cravador Molarinho, pelo verdadeiro coração medieval da cidade que são os comunicantes Largo Oliveira e Praça de Santiago – e respectivas jóias arquitectónicas como o edifício da Domus Municipalis, a Igreja de Nossa Senhora da Oliveira e o Padrão do Salado –, pela Rua de Santa Maria, pelo Largo Martins Sarmento e pela colina sagrada, onde despontam o Paço dos Duques de Bragança, a romântica capela de São Miguel e o castelo.

É em toda esta área de monumentos históricos e casas medievais exemplarmente recuperadas que vão decorrer as festas de rua e as exposições públicas.” (Carmona, 2012)

⁴ Mais informações sobre o “Guimarães Nocnoc 2” em: <<http://www.guimaraesnocnoc.com/>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

⁵ O registo da ação realizada no “Guimarães Nocnoc 2” pode ser visualizado nos seguintes links: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.438156069554849.91372.100000813807088&type=3>>, <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.438158402887949.91373.100000813807088&type=3>>, <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.438537459516710.91451.100000813807088&type=3>>, e <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.439594319411024.91695.100000813807088&type=3>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

⁶ <<https://www.facebook.com/joaovilnei>>

⁷ “O que é Foursquare?”

Foursquare é um aplicativo gratuito para ajudar você e seus amigos a aproveitarem o máximo dos lugares onde estão. Quando estiver pelas ruas, use o Foursquare para compartilhar e salvar os lugares que visita. E, quando precisar de uma ideia do que fazer, lhe daremos recomendações e ofertas personalizadas baseadas em onde você, seus amigos e outras pessoas com gostos parecidos com os seus têm frequentado.

Esteja você preparando uma viagem ao redor do mundo, armando uma balada com amigos ou tentando escolher o melhor prato em um restaurante local, o Foursquare é sua companhia perfeita.” Em: <<https://foursquare.com/about/>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

⁸ “What is Instagram?”

Instagram is a fun and quirky way to share your life with friends through a series of pictures. Snap a photo with your mobile phone, then choose a filter to transform the image into a memory to keep around forever. We're building Instagram to allow you to experience moments in your friends' lives through pictures as they happen. We imagine a world more connected through photos.” Em: <<http://instagram.com/about/faq/#>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

⁹ A imagem realizada por Ricardo Bastos Areia pode ser visualizada no seguinte link: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=520684514635337&set=a.439594319411024.91695.100000813807088&type=3&theater>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

¹⁰ As imagem realizada por Gabriela Benedeti podem ser visualizadas no seguinte link: <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.438156069554849.91372.100000813807088&type=3>>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

¹¹ Página do “The Sims 3” na Internet: <http://thesims.com/en_US/the-sims-3>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

¹² Uma gíria muito utilizada por jogadores de vídeo-jogos que é usada para designar códigos ou truques que podem ser utilizados durante o jogo. São geralmente utilizados para facilitar o jogo para o jogador.

¹³ O nome da personagem, Chico Gauba, escolheu-se sozinho. Só muitas semanas depois percebi que essa escolha, na verdade, se tratava de uma pequena peça que o meu

cérebro me pregava. Quando era criança vivi num condomínio na cidade de Fortaleza, no Brasil. Do lado de fora desse condomínio, encostado ao muro do pequeno pavilhão esportivo, vivia uma família em uma pequena casa feita de pedaços de lata e papelão. Chamávamos dono daquela pequena casa de Chico Gauba, que nos causava terror sempre que a bola escapava do pavilhão e caía próximo a casa dele... Imagino que o meu Chico Gauba venha daí.

¹⁴ Os vídeos da lista de reprodução “Chico Gauba” podem ser visualizados no link: <http://www.youtube.com/watch?v=yKHRx6vJAWI&feature=share&list=PLI_vb4oPu-wrTrs_-Ll0mQ5uk4nFcU3>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

¹⁵ Esse lugar do jogo é provisório e próprio somente ao jogo, podendo variar, conforme o caso, entre o “tabuleiro, o estádio, a liça, o ringue, o palco, a arena, etc.” (Caillois, 1990:26). São todos “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” (Huizinga, 2005:13).

¹⁶ Faço uma reflexão sobre essa relação, levando em consideração principalmente a performance no artigo, “Relações entre jogo e arte – o projeto Balbucio e a transição entre as performances ‘cores berrantes’, ‘cores ninja’, e ‘cores.’” (Oliveira Filho, 2011:51)

¹⁷ Os vídeos da lista de reprodução “Antônio Mascarenhas” podem ser visualizados no link: <https://www.youtube.com/watch?v=wS-V48wOT3k&list=PLI_vb4oPu-wRrCVX_JGlukDW7hvc70m8>. Acedido em 3 de Maio de 2013.

¹⁸ “O acaso e as regras são os elementos do jogo.” (Eigen, Winkler, 1989:26)