



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

MEL TAYNNÁ BRITO ARAÚJO ANDRADE

**O QUE PODE SER UMA CASA? A MEMÓRIA E A RESSIGNIFICAÇÃO DA
IMAGEM ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS EM ARTES VISUAIS**

FORTALEZA

2021

MEL TAYNNÁ BRITO ARAÚJO ANDRADE

O QUE PODE SER UMA CASA? A MEMÓRIA E A RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM
ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS EM ARTES VISUAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Poéticas da Criação e do Pensamento em Artes.

Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- A568q Andrade, Mel Taynná Brito Araújo.
O que pode ser uma casa? A memória e a resignificação da imagem através de experiências em artes visuais / Mel Taynná Brito Araújo Andrade. – 2021.
94 f. : il. color.
- Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Artes, Fortaleza, 2021.
Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.
1. ações. 2. arte contemporânea. 3. casa. 4. memória. 5. pesquisa em arte. I. Título.

CDD 700

MEL TAYNNÁ BRITO ARAÚJO ANDRADE

O QUE PODE SER UMA CASA? A MEMÓRIA E A RESSIGNIFICAÇÃO DA IMAGEM
ATRAVÉS DE EXPERIÊNCIAS EM ARTES VISUAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Mestre. Área de concentração: Poéticas da Criação e do Pensamento em Artes.

Orientação: Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Clevio Dheivas Nobre Rabelo
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Alexandre Romariz Sequeira
Universidade Federal do Pará (UFPA)

AGRADECIMENTOS

À Yá mi Yemanjá, senhora do meu ori, que me manteve mentalmente saudável durante todo esse processo;

À minha avó Gislene, sem ela eu não teria aprendido sobre a segurança e estabilidade que uma casa pode nos dar;

À minha mãe, que viveu comigo todas as intensidades que a cento-e-dezesesseis nos proporcionou, entre o amor e a dor, e que transformou um simples sobradinho no primeiro ninho, na casa onírica;

Ao Marley, que tornou-se casa para mim, me protegendo, me alimentando, acolhendo e sendo grande incentivador nos momentos inseguros. E que, em meio a uma mudança, rebocou sozinho as paredes da casa para que eu pudesse finalizar a escrita desta dissertação;

Aos amigos da minha turma de mestrado e aos “mestrinhos”, por todas as trocas, apoio e amizade, sem vocês com certeza teria sido um processo muito solitário;

À banca examinadora, formada por Prof. Dr. Alexandre Romariz Sequeira, Prof. Dr. Clevio Dheivas Nobre Rabelo e Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior, por terem aceitado o convite e por serem tão gentis e atenciosos, por suas considerações tão importantes, o olhar de cada um, em suas especificidades e recomendações, está presente ao longo de todo este texto;

Ao João Vilnei, o orientador atencioso, metuculoso, detalhista e amoroso com quem tive a alegria de trabalhar, que me acompanha desde a graduação e que me ajudou a construir o melhor trabalho que pude fazer. Há poucos orientadores comprometidos, empáticos e presentes como o João, e por isso, sinto-me privilegiada.

À CAPES, pelos quinze meses de concessão de bolsa, que me possibilitaram parar de trabalhar e me dedicar à pesquisa.

Lembrar não é reviver, mas refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências do passado. (Ecléa Bosi)

RESUMO

Em “O que pode ser uma casa? A memória e a resignificação da imagem através de experiências em artes visuais”, apresento a pesquisa que objetiva a análise, experimentação e reflexão de ações artísticas realizadas por mim entre 2019 e 2021 a partir da casa em que morei durante a infância. Inicio apresentando a cento-e-dezesseis, a organização do texto e os itens de apêndice que o acompanham. Discorro sobre o que pode ser uma casa, ao pensar esse espaço como concreto e como imagem, explorando trabalhos de artistas como Amanda Willians, Brígida Baltar, Diana Chiodelli, Do-Ho Suh, Hundertwasser e Yuri Firmeza; e teóricos como Bachelard, Brysson, Careri, Oliveira e Pallasmaa. Utilizo a pesquisa em arte (Salles, Zamboni) enquanto metodologia ao refletir sobre três ações artísticas realizadas ao longo da investigação: em “Simulação de Vida”, trato de experiências com o jogo eletrônico The Sims 4 a partir da recriação da cento-e-dezesseis em ambiente virtual; em “ALUGO”, narro o percurso da investigação sobre a história da casa e sua vizinhança, a partir de uma ação urbana com lambes; já em “A Casa que Habita em Mim”, apresento o trabalho em aquarela e desenho sobre as questões em torno da memória e da casa imaginada. Esta investigação confirma a relevância da casa enquanto objeto da pesquisa e da produção nas artes visuais, seja como tema ou espaço de criação, ao vincular, frequentemente, as memórias e subjetividades dos artistas com o espaço físico.

Palavras-chave: ações; arte contemporânea; casa; memória; pesquisa em arte.

ABSTRACT

In “What can a house be? The memory and the reframing of the image through experiences in visual arts”, I present the research that aims at the analysis, experimentation and reflection of artistic actions that I made between 2019 and 2021 from my childhood house. I begin by introducing the house one-hundred-and-sixteen, the organization of the text, and the accompanying appendix items. I discuss what a house can be, considering this space as concrete and as an image, exploring works by artists such as Amanda Willians, Brígida Baltar, Diana Chiodelli, Do-Ho Suh, Hundertwasser and Yuri Firmeza; and theorists such as Bachelard, Brysson, Careri, Oliveira and Pallasmaa. I use art research (Salles, Zamboni) as a methodology to reflect on three artistic actions realized during the investigation: in “Life Simulation”, I deal with experiences with the electronic game The Sims 4 from the recreation of the one-hundred-and-sixteen in a virtual environment; in “RENT”, I narrate the path of investigation into the history of the house and its neighborhood, based on an urban action with street collages; in “The house that dwells in me”, I present the work in watercolor and drawing on issues surrounding memory and the imagined house. This investigation confirms the relevance of the house as an object of research and production in visual arts, whether as a theme or space for creation, by frequently linking the memories and subjectivities of the artists with the physical space.

Keywords: acts; art research; contemporary art; house; memory.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Fachada da loja <i>Made in Brazil Artesanato</i> , nos anos 1990	
Figura 2 –	Série fotográfica “Abrigo”, de Brígida Baltar, 1996	27
Figura 3 –	Série fotográfica “Ação 3”, de Yuri Firmeza, 2005	29
Figura 4 –	Desenho de planta arquitetônica em aquarela, de Hundertwasser, de 1988	30
Figura 5 –	Prédio residencial em Viena, Áustria, projetado por Hundertwasser e construído em 1985	31
Figura 6 –	“The Five Skins”, 1975	32
Figura 7 –	Second Hand, de Zhanna Kadyrova	33
Figura 8 –	Do-Ho Suh realizando seu trabalho <i>Rubbing/Loving</i>	34
Figura 9 –	Detalhe do trabalho <i>Rubbing/Loving</i>	35
Figura 10 –	<i>Pink Oil Moisturizer</i> , do projeto <i>Color(ed) Theory</i> , de Amanda Willians	36
Figura 11 –	Planta-baixa de Dona Maria, do trabalho <i>Casa-Memória</i> (2017), de Diana Chiodelli	39
Figura 12 –	Planta-baixa de Seu Zelindo, do trabalho <i>Casa-Memória</i> (2017), de Diana Chiodelli	40
Figura 13 –	Hiperlink para playlist de Chico Gauba	44
Figura 14 –	Representação de perfis no The Sims	46
Figura 15 –	Ícone da vizinhança de Windenburg no The Sims	47
Figura 16 –	Hiperlink para vídeo da casa	48
Figura 17 –	Mel não consegue entrar na casa, pois não há ninguém lá	49
Figura 18 –	Fachada da cento-e-dezesseis	50
Figura 19 –	Hiperlink para vídeo da casa de bonecas pegando fogo	51
Figura 20 –	Silvia Naoku, personagem da série <i>Biografias Imaginárias</i> , em desenho	53
Figura 21 –	Silvia Naoku, personagem da série <i>Biografias Imaginárias</i> , em fotografia	54
Figura 22 –	“O que é o Second Life?”	56
Figura 23 –	Hiperlink para vídeo <i>White Veil</i> , de Bryn Oh	57
Figura 24 –	Hiperlink para vídeo FF Gaiden: Delete, de Larry Achiampong e David Blandy	57

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	RUA DOS POTIGUARAS, 116, PRAIA DE IRACEMA	14
2.1	Quando o <i>locus</i> é a casa da infância	17
3	O QUE PODE SER UMA CASA?	19
3.1	Na medida do concreto	19
3.2	Na medida da imagem	37
4	DAS AÇÕES	41
4.1	Simulação de vida	42
4.1.1	O processo de criação no The Sims.....	46
4.1.2	Outras formas de entrar na casa	50
4.1.3	Paralelos	53
4.1.4	Apontamentos e desdobramentos	55
4.2	ALUGO	59
4.3	A casa que habita em mim	66
5	CONCLUSÃO	72
	REFERÊNCIAS	74
	APÊNDICE A – TRANSCRIÇÃO DAS CONVERSAS DECORRENTES DA AÇÃO ALUGO	78
	APÊNDICE B – CARTA	82
	APÊNDICE C – CARTA-EMAIL DE DIANA CHIODELLI	84
	APÊNDICE D – PLANTA-BAIXA DA CENTO-E-DEZESSEIS	85
	APÊNDICE E – CERTIDÃO DE IMÓVEIS DA CENTO-E-DEZESSEIS .	86
	APÊNDICE F – CADERNO DE HABITAÇÕES	88

1 INTRODUÇÃO

Inicialmente, o projeto de pesquisa para o mestrado seria uma produção artística em performance a partir das memórias ativadas pelos vestígios da casa da infância na Praia de Iracema. Com o tempo, o objeto da pesquisa mudou, conectando três casas diferentes, cada uma pertencendo a um tempo e espaço particular, com suas próprias memórias e que me permitiam abordar conceitos e situações também distintas. Eram elas: a casa de minha avó paterna, em que morei da adolescência até recentemente, e sobre a qual trabalhei na minha monografia na graduação em artes visuais¹; o Ilê Ibá Asè Possun Aziri², o terreiro de candomblé do qual faço parte e onde me iniciei como ekede³; e a casa da infância, que fazia parte da pesquisa desde o pré-projeto.

Todas as minhas casas reclamavam um lugar nesta investigação. Ao longo da pesquisa, fui dando-me conta de que não seria possível, em tão pouco tempo, investigar o que cada uma delas me despertava e interessava trabalhar, tendo sido necessário realizar um recorte sangrento, restando-me metade do tempo total que dispunha no mestrado. A decisão foi justa com este trabalho e comigo mesma pois, a partir de então, pude me concentrar em aprofundar as questões e interesses referentes à casa da infância.

Durante os dois anos de pesquisa, realizei ações e experimentos que resultaram na apresentação do artigo *Casa, Performance, Jogo: Programa Performativo na Construção de uma casa no The Sims*, sobre uma ação em que utilizei o jogo The Sims⁴, na Jornada de Pesquisa em Arte - UNESP, em 2019; na seleção no 71º Salão de Abril⁵, com a performance *Para Vestir Ìgbín*, criada a partir das questões em torno da casa de candomblé, em 2020; na elaboração de dois cursos intitulado *A Casa e a Produção nas Artes Visuais*, realizados com turmas do curso de Design Digital da UFC - Campus Quixadá (2019), e como parte da programação do Centro Cultural Belchior (2020), espaço cultural de Fortaleza; apresentei o trabalho *Diálogos entre a prática acadêmica e o gesto artístico na performance*, nos

¹ ANDRADE, Mel. **Como contar a história de uma casa através de minhas memórias**. Monografia (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará), Fortaleza, 2018.

² *ilê* significa casa em iorubá.

³ Cargo hierárquico responsável por zelar pelos orixás.

⁴ ANDRADE, Mel. **Casa, Performance, Jogo: Programa Performativo na Construção de uma casa no The Sims**. In: III Jornada de Pesquisa em Arte PPG IA- UNESP (2019 : São Paulo, SP). Anais. São Paulo: Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2019. Disponível em: https://9136a805-01de-411a-8289-7b3a6521a4cc.filesusr.com/ugd/57e737_4d41e60a530d4f789251370d084e49c4.pdf. Acesso em 16/09/2020.

⁵ ANDRADE, Mel. **Para Vestir Ìgbín**. 2020. Performance. Disponível em: <https://www.salaodeabril.com.br/docs/resultado-final-do-71-salao-de-abril.pdf>. Acesso em 16/09/2020.

Encontros Universitários da UFC (2021); e participei como convidada do evento Conversa de Academia, realizado pela Escola Pública de Dança Vila das Artes, com o trabalho *O que pode ser uma casa? A memória e a resignificação da imagem a partir de experiências em artes visuais*, em 2021.

Apesar de tudo aquilo que inicialmente idealizei, de formas diversas e completamente novas, os resultados acabaram por se apresentar pelo acaso, pelo imprevisto, pelo imprevisível. O que dissipa a idealização que projetei, mas também tem sido da forma mais honesta de se estar em casa e de compreender que aquilo que tenho feito segue seus próprios caminhos. Oliveira Filho (2016) fala sobre isso ao descobrir que sua pesquisa tornou-se diferente daquilo que havia planejado: “[...] no decorrer do processo é que a Casa daria certo, mesmo que não acontecesse o que estava planejado. *A Casa seria o que ela fosse.*” (OLIVEIRA FILHO, 2016, p. 92, grifo meu). Convido o leitor a conhecer, através desta pesquisa, um pouco da minha história na casa da Praia de Iracema e as ações que realizei enquanto processo de investigação para compreender o que pode ser uma casa.

Há deleite ao compreender esse lugar se transforma e em reconhecer que a pesquisa e a escrita têm acontecido à medida que eu vivo essa casa, à medida que realizo uma ação, à medida que leio um autor; seguindo direcionamentos prévios, pedindo ajuda ao me perder, mas com os olhos e ouvidos atentos, compreendendo que tudo o que tem sido vivê-la (em seus diversos tempos) é a pesquisa.

2 RUA DOS POTIGUARAS, 116, PRAIA DE IRACEMA

Ao longo da história das artes visuais, é possível perceber a presença da casa enquanto espaço de produção e criação, mas também como temática, na representação da intimidade doméstica, como os famosos *O quarto do artista em Arles* (1888), de Van Gogh e *As Meninas* (1656), de Diego Velázquez, até mesmo as casas que se tornam lugares especiais nas práticas de artistas como Maud Lewis, com sua casa-tela, e Frida Kahlo, com sua Casa Azul. Durante a pesquisa, fui percebendo que a casa sempre foi representada por artistas, seja por ser espaço de trabalho, como as casas-ateliês ou porque através dessas imagens poderiam reinventar suas realidades a partir da análise de suas histórias pessoais.

Desde a escrita da monografia na licenciatura em artes visuais, interessei-me por experimentar, a partir de meu processo de criação, as questões entre memória e minhas vivências nas casas que morei. O objetivo desta investigação é dissertar sobre as possibilidades de trabalhar com a casa, seja enquanto objeto, enquanto tema ou mesmo enquanto espaço de produção, em diálogo com trabalhos de artistas e teóricos, em que o texto é mediado pelo questionamento do que pode ser uma casa.

Carinhosamente chamada de “cento-e-dezesseis”, foi o primeiro lugar que reconheci como casa, como lar, e por isso desejei falar sobre ela. A cento-e-dezesseis tornou-se uma caixa de Pandora, um lugar fechado e mágico, um reduto de lembranças, de traumas, de imagens da infância, das brincadeiras solitárias, do amor de mãe, dos duendes travessos, do Flamboyant que florescia também no chão, de invasões e de despedidas. Esse lugar em que vivi minha infância, rodeada por histórias encantadas, tornou-se objeto de pesquisa.

A pesquisa em arte, como atribui Silvio Zamboni, é o “[...] trabalho de pesquisa em criação artística, empreendido por artistas que objetivam obter como produto final a obra de arte” (ZAMBONI, 2001, p. 6), sendo a “obra de arte” compreendida a partir de trabalhos artísticos como resultados das pesquisas em que o processo de investigação e reflexão tem se dado concomitante à produção artística. Os trabalhos desenvolvidos e realizados iniciam juntamente com o processo de pesquisa, em que vem sendo descoberto e experimentado ao longo do período deste mestrado, compreendendo que “toda arte, pela sua própria natureza, é pesquisa.” (*ibidem*, p. 7)

Sendo assim, “a criação é [...] conhecimento obtido por meio da ação.” (SALLES, 2011, p. 127), por isso ao realizar as ações, obtenho uma informação nova que somente aquela

ação poderia me proporcionar, dentro da sua especificidade temática, contextual e pelo conhecimento apreendido pelo meu corpo, em uma experiência de percepção sensível e subjetiva. Zamboni (2001, p. 52) não nega a existência dessa força intuitiva e sensível, bem como o caráter racional e o domínio intelectual contidos no processo da pesquisa em arte, ao dizer que a diferença entre o artista pesquisador e o artista intuitivo é a consciência dos parâmetros teóricos. Assim, não há a necessidade do artista externar todas as suas leituras e estudos, porque, para o autor, o importante é que haja conscientização desse processo pelo artista.

Os conhecimentos assimilados tornam-se, como parte deste processo de criação, textos em formato de carta, diários, ensaios que, para mim, cumprem uma função relevante enquanto processo sensível e singular. A escrita media a relação e reflexão decorrente do conhecimento apreendido, seja a partir das leituras, das ações realizadas ou da retomada à memória. Por isso, ao longo deste texto, haverá a inclusão de escrituras de gêneros diversos, que podem aparentar dissociação, mas que devem fazer sentido quando lidos. “De um modo geral, pode-se dizer que o artista faz provisões: recolhe, junta e acumula o que lhe parece necessário. São registros verbais, visuais ou sonoros de apropriação do mundo [...]” (SALLES, 2011, p. 128) Sem reivindicar um lugar de “obra de arte”, mas um trabalho formado por peças de imagens e lembranças que fazem parte da construção da pesquisa.

Escrever sobre a cento-e-dezesseis é um ato estranho e contraditório, pois como posso falar, e não só falar, mas desenvolver uma pesquisa sobre uma casa que — aparentemente abandonada, sem placa de aluga-se ou vende-se, sem registro no cartório de imóveis — não me permite entrar nela? Assim como os fantasmas de Cortázar⁶ que vão aos poucos tomando de conta, preenchendo os espaços da casa dos irmãos, a ponto de os expulsar, a cento-e-dezesseis também foi fazendo comigo. As casas antigas, cheias de memória e história, têm fantasmas, isso é certo. Mas antes de serem espíritos volúveis que habitam os cômodos nos assustando, eles impregnam as paredes e os objetos, revelando as lembranças a todo momento. A cento-e-dezesseis é a casa que sempre volto, como um ímã, ela me atrai e me repele. Após nascer, foi o primeiro ninho, a primeira imagem que construí do mundo (BACHELARD, 1993), por isso ainda me é difícil soltar, deixar que essa imagem se dissipe.

⁶ Do conto Casa Tomada, de 1946. Disponível em: http://www.releituras.com/jcortazar_casa.asp. Acesso em 13/06/2020.

As casas são espaços onde acontecem as histórias, as memórias, que desencadeiam em mim os impulsos de trabalho artístico. Se vemos uma casa antiga e abandonada numa área do centro da cidade, poderemos falar sobre sua arquitetura, se tiver esse conhecimento, é possível identificar os estilos utilizados na construção, ou mesmo falar da casa enquanto ruína, falar até mesmo das cores da pintura da fachada que ainda é possível identificar; se conhecemos alguém que ali morou, falaremos dessa relação ou se alguma história que foi vivida e contada a nós. Se vivemos toda a nossa vida em uma única casa, sabemos que fomos formados humanos entre aquelas paredes, nos pés descalços no chão do quintal, conhecemos as marcas, as modificações. Nosso corpo sabe também como andar dentro desse espaço, como desviar de um galho, como evitar escorregar em determinado cômodo por conta do chão molhado na cerâmica, ou mesmo qual movimento o braço faz, de forma quase autônoma, para acender a luz do banheiro. O corpo aprendeu também sobre qual força utilizar para fechar aquele portão que trava, para subir um batente que foi feito um pouco mais alto do que deveria, e até a força na ponta dos pés para pegar aquela panela que fica no armário mais alto. Se o telefone toca, você sabe quanto tempo demora para chegar até ele e se vai dar mesmo tempo de sair do banho para atender. A gente aprende também qual o melhor horário para estender a roupa no varal, qual a goteira que não importa quantas vezes se conserte o telhado, mas sempre vai aparecer em uma noite de chuva nos obrigando a levantar de madrugada para aparar a água, e aprendemos qual porta se deve fechar para que o vento não apague o fogo do feijão. Qual o melhor chuveiro e o melhor lugar para fazer cocô. Quais as paredes que podemos tranquilamente colocar um prego e quais as que de maneira nenhuma é possível colocar um prego sem que ele amasse em contato com algum concreto. Qual o melhor lugar para ler, quantos portões e portas temos que abrir e até quanto tempo demoramos para finalmente entrar em casa.

Tudo o que a cento-e-dezesseis me permite é ver sua fachada frontal e suas janelas do andar superior que estão lacradas com tijolos. O que sei sobre ela existe em poucas fotografias e em minha memória. Este trabalho é também um dossiê, um documento, um apanhado de tudo o que tem sido possível de se saber sobre esse sobrado abandonado.

2.1 Quando o *locus* é a casa da infância

A casa materna é uma presença constante nas autobiografias. Nem sempre é a primeira casa que se conheceu, mas é aquela em que vivemos os momentos mais importantes da infância. Ela é o centro geométrico do mundo, a cidade cresce a partir dela, em todas as direções. Fixamos a casa com as dimensões que ela tem para nós e causa espanto a redução que sofre quando vamos vê-la com os olhos de adulto. *Para enxergar as coisas nas suas antigas proporções, como posso tornar-me de novo criança?* (BOSI, 1994, p. 435, grifo meu)

Por volta dos meus seis anos, minha mãe ensinou-me a memorizar o endereço completo de casa, para que, caso me perdesse, eu soubesse falar para algum adulto onde morava. De vez em quando ela perguntava “onde moramos?” e eu dizia “Rua dos Potiguaras cento e dezesseis Praia de Iracema cep sessenta zero sessenta quinhentos”. E fazia o mesmo com o número de celular de meu pai. Mas o que se mantém latente em minha memória é a sonoridade do endereço, ecoando em meus pensamentos, como se fosse uma reza ou ladainha. Rua dos Potiguaras cento e dezesseis Praia de Iracema cep sessenta zero sessenta quinhentos. Rua dos Potiguaras cento e dezesseis Praia de Iracema cep sessenta zero sessenta quinhentos. Rua dos Potiguaras cento e dezesseis Praia de Iracema cep sessenta zero sessenta quinhentos.

Durante a investigação, pude ampliar o uso dos formatos e documentos que foram me guiando em uma espécie de prospecção, em que fazem parte as cartas, desenhos de planta-baixa, fotografias, certidões e áudios. Os documentos anexados são necessários para uma melhor compreensão e interpretação dessa casa que não é possível, até então, de ser visitada. Como alude Perec sobre o *puzzle*: “o objeto visado [...] não é uma soma de elementos que teríamos inicialmente de isolar e analisar, mas um conjunto, ou seja, uma forma, uma estrutura; [...] a única coisa que conta é a possibilidade de relacionar essa peça a outras peças.” (PEREC, 2009, p. 11) Esta escrita é uma tentativa, uma experimentação, um ensaio sobre aquilo que pode ser uma casa, o que ela significa para mim e o que tenho refletido a partir das experimentações que realizo.

No primeiro capítulo, *Rua dos Potiguaras, 116, Praia de Iracema*, apresento o contexto e os motivos pelos quais escolhi esta casa específica, além de identificá-la. Em *O Que Pode Ser Uma Casa?*, segundo capítulo deste texto e que intitula a dissertação, desenvolvo uma contextualização a partir da pergunta do que pode ser uma casa, pensando

sobre as questões que envolvem a casa em sua dimensão concreta, a partir de análises e leituras a partir da estrutura física, sua presença arquitetônica e histórica, além de apresentar alguns trabalhos artísticos que são referência conceitual e imagética. Já em Ações, apresento três trabalhos que foram realizados ao procurar responder algumas das questões que norteiam esta pesquisa. Em Simulação de Vida, utilizo o jogo eletrônico The Sims 4 para recriar a casa e simular situações que gostaria de viver; em ALUGO, apresento uma investigação em torno da história da casa a partir de uma ação urbana na fachada da casa; e em A Casa que Habita em Mim, discorro sobre o trabalho de recriação imagética das memórias da infância.

Ao longo do texto, há alguns QR Codes que levarão a links de vídeos e áudios citados nesta narrativa. Encontrará também outros itens que complementam ou são referenciados por mim ao longo da escritura. Na versão digital deste trabalho, alguns dos itens aparecem como apêndices. São eles:

1. Caderno de Habitações;
2. Planta-baixa;
3. Certidão de Imóvel;
4. Ímã de geladeira da ação ALUGO.

3 O QUE PODE SER UMA CASA?

O que vai caracterizar um espaço para que possamos chamá-lo de casa? É seu uso como morada, habitação? Ou sua arquitetura? São as relações afetivas e cotidianas que estabelecemos? É comer e dormir? É criar galinhas no quintal? Uma casa que não é mais casa continua casa? Quais os elementos mínimos que precisam existir para ser casa? Se não tem banheiro é casa? E se falta cozinha? E se é um lugar em que não posso dormir, nem guardar minhas coisas, nem criar galinhas? A casa do passarinho não é a mesma que a minha... E a casa do gato? E se a casa do gato é todo o Campus da UFC e ele pode comer, dormir, fazer cocô em qualquer lugar, continua casa? Se a casa só é casa porque é memória de uma casa, continua casa? Por que quem casa quer casa? E quem não tem casa, transforma o mundo todo em casa que nem o gato, como fez Oliveira Filho (2016) em “A Casa Impossível”⁷? Se em uma casa tem onde dormir, comer, fazer cocô, criar galinhas, mas não tem ninguém, continua sendo casa? Por que eu olho para uma casa e sei que é uma casa, e quando olho para um prédio, sei que é um prédio? Se uma casa não tem pistas de uso, sujeira e gambiarras, continua casa? Se a casa pode ser, como diz Cossermelli (1999), um espelho do *self*, eu posso conhecer uma pessoa só vendo a casa dela? Eu posso me reconhecer vendo minha própria casa?

3.1 Na medida do concreto

Para mim, a casa se apresentou como esse espaço doméstico de convivência e para onde retornamos diariamente, é um lugar que se tornou tão corriqueiro em minha rotina que para a analisar sinto que preciso olhar de outra forma, sair de dentro, olhar de fora. Quanto mais leio sobre e vejo como as pessoas vivem esse espaço, percebo o quão absurdo é tentar definir o que é uma casa. “Na verdade, as casas são coisas muito estranhas. Elas quase não têm qualidades universais: podem assumir praticamente qualquer forma, incorpora praticamente qualquer material, ser de qualquer tamanho, ocupar qualquer espaço.” (BRYSON, 2011, p. 43) Não à toa muito dificilmente encontra-se uma casa igual à outra. Mesmo em apartamentos e casas que têm a mesma planta-baixa de origem, vemos que as paredes são pintadas em cores

⁷ Tese de doutorado de João Vilnei de Oliveira Filho, em que o autor, a partir de ações, passa a viver os espaços da cidade como os espaços da casa durante um mês.

diferentes; a varanda poderá perder sua função e ser anexada à sala, como um único cômodo; uma porta pode ser aberta para o corredor.

Oliveira, ao definir seu percurso conceitual em “A Casa Compreensiva”, diz que “A casa é um manancial de conceitos, uma mistura de ideias e um composto de lugares.” (OLIVEIRA, 2015, p. 22) e que por isso dificilmente alguém ousa definir seu conceito, tendo em vista a complexidade e extensão da temática. Neste trabalho, não pretendo definir *o que é casa*, seja do ponto de vista arquitetônico ou conceitual, mas delinear alguns conceitos e significados a partir das experiências que venho realizando. Ou seja, apresentar compreensões diversas sobre a ideia da casa, levando em consideração a criação artística e conceitual, a experiência e a vivência nela, além de compartilhar como alguns autores e artistas compreendem esse lugar, seja na perspectiva da arquitetura, da fenomenologia, da memória familiar e afetiva, das histórias pessoais, da vida doméstica ou dos trabalhos artísticos que a utilizam enquanto tema principal ou como espaço de produção artística.

Passamos, ao longo da história, a precisar de um espaço que tivesse a função de abrigo como qualidade prioritária a partir do período Neolítico, com a sedentarização dos grupos nômades, desencadeada, entre outras razões, pelo desenvolvimento da agricultura. Bill Bryson explica que essa ideia do sedentarismo humano se deu de forma mais complexa e até um pouco diferente do que habitualmente lemos nos livros de história, em que é apresentada a desistência da vida nômade e a relação com a agricultura. O autor relata que havia comunidades sedentárias que não praticavam a agricultura, que “[...] escavações no Oriente Médio também mostraram que não era incomum que as pessoas se fixassem em comunidades permanentes muito antes de começarem a praticar a agricultura.” (BRYSON, 2011, p. 52) Com esse argumento, o autor pretende justificar o pensamento de que ocorreram outras motivações para que nós humanos passássemos a viver de forma fixa. Ele ainda apresenta uma série de situações negativas que desfaz a visão romantizada, como as dificuldades de transformação dos vegetais em alimentos prontos para o consumo, como o pão; a deficiência alimentar decorrente das novas formas de consumir os alimentos; diminuição do consumo de proteínas de origem animal; e até o aumento da proliferação de doenças contagiosas e infestações de ratos e outros animais vetores de doenças. A partir dessa reflexão, Bryson defende que o mundo moderno foi desenvolvido a partir da complexa estrutura e organização da casa.

Francesco Careri (2013), em *Walkscapes*, ao também falar sobre as relações nômades e sedentárias na história da humanidade, apresenta uma análise sobre as personagens bíblicas Caim e Abel, ao identificar o primeiro como *Homo faber*, aquele que “trabalha e que sujeita a natureza para construir materialmente um novo universo artificial” (CARERI, 2013, p. 36) em comparação com as características de *Homo ludens* do irmão, que “tem uma grande quantidade de tempo livre para dedicar à especulação intelectual, à exploração da terra, à aventura e ao jogo” (CARERI, 2013, p. 36). Para o autor, as figuras representam as duas modalidades de compreensão da arquitetura: “uma arquitetura entendida como construção física do espaço contra uma arquitetura entendida como percepção e construção simbólica do espaço.” (CARERI, 2013, p. 36) Ao longo deste trabalho, será possível perceber que o aspecto simbólico é o que mais me interessa ao realizar as ações artísticas.

Ao pensar sobre uma casa é muito provável que a primeira relação que façamos seja a de imaginarmos nossa própria casa, talvez visualizamos logo a estrutura física e depois vislumbramos alguma lembrança vivida naquele espaço. Pesquisar sobre esse lugar é também consentir as diversas camadas e funções que são associadas ao seu significado, principalmente quando, em um único espaço, conceitos e experimentos sobre sua estrutura física, arquitetura e os aspectos culturais, afetivos e históricos lhes são inerentes.

Autores como Juhani Pallasmaa fazem uma diferenciação categórica entre “lar” e “casa”, ao relacionar o primeiro como espaço de dimensão psíquica e a segunda como estritamente físico. Não que sejam nomenclaturas que se excluam uma à outra, mas sim abordagens mais diretas para pensar recortes possíveis sobre esse lugar. “Essa residência possui sua própria psique e alma, além de suas qualidades formais e quantificáveis.” Essa distinção entre os dois termos se dá também porque o autor justifica que as escolas de arquitetura não projetam lares, mas casas (PALLASMAA, 2017, p. 14), ao dizer que os arquitetos, no que ele próprio se inclui, parecem “incapazes de lidar com os aspectos mais sutis, emocionais e difusos do lar.” (*ibidem*) Pensar nas características emocionais, sensíveis e difusas da casa complementa a ideia de lar que o autor destaca, nos fazendo compreender esse espaço para além da construção, de suas paredes, janelas e telhados.

Patrícia, uma amiga, costuma contar que em seu segundo ano de mestrado chegou a alugar um quartinho em uma casa para escrever a dissertação. Todos os dias ela ia para lá e escrevia. Parava para almoçar, tirava um cochilo e retomava a pesquisa até o início da noite. Conta que foi necessário para que conseguisse se concentrar melhor. Para esse quarto, ela

levou mesa, cadeira, rede e o material da pesquisa. Para Bachelard, “todo espaço realmente habitado traz a essência da noção de casa” (1993, p. 25). Patrícia estabeleceu outro lugar, um novo espaço para habitar, mesmo que aquele quartinho tivesse um propósito de uso bem definido: o de local de trabalho, ainda assim tornara-se seu local de abrigo (LEMOS, 1989).

Ainda levando em consideração a relevância dos aspectos culturais, para além dos aspectos formais de sua concepção e construção, Lemos aponta:

Essa simples relação de cômodos numa moradia, na prática pouco exprime, como podemos perceber, as intrincadas questões abrangidas pelas chamadas *funções de habitação*. Tal lista de dependências sempre é compartimentada em três agrupamentos referentes às atividades ligadas ao lazer, ao repouso noturno e aos serviços em geral. Mas tal enumeração de “espaços especializados”, assim concisa, pode ser a mesma em qualquer cidade ou qualquer país, para qualquer família de qualquer nível social e por aí se vê que necessariamente o arquiteto deve estar preparado para deslindar nas entrelinhas da lista sucinta todas aquelas expectativas de ordem cultural acima aludidas. (LEMOS, 1989, p. 10)

Uma das primeiras reflexões que tive ao pensar sobre o que pode caracterizar uma casa está justamente em torno disso que o autor coloca, de que pode exceder as funções de habitação, desde as atividades de lazer, repouso noturno e das práticas em geral, ou seja, comer, dormir, realizar a higiene e necessidades fisiológicas – referentes ao cuidado humano; até as atividades do cuidado com a própria estrutura física da casa, como limpeza, organização em geral, reformas etc.

Compreendo, da citação anterior de Lemos, quando fala sobre a casa feita por arquitetos, mas é importante ressaltar que a grande maioria das casas brasileiras⁸ são construídas sem qualquer orientação desse profissional, como é o caso das casas autoconstruídas, termo utilizado na arquitetura para casas feitas por conta própria, atendendo a uma necessidade específica de reforma ou expansão, onde muitas vezes os próprios residentes realizam a construção ou contratam mestres de obra e pedreiros. Frequentemente, as casas que tenho como referência são as casas do Nordeste brasileiro, populares e, na maioria das vezes, autoconstruídas. Essas casas não seguem modelos arquitetônicos clássicos

⁸ Segundo pesquisa do Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Brasil/DATA FOLHA, no Brasil menos de 15% utilizaram os serviços de um arquiteto ou engenheiro na obra. Já na região Nordeste essa porcentagem chega a 92,9% dos que não contrataram o serviço de arquiteto, urbanista ou engenheiro em obras de reforma ou construção. “A pesquisa qualitativa, feita nos grupos de discussão, confirmou que a questão financeira é o principal motivo pela preferência por mestres de obras e pedreiros. Outros motivos citados foram o fácil acesso a esses profissionais (por meio de indicações) e desconhecimento de outras alternativas.” Acesso em 04/08/20. Disponível em: <https://www.caubr.gov.br/pesquisa2015/como-o-brasileiro-constroi/>.

ou científicos, podem seguir ou não as medidas formais de construção, sofrem ações de autoconstrução e suas estruturas são reflexo das relações sócio-culturais de seus moradores.

As primeiras referências bibliográficas que li sobre casa e história da casa eram de autores europeus ou sudestinos, em grande maioria, o que por muitas vezes dificultou a minha correlação e até imaginação das casas descritas. Bryson (2010) inicia sua introdução de “Em Casa: uma breve história da vida doméstica”, falando de uma “antiga casa paroquial de uma igreja anglicana” e como teve que “subir ao sótão para descobrir a origem de uma misteriosa goteira.” (BRYSON, 2010, p. 15) Os aspectos culturais na construção de cômodos e de sua organização em uma casa, confirmam-se nessa citação, pois tive que pesquisar na internet para conseguir visualizar o que era uma “antiga casa paroquial de uma igreja anglicana”. O aspecto funcional e social do que vem a ser uma casa paroquial sugere ser o mesmo em qualquer lugar, mas ao ser construído em épocas e países diferentes, vai seguir os moldes da arquitetura de determinado tempo e local. Uma casa paroquial em Norfolk, na Inglaterra, por exemplo, vai ser bem diferente da casa paroquial em Ouro Branco, no Brasil, desde as dimensões, os materiais utilizados, os espaço em que é construída, as relações que a construção passa a ter com o entorno e com a cidade em si.

Outro exemplo de autor que utiliza referências arquitetônicas sudestinas é Reis Filho, em que apresenta as cidades de Brasília, Rio de Janeiro e, com maior ênfase, de São Paulo ao falar das residências:

Nos anos seguintes, – os últimos do século – começaram a aparecer as primeiras casas com jardins na frente. Recuadas, de início, apenas alguns metros – cerca de três – conservaram durante algum tempo as características anteriores, com o cuidado de somente abrir as portas para as laterais. Exemplos curiosos dessa transição encontravam-se ainda há pouco, em São Paulo, à rua Santo Antônio, entre os viadutos Major Quedinho e Martinho Prado. (REIS FILHO, 1970, p. 173)

Claro que é completamente compreensível que os autores citados tragam referências a partir de suas vivências culturais e de suas cidades de origem, mas esses lugares e essas casas não conseguem dialogar muito com as casas que já habitei e conheci. O que me levou a querer aprofundar em outro momento a pesquisa sobre a casa e a arquitetura cearense, pois essas reflexões das experiências de outros autores me fizeram perceber a importância de entender melhor o contexto da casa a qual quero trabalhar.

A cento-e-dezesseis é um sobrado localizado na Praia de Iracema, em Fortaleza, e que, durante a década de 1990, teve destaque pela boemia e seus bares que dividiam território com

as casas residenciais. Os sobrados são construções, segundo Lemos, de espaço excessivo, *sobrado*, ou que havia soalho suspenso, ou seja, o sobrado poderia estar acima ou abaixo. Naturalizou-se a denominação de sobrado para residências que tivessem como principal característica mais de um piso, tendo em vista que as construções coloniais que precediam eram construídas somente com andar térreo. Outra característica é a fachada estreita que dá entrada à casa que cresce para os fundos. Comum à estrutura dos sobrados no bairro, com “[...] térreo e sobreloja para o comércio, depósitos, dormitório de empregados e guarda de veículos de tração animal. Andares elevados (ou sobrados) para a família. A cozinha, às vezes, era no rés do chão, outras vezes no primeiro andar.” (LEMOS, 1989, p. 34) Costumeiramente ouvi minha mãe se referir à cento-e-dezesseis como *sobradinho* e não à toa sua estrutura física corresponde à descrição de Lemos. Logo na entrada da casa, havia justamente esse espaço de sobreloja que Lemos menciona, um cômodo de 2 x 2m, separado da parte privada da casa por um corredor comprido, que durante anos serviu como comércio para minha mãe que era costureira, a loja chamada *Made in Brazil Artesanato*.

Figura 1 – Fachada da loja *Made in Brazil Artesanato*, nos anos 1990.



Fonte – Arquivo pessoal da autora.

Os outros cômodos, construídos ao fundo, eram divididos em compartimentos equivalentes: o tamanho da sala no térreo correspondia a outra sala no 1º andar; o da cozinha, correspondia ao quarto; e os banheiros também compartilhavam das mesmas medidas, um no térreo, outro no andar superior. Também existe uma espécie de sótão que ficava bem acima da loja, e, diferente das casas europeias, não havia qualquer acesso de escada ou semelhante, a única entrada possível dava-se a partir de uma pequena janela de 50 x 50 cm.

A intenção do sobradinho ter sido construído como residência familiar se confirma em conversa realizada com Jonas Demetrio, herdeiro da cento-e-dezesseis, que me contou sobre seu avô ter morado com a família lá.

Mesmo criança, já não gostava muito de desenhar. A primeira lembrança que tenho de desenhar uma casa foi aos 7 anos, quando um namorado de minha mãe me ensinou a desenhar numa perspectiva 3/4. Até então, eu só desenhava casa “de frente”. Aos 9, fiz minha primeira planta-baixa para um trabalho escolar: tínhamos que medir nossas casas e depois fazer o desenho arquitetônico. Nos dois momentos, percebo que as experiências despertaram em mim um encantamento ao compreender que havia outras formas possíveis de desenhar e tratar o mesmo objeto. Nessa época eu já tinha uma relação carinhosa com minha casa, pois não era somente reconhecer aquele sobradinho como abrigo, mas de o sentir como especial, onde me sentia protegida e tinha liberdade para brincar da forma que fosse.

Além da planta-baixa, um dos elementos deste trabalho é um caderno de desenho intitulado *Habitações*, sem pauta e de capa amarelo ovo, em que fui construindo uma antologia dos tipos de casas existentes ao longo da história, desde as cavernas até as casas de alvenaria. Esse caderno é resultado de aulas que tive na Escola Waldorf, em 2000, em que Dona Anastácia desenhava na lousa enquanto ia contando uma história sobre aquele desenho, assim era o método da pedagogia Waldorf⁹. Além dos desenhos, há pequenos textos que escrevemos. Alguns deles escrevi sozinha, outros fiz em conjunto com a classe – é possível conferir a partir das assinaturas no rodapé – mas sempre direcionados pela história que Dona Anastácia contava.

⁹ Apesar de ter estudado apenas um ano nessa escola, as memórias e aprendizados são as mais latentes em relação à sala de aula. Meu desejo em pesquisar sobre casa provavelmente foi semeado nesse período pelas atividades realizadas, desde a criação do Cadernos de Habitações até os exercícios de desenhar a planta-baixa.

O Caderno de Habitações¹⁰ conta uma história das casas, com enfoque nas transformações físicas, em um panorama que destaca as distinções de estilo, período e cultura. Acredito que o objetivo era que conhecêssemos a variedade de casas que foram inventadas e construídas ao longo da história. Contextualizando, desde que os primórdios passaram a estabelecer um lugar enquanto casa para escapar das intempéries, passando pelos moradores dos pueblos: “Numa terra vasta lá nos rochedos moravam os moradores nas alturas para se protegerem dos animais ferozes”¹¹; também acontecia com os moradores dos lagos que “aprenderam a construir casas nos lagos para se protegerem dos animais ferozes”. Houve também a atenção para descrever os materiais utilizados e as formas de construção, escolhidos de acordo com o que havia de matéria prima disponível, variando de região para região, e das técnicas conhecidas para construção conhecidas em cada época. Essas diferenças são ilustradas e vemos quando comparamos a construção das Casas em Árvores onde “eram feitas numa plataforma de madeira – para sustentar a casa. As casas eram feitas com: madeira para as paredes; e galhos e caniços para o teto.”; os Tee-pees, casas que “eram feitas com paus fincados no chão que era jogado por cima um grande tecido de pelo de javali. Esses paus cruzavam-se lá em cima, e formava-se uma casa arredondada.”; e, por fim, as Casas de Alvenaria em que “no começo o arquiteto faz a planta da casa, depois ele manda o maqueteiro fazer a maquete, e por último, os pedreiros e o mestre de obra começam a trabalhar.”

As citações apresentam características, mesmo que mínimas, dos aspectos culturais que circundam as construções das casas ao longo da história. Lemos reforça essa ideia quando diz que:

(...) o ato de morar é uma manifestação de caráter cultural e enquanto as técnicas construtivas e os materiais variam com o progresso, o habitar um espaço, além de manter vínculos com a modernidade também está relacionado com os usos e costumes tradicionais da sociedade. (LEMOS, 1989, p. 7)

Assim, quando Oliveira fala que “estamos mais uma vez a gerir limites antropológicos em que o gesto arquitetônico é central” (OLIVEIRA, 2015, p. 9), ponho-me a pensar sobre como, nesses espaços domésticos, esse *gesto arquitetônico* influencia nosso gesto corporal, à medida que os espaços modelam nossos corpos. Se na casa há uma porta mais baixa que

¹⁰ Enviado junto com este texto, você tem a versão impressa. Gostaria que antes de continuar a leitura, desse uma lida nele, pois acredito ser relevante para que compreenda melhor sobre o que falo.

¹¹ As citações são do Caderno de Habitações e estão transcritas tal e qual, incluindo erros de ortografia e gramática.

nossa altura, naturalmente iremos acostumar o corpo a se abaixar todas as vezes que precisar atravessar a porta, tantas vezes repetida até o ponto que não pensaremos mais sobre abaixar para não bater a cabeça, o corpo sabe e se esquivava. Ao mesmo tempo, podemos pensar que os gestos corporais influenciam na estrutura arquitetônica da casa, por sua vez, no corpo da casa. Na casa de minha avó, ela sentiu a necessidade de construir mais quartos para abrigar o filho recém-casado. A casa se expande porque nossos corpos exigem essa ampliação.

Essa relação corpo-casa me interessa, principalmente as performances que exploram essa conexão, como Brígida Baltar em seu trabalho intitulado “Abrigo” (1996), em que vemos a ação registrada em uma série de cinco fotografias em que ela decalca a própria silhueta na parede de seu ateliê-casa. Seu corpo vai arrumando lugar para caber, para fazer parte da estrutura da casa, assentando sua volumetria corpórea, impondo que seu corpo tenha espaço ali até que enfim ela acomoda-se. Como diz Lagnado, “[...] escavou a forma de seu corpo na sua casa-ateliê. Fez-se corpo-tijolo, e nesse trabalho revelou a função estruturante do ambiente.” (LAGNADO, 2010, p. 25)

Figura 2 – Série fotográfica “Abrigo”, de Brígida Baltar, 1996.



Fonte – Site de Heloísa Bomfim. Disponível em:

<https://heloisabomfim.com/historia-da-arte/brigida-baltar-abrigo-1996/>. Acesso em 14/08/2020.

Em entrevista, Brígida conta que “pensava mesmo na solidez do material tijolo como estrutura. Um corpo forte, que sustenta uma parede, que se torna parede.” (BALTAR, 2010, p. 5) A artista tem uma série de trabalhos que essa relação com elementos estruturais da casa se desdobra, como o tijolo e o acúmulo de seu pó, em que ela passa a fazer desenhos com o pó de tijolo ou mesmo organizar um mostruário com as diversas colorações dos tijolos. O pó de tijolo que ela leva consigo e que se torna material essencial para a construção de outros trabalhos, como conta:

Eu pensava nas tentativas que existem por aí de voltar a fazer as casas com o barro cru. É como se elas pudessem voltar a ser terra novamente desta maneira. São casas vivas, como plantas, que nascem e morrem. E agora pensando melhor, como os animais também, como nós. Quando utilizo o pó do tijolo da casa no meu trabalho, é como um processo de desconstrução. Eu gosto da ideia da mudança da matéria do tijolo, rígida, em algo tão maleável, que pode se tornar outra coisa e ir também para qualquer lugar. (BALTAR, 2010, p. 5)

A relação de Brígida com essa casa é intensa, nesse espaço viveu e trabalhou por mais de 20 anos e não somente a casa foi lar, mas também tornou-se tema central de suas investigações e experimentações em arte.

Yuri Firmeza tem um trabalho semelhante, ainda sobre a imagem de pertencimento do corpo ao espaço físico, “Ação 3”, de 2005. O artista conta em entrevista que na primeira vez que entrou no casarão em ruínas sentiu que precisava se integrar ao espaço “justapondo, ou contrapondo, meu corpo ao espaço.” (FIRMEZA, 2014, p. 20) Mesmo não tendo qualquer relação afetiva com o casarão, parece que Firmeza estabelece uma outra forma de vínculo com a estrutura do espaço, como uma espécie de atração entre seu corpo e a parede. Parte de uma série, as outras ações ocorreram de forma semelhante, em que ele encontrava formas de encaixar seu corpo nu nas estruturas de árvores e outros espaços.

Figura 3 – Série fotográfica “Ação 3”, de Yuri Firmeza, 2005.



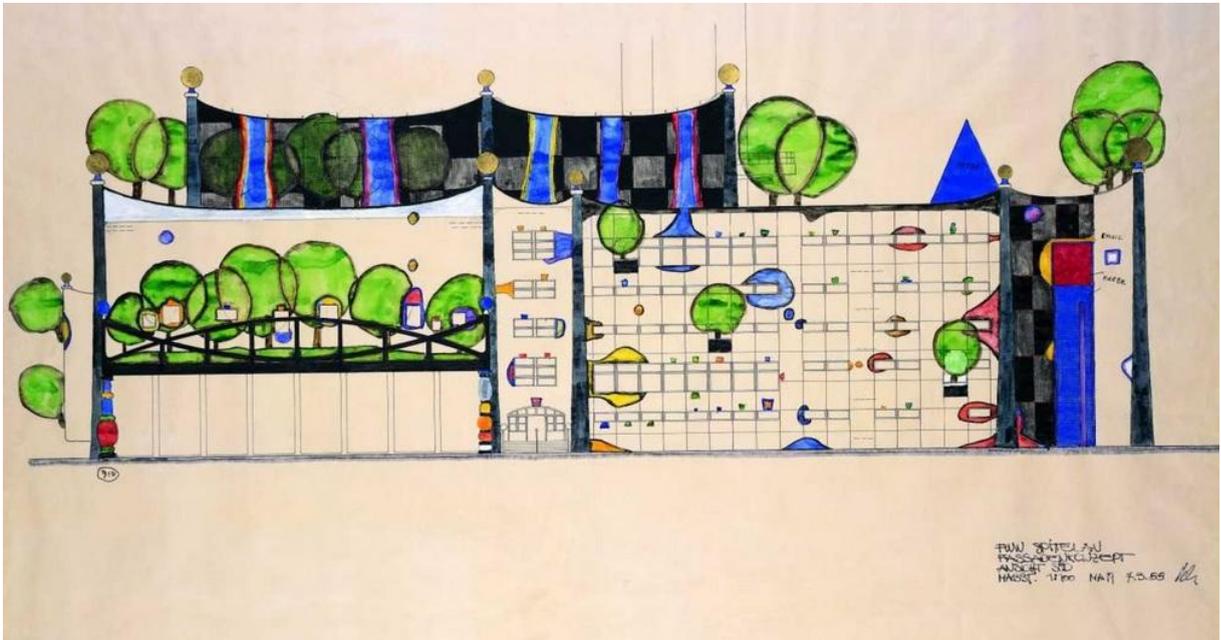
Fonte – Site Casa Triângulo. Disponível em: <https://www.casatriangulo.com/pt/artista/34/yuri-firmeza/trabalhos/>. Acesso em 15/08/2020.

Realizada em um casarão em ruínas, a sequência fotográfica da performance inicia com esse espaço, como um vinco que já estava lá, como mais um pedaço que o tempo ruiu. O corpo de Firmeza aparece em cena e, como se fosse natural, encaixa-se nesse espaço, como se o objetivo desse corpo fosse [in]corporar-se à estrutura física da casa. Cada corpo (da casa e de Firmeza) complementa o outro com aquilo que lhes falta, “o corpo não como isso aqui [...], materialmente falando, mas pensar que o corpo é também as conexões que a gente inventa a partir das relações que a gente trava no mundo.” (FIRMEZA, 2014, p. 21)

Desde o início dos anos 1950, Friedensreich Hundertwasser, arquiteto e artista austríaco, foi defensor de uma arquitetura que tivesse uma maior harmonia entre humanos e o meio ambiente. Além do seu trabalho na pintura, foi conhecido por uma arquitetura de formas orgânicas e sinuosas, assemelhando-se às estruturas da natureza, expressa na escritura dos

diversos manifestos, ensaios, também a criação de maquetes e esboços que expressavam sua rejeição ao racionalismo, à linha reta e à dita arquitetura funcional¹².

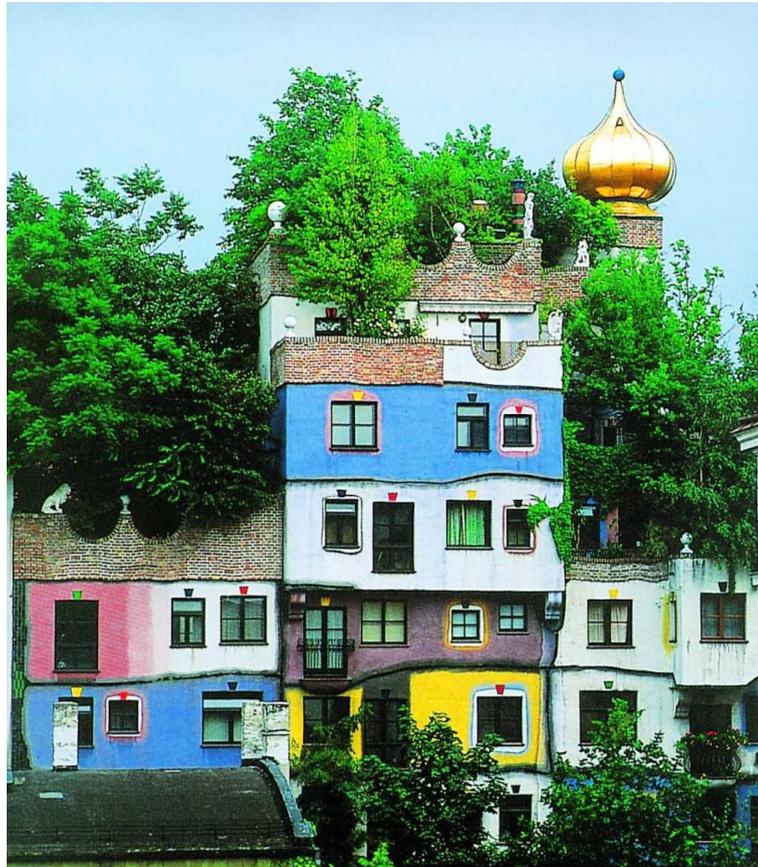
Figura 4 – Desenho de planta arquitetônica em aquarela, de Hundertwasser, de 1988.



Fonte – Site de Hundertwasser. Disponível em: https://hundertwasser.com/en/architecture/arch73vi_fernwaermewerk_spittelau_-_suedansicht_2107. Acesso em 18/08/2020.

¹² Ao longo da pesquisa, a fonte de pesquisa sobre Hundertwasser tem sido o site dedicado ao seu trabalho com um grande acervo de imagens, textos e referências, mantido pelo The Hundertwasser Non Profit Foundation. Disponível em: <https://hundertwasser.com/en>. Acesso em 17/08/2020.

Figura 5 – Prédio residencial em Viena, Áustria, projetado por Hundertwasser e construído em 1985.

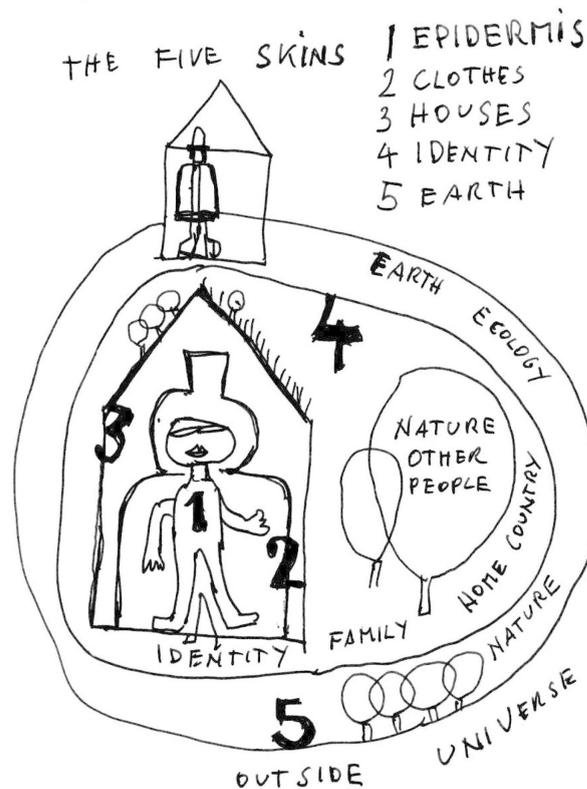


Fonte – Site de Hundertwasser. Disponível em:
https://hundertwasser.com/en/architecture/871_arch44_wohnhausanlage_der_gemeinde_wien_-_hundertwasserhaus_1106. Acesso em 18/08/2020.

Dos desenhos e manifestos às obras construídas, é possível perceber a coerência do arquiteto-artista em seu discurso a favor de uma relação holística do humano com os espaços que habita. Meu primeiro contato com seu trabalho foi através de um esboço em desenho do que ele denomina como “As cinco peles” (*The five skins*) do humano, onde vemos, em hierarquia ordinal, a representação das cinco camadas sobrepostas ao homem no centro, representando a pele, a derme. As “peles” seguintes são as roupas, a casa, a identidade e o mundo, em que cada uma delas é circundada por uma linha que delimita uma “pele” da outra ao mesmo tempo que se tornam, ao fim, parte de um mesmo sistema maior que é o mundo.

Como uma matrioska¹³, o humano é colocado em destaque em relação direta com tudo o que interage e o rodeia.

Figura 6 – “The Five Skins”, 1975.



Fonte – Site de Hundertwasser. Disponível em:
https://hundertwasser.com/en/applied-art/apa382_mens_five_skins_1975. Acesso em 18/08/2020.

Pesquisar casa é estar nesse lugar de interagir com todas as outras “peles”, compreendendo que a casa não está sozinha e deslocada, assim como nós mesmos, nossas roupas, identidades e o mundo não estão.

Podemos ver as relações das “peles” de Hundertwasser em trabalhos como *Second Hand*, de Zhanna Kadyrova, em que a artista trabalha a relação entre arquitetura e memória através da criação de roupas feitas com resquícios de lugares que sofreram deterioração. Zhanna realiza uma série fotográfica das esculturas que cria a partir das casas que foram

¹³ Matrioska, conhecida como boneca russa, é o conjunto dessas bonecas, uma dentro da outra. Existe uma diversidade de simbologias, mas gostaria de destacar uma em especial de uma fala sobre os artistas que pintam as matrioskas tradicionais na Rússia: “Artists often say that the special form and structure of the Matryoshka Doll is the symbol of personality and the projection of Space to a soul.” Disponível em <http://www.russiandolls.narod.ru/index.html>. Acesso em 22/08/2020.

sendo destruídas em diversos lugares como na Ucrânia Soviética, em Chernobyl e Kiev; em Cuba e no Brasil, como uma forma de lidar com o apagamento da memória dessas regiões e suas histórias. A artista reutiliza principalmente revestimentos das paredes, como azulejos, imitando o tecido dessas roupas, deslocando esse material num objeto que não é feito para vestir, em uma tentativa de fazer essa casa continuar existindo de alguma forma. Stallybrass, em seu livro *O Casaco de Marx*, em um ensaio sobre as roupas, fala que “os corpos vêm e vão: as roupas que receberam esses corpos sobrevivem. [...] As roupas recebem a marca humana. [...] Mas embora elas tenham uma história, elas resistem à história de nossos corpos.” (STALLYBRASS, 2012, p. 11) As casas são destruídas, mas Zhanna encontra uma forma para que seu referencial seja mantido através dessa estrutura que o corpo veste e que é construída tendo o corpo humano como molde. O autor também fala sobre essa relação da roupa e a memória quando diz que “a roupa tende pois a estar poderosamente associada com a memória ou, para dizer de forma mais forte, a roupa é um tipo de memória. Quando a pessoa está ausente ou morre, a roupa absorve sua presença ausente.” (STALLYBRASS, 2012, p. 14) Em *Second Hand*, quem morre é a casa.

Figura 7 – Second Hand, de Zhanna Kadyrova.



Fonte – Site da artista. Disponível em: <https://www.kadyrova.com/second-hand-en>. Acesso em 19/05/2021.

Há integração entre o *eu* e a casa, um refletido no outro, que podemos ver no trabalho de Do-Ho Suh *Rubbing/Loving*, de 2016, que, como sugere o título, é uma ação em que o artista cobre todo o apartamento que viveu por dezoito anos com papel branco e passa a esfregar (*rubbing*) todos os cantos, decalcando texturas e linhas com lápis de cor, realçando os espaços da casa como forma de preservá-la em um gesto de amor (*loving*) ao espaço. Após se mudar da Coreia do Sul, o apartamento do artista foi o primeiro e último lugar em que viveu na cidade de Nova York, local utilizado como lar e ateliê e a principal intenção do processo é relembrar e memorizar o espaço. Segundo o artista, a escrita de *rubbing* em coreano poderia ser lido como *loving* pois não há distinção entre as letras ‘l’ e ‘r’, o que reforça a relação associada entre o gesto de esfregar nessa ação: “I think the gesture of rubbing is a very loving gesture”¹⁴

Figura 8 – Do-Ho Suh realizando seu trabalho *Rubbing/Loving*.



Fonte – Art21 Magazine. Disponível em:

http://magazine.art21.org/2016/12/09/do-ho-suh-memorializes-his-new-york-apartment/#.YKOisqFv_IU. Acesso em 18/05/2021.

Seu trabalho é impecável e as imagens da ação parecem desenhos quando na verdade são escultóricas e tridimensionais, trata a casa enquanto escultura. A ação de Do-Ho Suh é

¹⁴ Fala transcrita do vídeo realizado pela Art21 Magazine sobre o trabalho de Do-Ho Suh. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9BpBZsKjvD4>. Acesso: 18/05/2021.

uma despedida à casa e ao seu senhorio, grande incentivador de seu trabalho e que havia falecido antes do processo ser concluído.

Figura 9 – Detalhe do trabalho *Rubbing/Loving*.



Fonte – Revista Wallpaper. Disponível em:

<https://www.wallpaper.com/art/do-ho-suh-passages-exhibition-victoria-miro-london>. Acesso em 18/05/2021.

Como uma forma de destacar e diferenciar os espaços, cada cômodo foi esfregado com uma cor primária predominante, marcando suas superfícies e gerando clima, calor e intensidade diferentes. Ao utilizar cores e tons de paletas que não são comuns de vermos pintados nas casas, gera uma espécie de deslocamento nesses espaços, como se fossem casas mágicas, saídas direto de um desenho infantil.

Amanda Willians, ao pintar as fachadas de casas abandonadas em seu bairro de infância, na cidade de Chicago, relaciona os estudos da teoria das cores de Josef Albers¹⁵ com identificações de cor, raça e aspectos culturais. Em seu trabalho *Color(ed) Theory*¹⁶, de 2018, a artista aplicou sua paleta de cores monocromáticas escolhidas por terem sido baseadas em cores de produtos e estabelecimentos rememorados de maneira afetiva pelos moradores do bairro: a referência da cor não seria o “rosa”, mas sim o “pink oil moisturizer”, nome da marca de óleo para cabelo.

Figura 10 – *Pink Oil Moisturizer*; do projeto *Color(ed) Theory*, de Amanda Willians.



Fonte – Site da artista. Disponível em:
<https://awstudioart.com/section/373029-Color-ed-Theory-Series.html>. Acesso em: 21/05/2021.

Ao destacar as fachadas dessas casas marcadas para serem demolidas, a artista as torna dignas e as faz finalmente aparecer como especiais em meio à paisagem. A autora Kirsty Bell, em *The Artist's House*, fala que “the exterior wall [...] it guarantees the privacy of the home while presenting a carefully articulated image of that home to the world at large. The exterior

¹⁵ ALBERS, Josef. *Interaction of Color*. Yale University Press, 1971.

¹⁶ Vídeo *Por que transformei casas abandonadas de Chicago em arte?*, fala de Amanda Willians no TED Talk. Disponível em:
https://www.ted.com/talks/amanda_williams_why_i_turned_chicago_s_abandoned_homes_into_art?language=pt-br#t-265982. Acesso em 13/08/2020.

of the house, therefore, is representation.” (BELL, 2013, p. 200) Nessa série de Amanda Willians, a representação de colorir as paredes externas faz aparecer nova vida como uma nova vestimenta, projetada para se destacar em seu lado público para estar em evidência.

Ao pensarmos em *casa* parece inevitável que essa primeira imagem que se forme seja uma referência da casa física, de suas estruturas materiais, da construção, de algo que é palpável e que se deteriora com o tempo e é passível de transformações. Na medida do concreto sugere a compreensão e uso dessas estruturas arquitetônicas para pensamento e experimentos artísticos que tornam possível olhar e vivenciar esses espaços sob diferentes perspectivas.

2.2 Na medida da imagem

A compreensão do que pode ser uma casa extrapola a vivência somente de uma casa física, materializada, por isso, aqui neste subcapítulo, vou discorrer sobre a casa imaginada ou imagética, a casa onírica e dos sonhos e devaneios, como tão bem fala Bachelard em sua *Poética do Espaço*.

Juhani Pallasmaa (2017) foi outro autor que me ajudou bastante a compreender essa ideia da casa como imagem, ao falar a partir de uma perspectiva psíquica, de um espaço que se configura sobretudo mentalmente e não somente em sua concretude. Segundo o autor, a casa existe antes de seus tijolos serem alinhados e fixados com cimento, pois ela torna-se o resultado de uma busca inconsciente de um lar perdido na infância (PALLASMAA, 2017, p. 14).

Ainda que a cento-e-dezesseis hoje seja uma carcaça e não tenha nenhum aspecto de lar, ela é minha casa imaginária, onde estão as memórias mais agradáveis e mais desagradáveis, cada uma em um canto: “as memórias do lar também despertam todos os medos e angústias que porventura tenhamos experimentado [...]” (PALLASMAA, 2017, p. 13) Bachelard organiza essa relação entre as memórias agradáveis e desagradáveis de outra maneira, ao dizer que o sótão é o lugar das memórias boas e o porão, das que precisam ser escondidas, em que a casa é imaginada como um ser vertical, colocando esses dois cômodos, sótão e porão, em polaridade, em que “pode-se opor a racionalidade do teto à irracionalidade do porão. O teto revela imediatamente sua razão de ser: cobre o homem que teme a chuva e o sol.” (BACHELARD, 1993, p. 36) O sótão revela proteção, estrutura, há iluminação e vento.

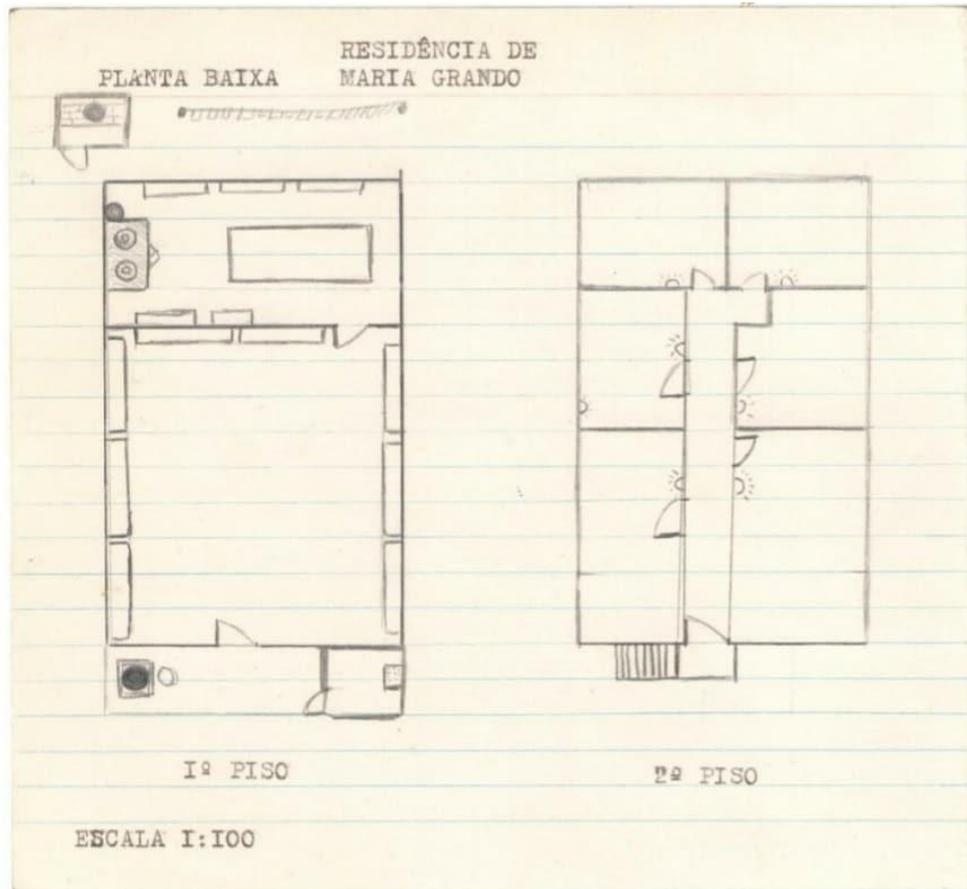
Em contrapartida com o porão que “é a princípio o *ser obscuro* da casa, o ser que participa das potências subterrâneas. Sonhando com ele, concordamos com a irracionalidade das profundezas.” (BACHELARD, 1993, p. 37). A lógica dessa verticalidade da casa funciona melhor quando imaginamos uma arquitetura importada, a das casas estadunidenses e europeias, em que vemos esse tipo de organização. Em nosso contexto brasileiro, parece funcionar melhor a organização de uma casa horizontal (mesmo nas casas de mais de um piso).

Bachelard nos dá uma segunda opção de organização para além da polaridade vertical-horizontal, em que os aspectos mais recorrentes da memória e imaginação nesse espaço são como um ser acumulado em uma centralidade, assim, passamos a estabelecer espaços de intimidade e refúgio tendo o centro da casa como referência. Com base nisso, a organização das minhas memórias mais desagradáveis estão no centro espacial da casa e no cômodo que mais deveria ser seguro, o quarto. Ao “entrar” na cento-e-dezesseis imaginada, não sigo as regras físicas e arquitetônicas, mas sobrevoos os telhados e entro pela janela do piso superior, ali, no quarto que existe no meio da casa, inicio, vivenciando uma arquitetura imaginária.

Diana Chiodelli, em seu trabalho *Casa-Memória* (2017), interessa-se pelas memórias que existem e compõem cada cômodo de uma casa e as vivências distintas entre moradores em um mesmo lugar. Sua pesquisa nos apresenta Seu Zelindo e Dona Maria, moradores do Bormann, considerado o primeiro bairro urbano de Chapecó. Os dois viveram na mesma casa, em períodos diferentes, e construíram imagens subjetivas e particulares sobre a estrutura do espaço, mesmo a arquitetura tendo sido mantida a mesma ao longo dos anos. Após conversar com os dois moradores sobre detalhes dos cômodos e suas memórias, a artista produziu plantas-baixas a partir da descrição dos espaços da casa, criando lugares distintos entre si e entre a realidade. Em uma carta-email¹⁷ que Diana enviou-me sobre seu trabalho, ela diz: “a partir dos relatos que eles faziam do local, eu detalhava no desenho aquilo que considerava mais intenso de suas falas – de certa forma construí minhas casas ali.”

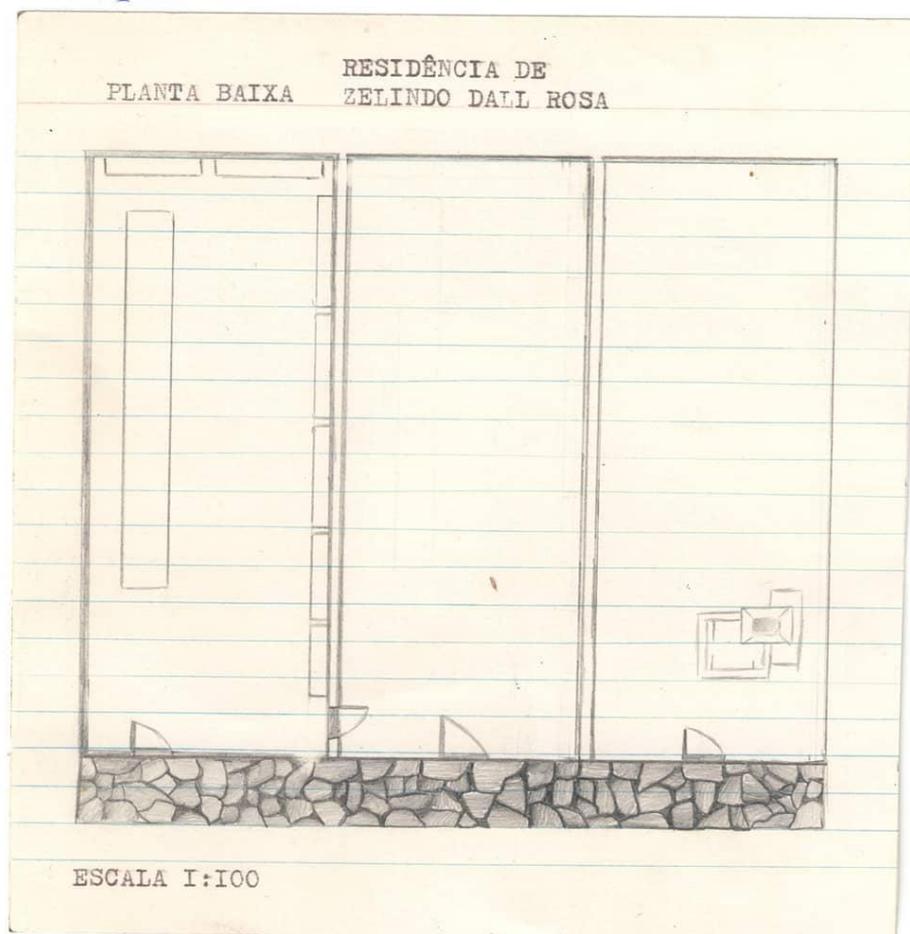
¹⁷ Email completo está como Apêndice 3, ao final do texto.

Figura 11 – Planta-baixa de Dona Maria, do trabalho *Casa-Memória* (2017), de Diana Chiodelli.



Fonte – *Print* do perfil do Instagram da artista. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CLJa4eQITGA/>. Acesso em 10/07/2021.

Figura 12 – Planta-baixa de Seu Zelindo, do trabalho *Casa-Memória* (2017), de Diana Chiodelli.



Fonte – *Print* do perfil do Instagram da artista. Disponível em <https://www.instagram.com/p/CLJa4eQITGA/>. Acesso em 10/07/2021.

A planta-baixa que a artista desenha é baseada em sua própria interpretação imagética a partir da descrição que Seu Zelindo e Dona Maria lhe fazem, criando, como Diana afirma, outras casas.

O lar da minha experiência parece ter viajado comigo e assumido constantemente novas formas físicas, conforme nos mudávamos. Meu lar estava mais na minha mente e memória do que em um espaço físico em particular, ou talvez, mais precisamente, minha mente tenha transformado cada um desses espaços físicos em uma imagem única de lar. (Pallasmaa, 2017, p. 22)

Ao afirmar que havia construído suas próprias casas ali no desenho, a artista reconhece no espaço do outro suas próprias experiências e lembranças, relacionando-se intimamente com as memórias dos moradores e criando, na verdade, uma casa imaginada.

4 DAS AÇÕES

Na introdução de *A Poética do Espaço*, Bachelard pergunta “como é que aposentos secretos, aposentos desaparecidos, transformam-se em moradas para um passado inolvidável?” (BACHELARD, 1993, p. 19) Essa é também a pergunta que me fiz ao longo desta pesquisa, como uma casa que não é minha, que não consigo entrar, que só existe em minha imaginação é cenário para tantas das minhas principais memórias de infância e que me acompanham até hoje?

As ações realizadas são a forma que encontrei de responder a essas perguntas, tentando representar e emular imagens mentais recorrentes e experimentar cenas: “com sua atividade viva, a imaginação desprende-nos ao mesmo tempo do passado e da realidade. Abre-se para o futuro.” (1993, p. 18) Helena Vieira fala no debate “A Imaginação como Potência”¹⁸ que o ato de imaginar é imprescindível para criar novos futuros, ao inventar novas proposições. E penso que esta dissertação passa também por esse lugar, assim como na psicanálise, ao ressignificar imagens e memórias, compreender e acessar novas perspectivas da minha própria história. Bachelard apresenta uma citação do pintor Lapicque sobre seu processo de criação:

Nem por um instante se trata de refazer exatamente um espetáculo que já pertence ao passado. Mas necessito revivê-lo inteiramente, de uma maneira nova e pictórica desta vez, e, assim fazendo, dar a mim mesmo a possibilidade de um novo choque. (Bachelard, 1993, p. 17)

As ações que desenvolvi ao longo da pesquisa, e que descrevo e analiso ao longo deste capítulo, podem parecer desconexas, seja pelas linguagens ou pelas abordagens distintas, por isso sugiro que a leitura seja feita pensando que cada ação realizada tornou-se um experimento, uma forma de compreender o que pode ser uma casa, ou melhor, maneiras pelas quais posso experimentar o que pode ser uma casa. A intenção é a mesma daquela de “comer pelas beiradas”, tateando ao redor do tema, explorando seus diferentes sabores sem correr grandes riscos de me queimar. Mas, ainda assim, cada trabalho me apresentou uma nova perspectiva, aspectos que só assim poderia tê-los conhecido e aqui apresentado.

¹⁸ Debate realizado em 2020, na 23ª Mostra Tiradentes. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/0L428F2K6mhdU4hN4R3dq7>. Acesso em 30/04/2021.

4.1 Simulação de vida

Ao longo dos anos me acostumei, sempre que podia, a desviar o caminho para passar em frente à cento-e-dezesseis, assim, fui acompanhando as transformações que ela sofria: mudança do portão da frente, pintura de uma nova cor da fachada, janelas do andar superior fechadas com tijolos, paredes pichadas. Ao longo de vinte anos, a casa tornou-se abandonada.

Sendo assim, como posso falar sobre uma casa a partir da evocação memorial e convivência familiar? Seria possível criar uma ação performativa a partir da construção de uma casa através de um jogo, mais especificamente no The Sims 4? Quais as relações e representações aparecem ao jogar? De que forma o jogo pode me permitir conhecer melhor uma casa?

Quando criança, comecei a jogar The Sims¹⁹ (TS) porque uma amiga da escola tinha levado para a gente instalar na minha casa. Sendo um jogo que utiliza o computador como plataforma, naquela época o único local que eu tinha acesso e podia jogar era o escritório de arquitetura de meu pai²⁰. Chegava da escola e ia direto para lá, ligava o computador e jogava por horas. “In The Sims, players build houses and guide the lives of virtual characters (‘Sims’) in neighborhoods and communities. [...] His games involve players alternating between playing the game and designing things” (GEE & HAYES, 2010, p. 2). Assim, TS tornou-se atrativo por ser um jogo diferente de tudo o que eu havia jogado, como os jogos de tiro, corrida, aventura etc., possibilitando uma maior liberdade na jogabilidade se comparado a jogos que têm roteiros fechados e com limitações de ações. No TS não existe um roteiro de jogo a ser seguido, conquistas específicas ou mesmo “chefões” para serem derrotados, não há *game over*. Como simulador de vida, nele criamos personagens e suas famílias, escolhemos um terreno ou casa já construída para morar, colocamos os móveis, derrubamos paredes, trocamos os pisos, podemos plantar novas árvores, construir piscina, ter filhos, animais de estimação: transformar um espaço e comandar as experiências dos personagens nele. Como na

¹⁹ The Sims é uma série de jogos que se enquadram na tipologia de “jogos de simulação da vida”. A primeira versão de TS foi lançada em 2000, quando eu tinha acabado de completar 10 anos. Hoje, com 30 anos, jogo a quarta versão da série.

²⁰ A minha relação com a arquitetura existe desde a infância, ao ver meu pai trabalhar nos projetos, acompanhá-lo em alguma obra e vez ou outra conversar com ele sobre a arquitetura de alguma casa. Talvez se tivéssemos tido uma relação melhor na minha adolescência, teria seguido a profissão dele.

vida real, se um *Sim*²¹ morre, o jogo não acaba, continuamos a jogar com os outros membros da família.

Hoje percebo que o meu maravilhamento pelo jogo se deu por conta da possibilidade de viver outra vida, uma vida comum mas controlada, sem os problemas e dificuldades de convivência com a família, como um escape. Bachelard diz que “toda a nossa infância está por ser imaginada. Ao reimaginá-la, temos a possibilidade de reencontrá-la na própria vida dos nossos devaneios de criança solitária.” (BACHELARD, 1988, p. 94) Eu poderia recriar e simular meus desejos, compensar a ausência de minha mãe, a relação ruim com meu pai e o isolamento solitário que vivia, pois no meio disso tudo havia um jogo que me possibilitava reimaginar e fantasiar sobre a vida que eu gostaria de ter.

Outro aspecto que me estimula enquanto jogadora, e na criação deste trabalho, é o que Gee & Hayes apresentam em *Women and Gaming* sobre a relação de auto representação e formação de identidades dentro dos jogos:

It has been said that Western society has been focused on “self-fashioning” (designing one’s own self) since the Renaissance (Greenblatt, 1983), but the trend is certainly at a high point today. People can make and remake themselves in the real world and a great variety of virtual worlds. (GEE & HAYES, 2010, p. 146)

Esse tipo de representação não acontece somente com jogos do gênero simulação como TS, mas também em jogos e mundos virtuais como *World of Warcraft (WOW)* e *Second Life (SL)*²² onde “the myriad of other identities people can create, transform and recreate today”. (GEE & HAYES, 2010, p. 146) O personagem que o jogador joga, naquele ambiente virtual, não é só uma representação, mas uma extensão dele; assim, esse personagem torna-se uma espécie de espelho do *self*, conectando os mundos real e virtual. De forma semelhante, Teresa Luzio aponta para essa relação na performance, em que “a construção do *self* tem sido experimentada através de combinações entre factos e ficção, em representações de si.” (LUZIO, 2017, p. 29)

Esse tipo de “experiência narrativa”, como explica Renata Gomes (2008), equivale às possibilidades da ação performativa como espaço que permite uma auto representação do *self*, assim compreendo que minha inscrição como personagem no jogo é também uma ação

²¹ Os *sims* são como são chamados os personagens humanóides.

²² Importante ressaltar que *Second Life* não é considerado um jogo, mas sim um “ambiente virtual e tridimensional que simula a vida real e social do ser humano através da interação entre avatares.” Disponível em: <https://secondlife.com/>. Acesso em 07/03/2021.

performativa, tendo as imagens de capturas de tela como os registros dessa ação. Sobre isso, Luzio ressalta que “a ação performativa e os registros são uma forma de escrita de si, que prolonga a observação do acontecimento para além da duração imediata da sua experiência.” (LUZIO, 2017, p. 30) A jogabilidade do TS não nos permite reviver cenas e acontecimentos, sendo assim, cada evento é único e parece estar disposto à casualidade e imprevistos como acontece também ao performer e à vida.

De forma semelhante fez Oliveira Filho (2013) em seu artigo “Jogo, Cidade e Comunidade”, ao utilizar o The Sims 3 para simular uma ação que ele próprio previa realizar na cidade. Parte da sua pesquisa de doutorado tinha o objetivo de “construir em Aveiro uma casa imensa, tão grande que transforme a própria cidade em parte/corredor dessa casa [...] em diferentes espaços da cidade.” (OLIVEIRA FILHO, 2013, p. 2) Ao iniciar um jogo, o autor cria o *Sim* Chico Gauba com o objetivo de trabalhar para receber *Simoleons*²³ e poder comprar várias casas na vizinhança, para transformar cada uma delas em um cômodo. Mas uma das regras do jogo é que cada *Sim* só pode ser vinculado a uma casa ou terreno por vez e o plano de ter uma casa espalhada pela cidade era impossível. O imprevisto faz com que o plano seja alterado: agora, Chico Gauba teria sua casa, cômodo por cômodo, desmantelada por todo o terreno em que estava construída, experiência registrada em uma sequência de cinco vídeos — como é possível visualizar a partir do *QRcode* abaixo.

Figura 13 – Hiperlink para playlist de Chico Gauba.



Fonte – QRcode de link do Youtube.

O TS, para mim e para Oliveira Filho, tornam-se realmente simulações das situações que pensamos realizar em nossas respectivas pesquisas, como um piloto de avião que simula voos antes de poder pilotar no mundo real. É interessante observar como a versão que usamos

²³ Nome dado ao dinheiro no jogo.

de um jogo ou um tipo de material diferente pode resultar em algo que não prevíamos, como conclui o próprio autor ao dizer que a experiência que viveu com Chico Gauba o ajudou a incorporar o que acontece por acaso, por acidente e a partir das limitações e possibilidades do jogo no seu processo da pesquisa. (OLIVEIRA FILHO, 2013, p. 7)

Levando em consideração os diversos aspectos que contemplam o jogo virtual, em 2012, o Museum of Modern Art — MoMA, adquiriu 14 videogames para seu acervo de Arquitetura e Design, sendo o *The Sims* (2000) parte dessa coleção. Na época, houve grande alvoroço da crítica e da mídia que questionavam a autenticidade dos videogames enquanto arte. Segundo o MoMA, o que justifica essa aquisição é justamente o fato de que os *games* não só são considerados arte como também *design*: “our criteria, therefore, emphasize not only the visual quality and aesthetic experience of each game, but also the many other aspects — from the elegance of the code to the design of the player’s behavior — that pertain to interaction design.” (ANTONELLI, 2012)

Gomes compreende o videogame como imagem contemporânea que “carrega consigo uma diversidade incrível de linguagens, propostas estéticas, vieses ideológicos, modos de produção.” (GOMES, 2009, p. 88) Com foco no que chama de “game de personagem”, a autora conceitua sua pesquisa nesse tipo de jogo que tem como objetivo ser também uma experiência narrativa, em que é vista através do chamado *gameplay*, que são aspectos da jogabilidade. Gomes fala ainda que a força desse tipo de jogo acontece a partir da imersão do jogador ao se colocar no corpo de um personagem nesse ambiente *faux 3D*²⁴:

Bom, o que defendemos é que esse *loop* de controle entre jogador e meu personagem passa por estruturas atávicas de criação de sentido, num nível bem primário, a partir das quais é possível viver uma sensação muito forte de imersão, pois, ao controlar/ver meu avatar, recrio internamente movimentos por um espaço tridimensional. (GOMES, 2009, p. 91)

Para mim, o entusiasmo com o TS esteve associado às relações com o espaço e o tempo. Podemos ficar horas criando uma personagem ou construindo uma casa, revendo e refazendo cada detalhe e, quando finalmente decidirmos “iniciar” o jogo, o tempo de vida naquela casa dura enquanto se quiser jogar, ou seja, a *timeline* da “vida” dos *Sims* existe enquanto houver jogador atuando, como uma presença onipresente e onipotente, onde, segundo Caillois, “o jogo é uma criação onde o jogador é o senhor. Longe da severa realidade,

²⁴ O que a autora denomina como *faux 3D* é “uma simulação de ambiente tridimensional, que ainda experimentamos por uma interface 2D [...]”. (GOMES, 2009, p. 90)

surge como um universo que tem a sua finalidade em si mesmo existindo apenas enquanto for voluntariamente aceito.” (CAILLOIS, 1990, p. 189) Ao longo dos anos, e até hoje, sempre que jogo consigo ficar completamente imersa ao viver e criar outras vidas, outras pessoas, em outros espaços. Lugares seguros e que me permitem ser quem eu quero por quanto tempo eu quiser, longe da realidade e senhora das ações que ali acontecem.

3.1.1 O processo de criação no The Sims

Construir a casa da minha infância no The Sims foi como as minhas primeiras experiências ao desenhar à lápis de cor a casa de formas diferentes, pretendendo ter uma aproximação mimética, dentro dos limites que a linguagem permite, “dessa relação entre jogo e arte, entre experiência lúdica e experiência estética. *Mais precisamente, entre a performance contemporânea e o ato de jogar.*” (OLIVEIRA FILHO, 2016, p. 165, grifo meu)

Uma das primeiras etapas do TS é a criação das personagens em um núcleo de *Sims* que irão morar juntos ou não e que não precisam necessariamente ter parentesco. Optei por fazer uma família com *Sims* que representassem a mim mesma, minha avó e minhas duas gatas, buscando ao máximo a aproximação dos traços físicos e de personalidade.²⁵

Figura 14 – Representação de perfis no The Sims.

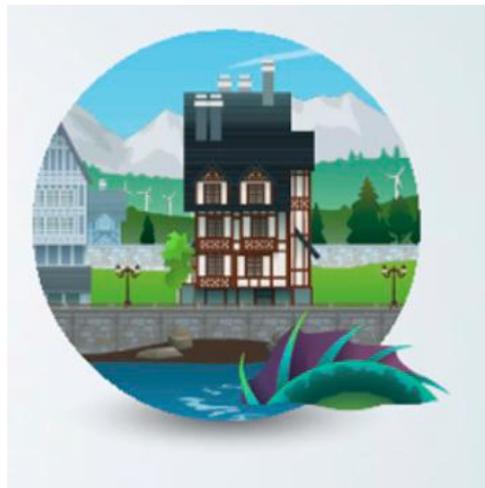


Fonte – Print de tela do The Sims.

²⁵ Apesar de ter jogado todas as versões, para essas ações optei por usar o The Sims 4 que me possibilitaria, por ser a versão mais recente da franquia, uma liberdade técnica maior tanto na construção da casa quanto na criação das personagens. A partir de agora, quando me referir ao The Sims, estarei falando especificamente das experiências na 4ª versão.

Trabalhando com as limitações do TS que envolvem o tamanho do terreno, instrumentos e objetos que não são tal e qual o real, além das referidas características corporais das personagens, a construção envolveu a aproximação desse real dentro das regras do jogo. Quis construir a casa em uma vizinhança que fosse minimamente semelhante ao bairro em que a casa está, assim a cento-e-dezesseis ficou em uma vizinhança chamada *Windenburg* e que mais se assemelha ao bairro Praia de Iracema, em Fortaleza, onde a casa está construída. Uma das primeiras características que me chamou a atenção nessa vizinhança foi o ícone de apresentação, onde aparece uma prévia com casas e a geografia do bairro.

Figura 15 – Ícone da vizinhança de Windenburg no The Sims.



Fonte – *Print* da tela do The Sims.

A imagem do ícone é uma reprodução animada de uma espécie de monstro marinho no mar. No bairro da Praia de Iracema²⁶ há um importante complexo cultural que se chama Instituto Dragão do Mar, referente ao jangadeiro, líder da greve dos jangadeiros em 1881, contra a venda de escravos que seriam negociados na província do Rio de Janeiro. Dragão do Mar e outros jangadeiros conhecidos como “lobos do mar” se negaram a embarcar os negros, passando a ser personagem histórica na luta abolicionista no Ceará, mais tarde conhecida como Terra da Luz (XAVIER, 2011). Ao ver esse monstro marinho no ícone da vizinhança do TS, a relação ao Dragão do Mar e aos “lobos do mar” foi a associação óbvia para o local de

²⁶ Originalmente o bairro foi chamado de Praia do Peixe, devido a atividade de venda frequente de pescadores, em 1930 passou a ser chamado de Praia de Iracema, em referência à personagem Iracema, de José de Alencar, após um concurso parte do processo de modernização e requalificação do bairro.

construção da casa. Outra característica de semelhança dessa vizinhança é a sua geografia, já que o bairro se inicia a partir da costa litoral, assim como a Praia de Iracema.

Iniciei a construção da casa cento-e-dezesseis a partir da minha memória, mas em alguns momentos precisei usar fotos de quando eu tinha 4 ou 5 anos, para referência de alguns cômodos e detalhes de piso, cor de parede etc. Além das fotos, e por ter dificuldade para lembrar do piso do banheiro superior e da cor da parede, perguntei à minha mãe e usei também as memórias dela como referência na construção.

Depois de horas jogando, consegui finalizar a casa. Muitos móveis eu não lembrava como eram ou quais realmente tinha; por isso, a casa parece estar “vazia”, pois somente coloquei elementos e objetos que eu lembrava com mais exatidão.

Figura 16 – Hiperlink para vídeo da casa.



Fonte – Gravação da tela do The Sims.

Parte da disposição dos móveis e detalhes da construção são de anos diferentes, mas fazem alusão a períodos específicos que lembro ou são referência em fotografias. Há detalhes importantes que fazem parte de algumas das histórias, como a casa de bonecas debaixo da escada da sala. Houve uma época, logo antes dos meus pais se separarem, que meu pai construiu para mim uma casinha de madeira debaixo da escada. Não há registros fotográficos dessa casinha, e é curioso pensar que meu pai, arquiteto, construiu uma casa dentro de uma casa; e eu construí uma casa virtual, onde tem uma casinha de bonecas semelhante à casa de bonecas que brincava quando criança.

Outro detalhe relevante na sala. Mantive a árvore no jogo porque a casa da Praia de Iracema não é completa sem essa árvore. Hoje, há uma outra árvore passando por cima da casa, tal e qual o Flamboyant.

No The Sims, podemos construir a casa na vizinhança sem correlacionar a uma família. Construí a cento-e-dezesseis, inicialmente, sem colocar nenhum *Sim*, partindo da ideia de que não havia ninguém morando lá. No TS, quando construímos uma casa sem uma família vinculada a viver nela, nenhum *sim* terá acesso à casa, ficando fechada até que alguém esteja morando e, só então, outro *sim* poderá visitar. Da mesma forma que no jogo não posso entrar na casa da minha infância, na vida real eu também não posso: não havia ninguém morando nessa casa, e ainda não havia conseguido descobrir quem são os donos ou qual imobiliária é responsável pela administração da casa.

Figura 17 – Mel não consegue entrar na casa, pois não há ninguém.



Fonte – *Print* da tela do The Sims.

Uma situação curiosa é que ao redor da casa sempre teve muitos bares e restaurantes, principalmente por conta da característica boêmia daquela área. Durante todos esses anos, os lotes ao redor foram alterados, seja por demolição, construção ou reforma, e pela grande rotatividade dos estabelecimentos, mas na casa cento-e-dezesseis não funcionou nada desde a nossa saída. Sei disso porque monitoro a casa desde então: ao passar naquela área eu desvio e entro na rua. Já houve diversas modificações externas na fachada, principalmente, onde alteram a cor da parede, repintam o número e trocam os portões de entrada. Há dois anos

fecharam as janelas do andar superior com tijolos. Como a casa não tem função e ninguém morando, deve ter sido invadida algumas vezes e por isso o que tenho visto é a casa se transformando em ruínas, sendo fechada cada vez mais.

4.1.2 Outras formas de entrar na casa

Ainda querendo explorar mais da estrutura do jogo para viver novas situações na casa, após perder meu *save* anterior, reconstruí a cento-e-dezesseis, dessa vez acrescentando as casas vizinhas conjugadas porque queria ambientar melhor o espaço e marcar a proximidade muro-a-muro com os bares da região. Para conseguir ter acesso à casa virtual, criei também uma nova família, com minha mãe, a gata Luna e eu mesma como personagens. Agora, com *Sims* vinculados à casa, consegui entrar como visitante: a Mel-adulta passa a interagir com a Mel-criança.

Figura 18 – Fachada da cento-e-dezesseis.



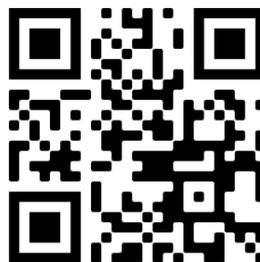
Fonte – *Print* da tela do jogo.

Concomitante aos experimentos no TS, fascinada pela ideia do fogo e a partir de uma imagem recorrente de uma memória antiga, passei a criar imagens-memórias. Após desenhar cenas em que o fogo estava presente, passei a querer experimentar atear fogo na escada e na

casa de bonecas que havia embaixo da escada (tanto na cento-e-dezesseis quanto no jogo) – trabalho que mais para frente neste texto é melhor desenvolvido.

Enquanto não materializava esse fogo, descobri que aprendendo uma prática de magia, disponibilizada em uma das expansões do The Sims²⁷, poderia atear fogo em qualquer objeto. Então, sendo interator no jogo, como Mel-adulta, executei a magia na casa de bonecas, que rapidamente pegou fogo. Enquanto estava concentrada em registrar a cena em vídeo, procurando o melhor enquadramento, percebi que o fogo se espalhou para a escada, ao abrir o enquadramento percebi que a *Sim* Mel-criança estava presa no entrepiso e que também estava sendo incendiada, o fogo “castiga toda desobediência quando se quer brincar demasiado de perto com suas chamas.” (BACHELARD, 1994, p. 12) No jogo, há uma opção de, ao clicar em um objeto ou *Sim* que está em chamas, podemos apagar o fogo com um extintor, mas como eu queria conseguir o máximo de tempo de registro, acabou não dando tempo e a Mel-criança desapareceu, ou seja, morreu.

Figura 19 – Hiperlink para vídeo da casa de bonecas pegando fogo.



Fonte – Gravação de vídeo da tela do jogo.

Mais uma vez, pude vivenciar uma cena que gostaria de realizar no plano físico, mas que foi em um ambiente virtual que realmente se efetivou. Utilizar o TS nesta pesquisa tem sido como esboçar ideias e testar um protótipo de ação, podendo realmente simular essas ações e, a partir disso, decidir se seriam realizadas no mundo real.

Seja ateando fogo na casa de bonecas ou tentando entrar na casa e não conseguindo, o jogo vem para concretizar meus desejos que não são possíveis de realizar no mundo físico. Em *Women and Gaming*, a partir de uma série de entrevistas com jogadores de TS, os autores contam a história de Jesse, que começou a jogar no The Sims Online, fez parte de uma máfia

²⁷ The Sims 4: Reino da Magia (2019).

de membros e depois migrou com essa nova “família” para o *Second Life*. A autora foca nas experiências das entrevistadas e a partir do relato de Jesse e das controvérsias nessa dicotomia mundo virtual-mundo real e pergunta: “Is it all play, with people doing everything they want and the game or world allows? Or should they follow rules of behavior that are more similar to the real world?” (GEE & HAYES, 2010, p. 158) Narra uma situação famosa entre jogadores de *War of Warcraft* em que, após um dos membros do jogo falecer, realizaram um velório dentro do ambiente virtual, o qual foi atacado por outros jogadores. Essa situação gerou repreensão por alguns membros, mas outros jogadores persistiram que não era um problema e puseram as regras e objetivos do jogo em pauta: em que o ambiente de WOW é para batalhar entre jogadores.

Apesar de serem situações diferentes do que venho experimentando no TS, essa situação levou-me pensar sobre as questões morais e que transferimos do mundo real para o virtual, pois, ao atear fogo na casa de boneca e aleatoriamente ter contribuído com a morte da Mel-criança e, claramente, esse *Sim* não ser eu mesma, gerou em mim culpa e um envolvimento emocional e psicológico que não esperava. Apesar de não doer fisicamente, fui tomada por questionamentos em torno da ação, como diz Gomes “essa experiência parece nascer de uma certa sensação de imersão e presença – conquanto apenas psicológicas – através de um corpo virtual implicado no espaço-tempo do jogo.” (GOMES, 2008, p. 3)

4.1.3 Paralelos

Aos 12 anos de idade, alguns anos depois do meu primeiro contato com o TS, passei desenhando, feitos a lápis sobre papel, com risco simples sem atenção à volumetria. Nos versos de cada desenho, coloquei informações como nome, idade, local de residência e principais hábitos. As personagens, em sua maioria mulheres, representam características físicas e psicológicas inventadas, mas também têm traços meus ou de pessoas conhecidas por mim. A organização dos desenhos feitos com perfil frontal, se assemelham à mesma postura que os *Sims* são apresentados para o jogador no *modo criação*.

Para a fotografia, atualizo as personagens, trazendo-as para o tempo presente a partir dos autorretratos.

Performar essas figuras é como brincar novamente de faz de conta: aquilo que fica perdido entre verdade e invenção; é estar em contato com minha infância, relacionando-me

com desenhos que criei. The Sims me estimulou a criar personagens e brincar com elas como se fossem personagens do próprio jogo, mesmo fora de uma plataforma virtual.

Figura 20 – Silvia Naoku, personagem da série Biografias Imaginárias, em desenho.



Fonte – Acervo da autora.

Figura 21 – Silvia Naoku, personagem da série *Biografias Imaginárias*, em fotografia.



Fonte – Acervo da autora.

Silvia Naoku foi criada com 31 anos, moradora de São Paulo, descendente de japoneses, mas nascida na França, e trabalha como produtora de moda. Solteira, tem um filho de um ano, Matheus César. Adora filmes macabros e a banda *System of a Down*. Tem 1,88 metros, pesa 63 kg e é asmática. Essa descrição biográfica de Silvia e das outras personagens

Biografias Imaginárias só foi possível de ser feito por causa do meu contato prévio com o *The Sims*, o que fortalece e amplia o alcance de uma experiência com um jogo para

além da sua vivência virtual, resultando em outras ideias quando se tornam parte de uma pesquisa em arte. Esse trabalho conta com 21 desenhos e, por enquanto, quatro autorretratos.

4.1.4 Apontamentos e desdobramentos

O jogo entrou nesta pesquisa de forma despreziosa e iniciei as ações sem grandes expectativas, mas percebo o quanto consigo me aproximar de novas questões a partir das reconstruções, experimentos e na criação representativa dentro do TS. Possibilitando uma construção distinta daquela que idealizei no início, além de não ser a que melhor mimetiza o real, mas que, ainda assim, contribuiu para que eu conseguisse responder a algumas questões relevantes para a pesquisa.

A ação com o TS desencadeou em mim a curiosidade de investigar trabalhos de outros artistas que também utilizassem os jogos eletrônicos ou mundos virtuais como instrumento artístico, como forma de comunicar ideias e experimentar novas interações e narrativas. Venho descobrindo uma diversidade de artistas que compreendem a criação de *games* enquanto designer de jogos; outros que exploram criativamente tudo o que o *Second Life* pode oferecer; e ainda os que utilizam os jogos das maneiras mais curiosas, explorando e hackeando as estruturas pré-definidas – para mim, nesse grupo estão os trabalhos mais interessantes, pois são os que mais se aproximam com as produções conceituais em arte contemporânea e com o que venho produzindo.

SL não é um jogo, mas um mundo virtual, e por isso as possibilidades de ação e interação parecem infinitas como Gee & Hayes definem:

Virtual worlds are two-dimensional (2D) or three-dimensional (3D) online environments where people come together for a wide range of purposes such as just “hanging out,” playing games, having virtual sex, operating a business, designing things, or engaging in political activism. [...] Not all virtual worlds are games; some are just environments where people can interact with each other and engage with a variety of different activities. (GEE & HAYES, 2010, p. 147-148)

Ao explorar esse domínio virtual, compreendemos a amplitude de possibilidades, primeiro a partir das interações e, depois, com enfoque na criação, em que, utilizando dos conhecimentos de programação e design, podemos fazer de tudo. Como reafirma Moran sobre o *SL* não ser extensão do mundo material, mas sim um espaço virtual e original, não havendo o intuito de mimetizar tal e qual o mundo físico, e, assim, tudo poder ser inventado: “esse

espaço não é levado a sério, ao contrário, é tratado como matéria-prima para se pensar o meio, para reinventar pactos e convenções já que estamos em um lugar regido por leis matemáticas inventadas por nós”. (MORAN, 2016)

Figura 22 – “O que é o Second Life?”



Fonte – Print da tela do *Second Life*.

Meu primeiro contato com SL foi através das Aventuras de Paulo Bruscky (2010), documentário de Daniel Mascaro em que entrevista e acompanha o artista Paulo Bruscky experimentando o mundo virtual a partir de uma série de eventos: vemos a criação de seu avatar, feito à sua semelhança física; “Bruscky” anda imerso no mar, voa, dança, tem relações sexuais com outro avatar. Moran fala que essa é a proposta de Mascaro, ao propor um documentário nesses moldes: “alcançar a singularidade do criador, mantê-lo como sujeito da criação, mesmo sendo ele o objeto do trabalho. Ou seja, já não se trata de um vídeo sobre o Paulo Bruscky, mas com o Paulo Bruscky.” (MORAN, 2016)

Por conta do documentário, eu já tinha certa familiaridade com a estética e “jogabilidade” do SL, mas estar imersa nele é uma sensação de estar sem fronteiras, um mundo que tem chão, mas que nos permite voar e que parece não ter fim. Faço uma relação com as sociedades que começaram as explorações geográficas pelo mundo, sem saber quais os limites entre terra e oceanos. Hoje, com plataformas como o *Google Earth* e *Google Maps*,

temos uma representação do nosso mundo físico, sabemos que é restrito. Já no *Second Life*, parece haver uma impossibilidade de conhecer e visitar todo esse outro mundo, pela sua vastidão espacial, mas que ainda assim instiga sua exploração.

Ainda dentro do universo de *SL*, o artista canadense Bryn Oh utiliza de seu “terreno” virtual para criar o que ele nomeia como “art narrative” ou “immersive narrative”, uma instalação interativa onde os avatares do *SL* podiam entrar e experienciar as propostas imersivas dessas paisagens, como podemos ver em *White Veil* (2020).

Figura 23 – Hiperlink para vídeo *White Veil*, de Bryn Oh.



Fonte – QR Code a partir de link do Youtube.

Outro trabalho que mescla experiências imersivas e processos de criação a partir do jogo é o vídeo *FF Gaiden: Delete* (2016), de Larry Achiampong e David Blandy. O trabalho foi realizado em Oslo, Noruega, como resultado de uma residência com o tema Novas Tecnologias e o Pós-humano, propondo pensar e discutir questões de identidade na cultura contemporânea ao trabalhar com migrantes sem documentos. Subvertendo o jogo *Grand Theft Auto V*, ao longo de 33 minutos, dois personagens contam suas histórias em voz *off*, enquanto os vemos caminhando sem chegar a lugar algum em ambientes virtuais do jogo. Os artistas se apropriam de uma possibilidade de explorar os ambientes fora das regras e estruturas de ação do *GTA* e registram essas imagens.

Figura 24 – Hiperlink para vídeo *FF Gaiden: Delete*, de Larry Achiampong e David Blandy.



Fonte – QR Code a partir de link do Vimeo.

Durante a escrita da dissertação, joguei *What Remains of Edith Finch*²⁸, que tem como personagem principal uma adolescente chamada Edith, que retorna à casa da família após a morte de sua mãe para explorar e descobrir os segredos da família a partir de vestígios encontrados nos cômodos. Um aspecto interessante é que a casa poder também ser considerada uma personagem, que guarda nela todos os segredos e através de suas estruturas poderemos descobrir os mistérios que envolvem as mortes na família. *What Remains of Edith Finch* é um exemplo preciso de produções de jogos digitais com foco na narrativa e em suas temáticas, criados por artistas do design de jogos virtuais.

Já o artista Feng Mengbo, após passar meses jogando *Q3A (Quake III Arena)*, desenvolve o trabalho *Q4U (2001/2002)*, em que cria um avatar dele mesmo, equipado com uma arma em uma mão e uma câmera mini DV na outra, além de utilizar a estrutura de abreviação do nome original do jogo para brincar com o trocadilho *Q4U – key for you – chave para você*, que sugere o processo de *hack* no jogo.

Figura 25 – Q4U, de Feng Mengbo.



Fonte – Disponível em: <https://universes.art/en/documenta/2002/binding-brauerei/feng-mengbo>. Acesso em: 20/03/2021

²⁸ Jogo desenvolvido em 2019 pela Giant Sparrow.

Uma das minhas principais questões com a ação e pesquisa em torno do jogo virtual, mais especificamente com o TS, era a de compreender sobre a criação nesse campo e no próprio ato de jogar como uma prática performativa, a partir do entendimento de que o uso dessa realidade virtual é uma simulação. “Jogos cuja a ação física do corpo virtual constitui a matéria prima da ‘jogabilidade’, o que se está a fazer é *simular [...] mundos possíveis de ficcionalidades centrados na corporificação do interator.*” (GOMES, 2008, p. 5, grifo meu), ou seja, o ato de jogar torna-se uma representação de corpo e mundo físicos em que eu me coloco como interator das ações vividas pelos *Sims* ou personagens.

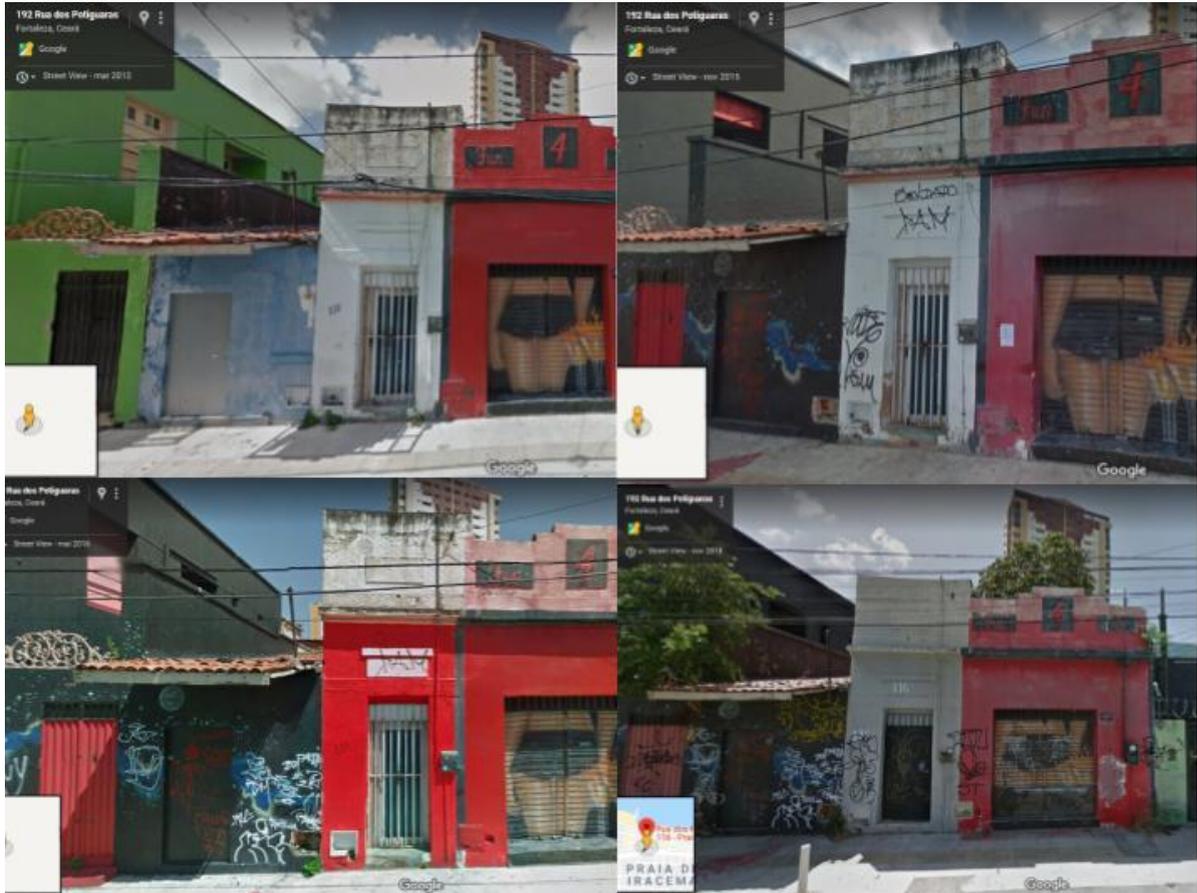
A minha experiência de criação no TS é uma forma de tentar restabelecer sensações a partir dessa relação de imersão que acontece no jogo, não somente pelas atribuições de aspectos do mundo físico, como as semelhanças entre meu corpo e o do *Sim* que me representa e a proximidade estética da arquitetura da casa. Mas principalmente porque essas experiências virtuais me permitem reviver lembranças, sensações e sentimentos. O ato de jogar passa a ser uma viagem no tempo, uma experiência de mergulho no passado, em que a todo momento estou a rememorar e criar possibilidades de convivência familiar e uma espécie de reconstituição de um elo que foi perdido.

4.2 ALUGO

Desde a adolescência, sempre que estou nos arredores, entro na rua para observar a cento-e-dezesseis, para ver se há algum novo vestígio de morada ou abandono. Meu objetivo era, de alguma forma, ter contato com os responsáveis pela casa, fossem os donos ou a imobiliária, para conseguir entrar nela. A casa não tem anúncio de aluguel ou venda em sua fachada e em sites de imobiliárias, o que me fez deduzir, ao longo de todos esses anos, que não morou ali nenhum novo inquilino. Não me contentava em ter somente a fachada, minhas memórias e as imagens, eu queria mais daquela casa.

A ação consistiu em colar lambes com a palavra ALUGO e o número do meu celular na fachada da casa, como está na imagem 10. Acreditava que os donos ou responsáveis pelo imóvel, ao verem o anúncio, entrariam em contato para saber quem estaria querendo alugar a casa deles, além de ser um modo de confirmar se realmente havia pessoas que prestavam atenção à casa.

Figura 27 - Imagens da fachada nos anos de 2012, 2015, 2016 e 2018.



Fonte - Print da tela do Google Street View.

Quase como um conto de investigação policial, em setembro de 2019, coleí os lambes e conversei com alguns dos vizinhos — pessoas que trabalham nos bares, casas de show e restaurantes, em sua maioria — perguntando se eles sabiam quem era o dono da casa. Primeiro conversei com Emerson, que trabalha na “Jam Rock”, uma casa de shows de reggae. Ele me ofereceu uma mangueira para que eu lavasse as mãos que estavam sujas de cola branca, que não chegou a ver quando coleí os lambes, mas me viu limpando as mãos sujas na calça. E disse apontando para o anúncio que havia colocado “ó, está alugando, liga pra lá”, quando perguntei se conhecia o dono. Emerson contou-me que a cento-e-dezesseis havia sido dividida, uma parte da área dos fundos foi integrada ao terreno da rua paralela para expandir a área do Bar do Reggae, existente desde a década de 1990 e que era gerenciado pelo Canuto ou, como era mais conhecido, Bicho Papão.

Querendo me ajudar, Emerson apontou para um homem que estava no outro quarteirão pintando a fachada de outro bar. Fui até Seu Fernando, e depois de repetir minha pergunta ele rapidamente chamou outro senhor, seu “patrão” e dono de algumas casas naquele quarteirão. Seu Machado não queria muito falar comigo, mas disse que quem poderia me informar algo seria uma moça chamada Karla, que era atendente no Bar do Reggae, mas depois que o bar fechou, ela foi trabalhar em um restaurante “na avenida”.

Eu lembrava vagamente do fechamento do bar em consequência do assassinato de Bicho Papão³⁰, mas não esperava que pudesse ter ligação à cento-e-dezesseis. No restaurante da avenida, Karla disse que a dona da cento-e-dezesseis é a mesma das outras casas, que já faleceu e que quem toma de conta é a filha. Conhece um rapaz que zela pelas casas e que tem as chaves, talvez ele pudesse me deixar entrar, por isso ela me passou seu número de *Whatsapp*, mas em conversa posterior disse ter perdido o contato dele.

Entre setembro e dezembro de 2019, comecei a receber uma série de ligações e mensagens no *Whatsapp* de pessoas interessadas em alugar a cento-e-dezesseis. Todas as conversas iniciavam com a pessoa interessada em alugar e eu dizia que também queria, um diálogo em *loop* até que o interlocutor compreendesse que, na verdade, *eu* havia colocado o anúncio de aluguel por estar querendo alugar a casa:

09 de outubro de 2019 (por ligação)

- Oi, queria saber o valor dessa casa da Praia de Iracema, que está para alugar...
- Oi, como é teu nome?
- Lia...
- Oi, Lia, então, eu estou querendo alugar.
- Pois é, queria saber quanto está.
- Não, eu estou querendo alugar...
- Ah, tu quer alugar, então...
- Eu quero alugar. Você quer para morar, é?
- Isso. Queria saber quantos quartos têm, como é a casa...
- Então, faz tempo que não entro lá, não sei se eles reformaram, como está.
- Ah... entendi... você quer dividir, é?
- Então, eu quero alugar.
- Ah, você quer alugar, você colocou a placa?

³⁰ Matéria sobre a tragédia disponível em:

<https://www.opovo.com.br/noticias/fortaleza/2017/07/xico-canuto-dono-do-bar-bicho-papao-e-assassinado-na-praia-de-iracem.html>

- Isso, eu quero alugar.
- Você quer para morar também?
- Quero fazer um ateliê ou morar.
- Entendi... então tá.
- Tá bom. Boa sorte.
- Obrigada.

Fui furtada e fiquei um mês sem celular. Ao comprar um novo, percebi que os contatos haviam cessado, o que me deixou curiosa, imaginando que talvez as pessoas não estivessem mais interessadas em alugar a casa ou mesmo que tivessem tentado entrar em contato antes e, não obtendo resposta, desistiram.

Em fevereiro de 2020, ao desviar meu trajeto para ver a fachada da casa como costumo fazer, vi que haviam arrancado o quanto puderam os lambes que eu havia colado, inclusive raspando o restante de papel com algum objeto, como para se certificar que não ficasse à mostra qualquer informação. Confirmei que há alguém que zela por aquela casa, e que não é o morador dela, possivelmente poderia ser o rapaz que Karla comentou e que tem as chaves.

Figura 28 – Antes e depois da ação na fachada da cento-e-dezesseis, em 2019.



Fonte – Acervo da autora.

O objetivo de conseguir contato com os donos a partir dessa ação não foi alcançado de imediato, então comecei a investigar os registros oficiais que a casa poderia ter. Após receber fé da titular do 2º ofício de Registro de Imóveis de Fortaleza fiquei atordoada, confesso, porque a casa não contém registro oficial. Segundo a titular, Ana Teresa, a hipótese é que a casa pode ter sido registrada com elementos diversos dos que apresentei, sendo esses o endereço completo. A justificativa da hipótese de Ana Teresa é que os registros que antecedem à Lei 6.015/73³¹ não continham todos os elementos que são necessários hoje. O que me resta pensar que a casa provavelmente foi registrada antes de 1973 ou seu registro deve ter sido feito não para a casa cento-e-dezesseis, mas para as casas ou terrenos do entorno, já que, segundo conversa com pessoas da vizinhança, a dona da casa cento-e-dezesseis também é dona das casas ao redor dela. Minha hipótese, que está em acordo com a de Ana Teresa, é que a separação do terreno em casas individuais aconteceu depois deste registro e que talvez por isso tenha ocorrido a desapropriação de todas as casas para futura venda, como também me foi contado pela vizinhança.

Em julho de 2020, fiz uma investigação a partir da Imobiliária Tectus, que, segundo minha mãe, era a imobiliária responsável pela casa na época. A dona da cento-e-dezesseis e sócia da Tectus era Dona Diva, que, segundo ouvi, havia falecido. Consegui encontrar Dona Diva e seus dois filhos no *Facebook*: uma filha que mora na Austrália e Jonas Demetrio. Explorando as mensagens e postagens de Jonas na rede social, achei um comentário em que ele passava o número do celular para um amigo.

A conversa com Jonas durou sete minutos – e é possível ouvi-la completa a partir do QR code da imagem abaixo, em que ele confirmou algumas informações que eu já deduzia e se comprometeu a mediar minha entrada na casa para fazer umas fotos, que foi a justificativa que encontrei para não ser questionada sobre o que iria fazer quando entrasse (até porque eu realmente não sei...). Mas desde então, Jonas não me responde no *Whatsapp*.

³¹ De acordo com o Art. 2º, estabelece que os registros de imóveis sejam realizados nos ofícios privativos, ou nos cartórios de registro de imóveis. Acesso em 23/07/2020. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L6216.htm#art1.

Figura 29 – Hiperlink do áudio da conversa com Jonas.



Fonte – Gravação da conversa por celular.

Apesar da falta de retorno, a conversa que tivemos foi muito importante para confirmar algumas informações e refutar outras, como a minha suspeita de que a casa teria sido embargada por causa da morte do Bicho Papão, o que aponta mais ainda para a confirmação de que todas as casas desse pedaço do quarteirão foram registradas antes de 1973 como uma só e depois divididas; também descobri, nessa conversa, que a casa não ficou abandonada sem moradores todos esses anos como supunha, mas que morou nela, durante dez anos, um suíço que nunca pagou aluguel e foi expulso com uma ação judicial, o que justifica as transformações que a casa sofreu a partir de 2017: troca do portão da frente e o fechamento com tijolos das janelas do andar superior.

Jonas foi a minha melhor opção e, provavelmente, também a mais segura para entrar na casa. Por conta de todo o acontecimento do assassinato de Bicho Papão e do apagamento intencional do lambe, passei a ter receio de continuar sondando com os vizinhos. Decidi me concentrar em outras ações que não fossem sobre entrar na casa, não somente pelas apreensões, mas por passar a olhar para essa casa de outra forma, ao pensar em maneiras diferentes de ver o que tem dentro e misturar essas imagens com aquelas que tenho na memória. A minha casa não é somente essa casa física, mas a casa que mantenho construída na minha memória e que venho construindo como retalhos de imagens que acesso ou produzo.

4.3 A casa que habita em mim

Quando a criança inventa um planeta, não se contenta com o plano da ideia e logo em seguida anda à cata dos objetos que podem dar concretude a sua empreitada. (Lisette Lagnado)

Agamben, ao escrever sobre a criança e diferenciá-la do adulto, fala que “é a criança o paradigma do humano, não o adulto. [...] Ser infantil, que não é nada e pode tudo.” (2017, p. 15), podendo tanto tudo que a *imaginação fértil* é uma de suas principais características – e por que não dizer a principal qualidade – quando queremos definir uma criança que inventa demais. O desenho da criança expressa e nos diz desse lugar de devir do que é verdade e o que é ficção, ultrapassando os limites adultos da norma, da forma e da moral: colorindo o que seria a pele humana em tons de azul ou os cabelos que ficam eriçados para cima, o papai e a mamãe que normalmente não conseguem estar no mesmo lugar sem brigar, são desenhados um do lado do outro, performando uma família, formando um elo com a criança que também se auto retrata – quero falar sobre isso mais à frente.

Tenho ainda alguns desenhos dessa fase, o pouco que minha mãe conseguiu guardar entre tantas mudanças de casa e cidades. Em um deles, intitulado no próprio desenho como “O menino dragão-do-mar e suas sereias”, há um dragão coroadado como rei e três sereias ao seu redor. Cada sereia aparece em uma perspectiva: uma frontal que está mais ao centro do desenho; uma de costas, com longos cabelos que crescem da nuca como se eu tivesse decidido de última hora que ela deveria estar nessa posição; e há uma terceira sereia e sua barriga de grávida de perfil. Um dos elementos na imagem, na parte inferior do quadro, é uma cesta de palha, como se tivesse ao relento ou seria na beira desse mar? Sim, é isso mesmo, a cesta de palha tem ondas que a fazem boiar, como uma releitura de Moisés quando é jogado ao rio ou, como prefiro relacionar, Omolu antes de ser acolhido por Yemanjá. Sabemos que há uma bebê ali naquela cesta não porque o rabisco verde permite identificar, mas pelo balão em vermelho que sai da cesta e que traz escrito “Bua, Bua!!!”.

Edith Derdyk, ao tratar das relações entre memória e imaginação a partir do desenho infantil, analisa o desenho enquanto criação que parte da percepção do mundo ao redor da criança, em um momento que ela passa a descobrir que o mundo e ela não são a mesma coisa. Assim, Derdyk defende que antes de desenhar, a criança olha, ou seja, a partir de uma relação com imagens do mundo, ela vai interpretar e criar novas imagens:

É sempre uma interpretação, elaborando correspondências, relacionando, simbolizando, significando, atribuindo novas configurações ao original. O desenho traduz uma visão porque traduz um pensamento, revela um conceito. (DERDYK, 2015, p. 114)

Além do enfoque sensorial e performativo, o desenho vai estabelecer relações entre tempo e espaço, assim, um desenho infantil vai conter informações dos tempos bem como uma miscelânea de espaços tudo em uma só imagem.

As memórias de infância fazem parte de quem eu sou e retornar a elas tem sido uma constante ao longo da vida, lembradas de forma melancólica e em *loops* – em que as mesmas imagens são revistas de forma repetitiva. Juhani fala que “não é surpresa que os sociólogos tenham descoberto que a tristeza sentida por um lar perdido é semelhante ao luto pela morte de um familiar.” (PALLASMAA, 2017, p. 23) As imagens-memória mais latentes são justamente do período em que invadiram nossa casa, desceram pelo Flamboyant que eu havia plantado – e que crescera cinco ou seis vezes mais que o meu tamanho, abriram a porta de vidro da sala, subiram as escadas de madeira que tanto venho desejando queimar e, levando na mão uma chave de fenda de cabo amarelo, tentaram estuprar minha mãe que, assustada, gritou muito alto e agarrou um tacaieiro indígena, assustando o invasor que, no desespero, atravessou o vidro da porta da sala, subiu ensanguentado o Flamboyant e fugiu enquanto eu, aos nove anos, gritava pela janela de veneziana que ele fosse embora. Para além do trauma, tudo o que lembro em detalhes marca a última vivência que tive na casa, como se naquele dia realmente tivesse morrido uma de nós duas. “O corpo lembra, mesmo quando não somos capazes de acessar outras marcas sensoriais.” (PALLASMAA, 2017, p. 14), por isso não costumo lembrar dos detalhes da arquitetura, mas das sensações ao lembrar das imagens dos cômodos.

Essa cena é uma das que melhor lembro os detalhes, talvez por ter tantas vezes, diariamente, a revivido minuciosamente, ao ponto de dar cor às memórias que normalmente se apresentam para mim em preto e branco. Cada aspecto desse dia ganha uma cor predominante: o Flamboyant com suas folhas verdes, a moldura branca da porta de vidro, o tom amadeirado da escada, os lençóis lilases, a chave de fenda amarela, o sangue vivo do invasor.

A casa nos fornecerá simultaneamente imagens dispersas e um corpo de imagens. Em ambos os casos, provaremos que a imaginação aumenta os valores da realidade. Uma espécie de atração de imagens concentra as imagens em torno da casa. (BACHELARD, 1993, p. 23)

Cada etapa da situação foi sendo reconstruída, como em um filme, consigo ir e voltar as imagens, dar zoom, ouvir os sons e os silêncios.

Mesmo tendo muitas memórias marcantes na cento-e-dezesseis, as primeiras que pululam e são imaginadas são as dos traumas e que durante anos não conseguia sequer falar sobre quanto mais materializá-las. Bachelard diz que a criança utiliza do sonho, da imaginação para idealizar seus mundos infantis:

Uma infância potencial habita em nós. [...] Sonhamos tudo o que ela poderia ter sido, sonhamos no limite da história e da lenda. Para atingir as lembranças de nossas solidões, idealizamos os mundos em que fomos criança solitária. (BACHELARD, 1988, p. 95)

Acredito que, ao desenhar as imagens das minhas lembranças, esse sonho de compensação e criação não se torna um apagamento do que aconteceu, mas sim a readequação de uma ação que minha criança gostaria de ter feito.

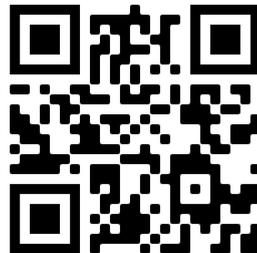
Figura 30 – Ilustração da série Fogo (2021).



Fonte – Acervo da autora

O fogo que arde e queima toda a casa é o mesmo fogo que queimava o telhado de palha do restaurante vizinho, que queimava tudo enquanto eu era enfeitiçada pelo namorado de minha mãe que dizia que precisava do beijo da princesa para acordar do sono profundo antes que a casa também pegasse fogo. Em minha idealização solitária de criança, eu não daria beijo algum e permitiria que tudo e ele queimassem. Apesar dos desenhos serem recentes (2021), as imagens são um retorno à infância. A série Fogo conta com duas ilustrações em aquarela e lápis de cor, uma fotografia e uma maquete da casa que também foi incendiada, feita com papelão e mdf – é possível ver no vídeo a partir do hiperlink o processo de queima.

Figura 31 – Hiperlink do processo de queima da maquete da cento-e-dezesseis.



Fonte – QRcode de link do Youtube.

Aqui, o fogo não é visto como negativo, mas como possibilidade de libertação como a fênix que renasce das cinzas, após se deixar arder. O fogo que inunda as imagens da infância é estratégia de escape, não como uma fuga que deixa tudo para trás, mas que acolhe e regenera. Bachelard, em *A Psicologia do Fogo*, descreve as polaridades do fogo em seus aspectos bons e ruins, do fogo do inferno ao calor aconchegante de uma lareira, do fogo que alimenta ao que destrói uma plantação. O autor se distancia da análise dos sonhos, para se ater ao devaneio diante do fogo e justifica que o devaneio opera centrado a um objeto ou pretexto, como uma obsessão. Nesta ação, sinto-me imersa nesse devaneio, fígada pela imagem do fogo e das invenções que crio a partir das memórias, numa tentativa de mudar e ressignificar uma cena, tomando posse e enfrentando o passado a partir do fogo.

Figura 32 – Ilustração da série Fogo (2021).



Fonte – Acervo da autora.

Figura 33 – Fotografia da série Fogo (2021).



Fonte – Acervo da autora

Pallasmaa, ao falar da nostalgia do lar, descreve a tristeza e o medo que sentiu sempre que precisou mudar de casa, principalmente durante a infância, e afirma que a experiência do lar inclui dimensões complexas desde a identidade do indivíduo até as dimensões inconscientes como desejos e medos. A dor do corte profundo de uma mudança de casa equivale, segundo o autor, ao luto sentido pela morte de um familiar (PALLASMAA, 2017, p. 23). Personificamos a casa e, por isso, há tristeza ao percebermos que aquele lugar que fora o primeiro universo e ninho, tenha se transformado em ruína, abandonada e sem acesso, incompatível com a experiência do lar e da vida.

5 CONCLUSÃO

Pretendi, com este trabalho, apresentar referências diversas sobre o que pode ser uma casa, como quem diz que a casa, além de casa, pode ser outras coisas e que coisas podem ser uma casa. Os trabalhos de artistas apresentados me inspiram e me ajudam a compreender melhor esse lugar tão diversificado. As ações realizadas são resultados práticos e reflexivos, movidas pela pergunta que intitula este trabalho, e são parte essencial da metodologia própria da pesquisa em arte contemporânea. Acredito que cada ação, distantes em seus universos e linguagens — do virtual e do real — ajudou-me a entender o que a minha casa da infância significa hoje para mim.

Ao longo do percurso da escrita, para além do embasamento teórico, consegui realizar três ações que se desenvolveram junto com o processo de escrita e leitura. A ação Simulação de Vida é o trabalho que acredito ter conseguido melhor aprofundar, tanto pela quantidade de vezes que joguei e forjei cenas da memória, quanto pelo meu entusiasmo ao trabalhar com jogo e arte. Passei por um período longo de imersão em textos e estudando trabalhos de artistas que utilizam os jogos eletrônicos como linguagem, seja subvertendo as regras do jogo através de novas narrativas ou crackeando as estruturas virtuais. Gostaria de ter elaborado melhores definições sobre o jogo a partir de Huizinga e de Caillois, não desenvolvida aqui por perceber que implicaria em um novo projeto voltado para as questões de descrição e conceituação do assunto. Esse subcapítulo foi enviado para a Revista Domínios da Imagem, para uma chamada específica sobre a cultura dos jogos.

Em ALUGO, ainda ensaiei escrever sobre arte urbana e trazer artistas e projetos como os de Brígida Campbell, mas me vi com pouco tempo e já bastante envolvida com a ação do Fogo. Pretendo voltar para esse texto, transformando-o em artigo e trabalhando questões não somente da arte urbana, mas também sobre arte relacional e sobre território e suas relações entre o público e o privado, pensando no percurso que realizei ao interagir com a vizinhança.

Ao chegar no Fogo, a sensação que tive foi de que todas as outras ações foram dispersões, desculpas, distrações para que eu me sentisse segura de finalmente contar o final da história. Ainda estou imersa nas possibilidades que tenho descoberto com esse trabalho, desde as imagens recorrentes que finalmente consegui materializar como a cama e a casa pegando fogo, até ideias de construção como a de uma réplica da escada de madeira da

cento-e-dezesseis. A maquete ainda é uma experiência que pretendo realizar mais vezes — com outros materiais como a madeira e de maneira mais minuciosa — mas que foi atizada ao ver a casa de bonecas incendiada no *The Sims*: a cena deixou-me completamente entusiasmada. Ainda há um campo que pretendo continuar a explorar sobre a ficcionalização, o imaginário, a invenção e a fabulação infantil nos processos de criação.

Compreendi que as ações foram essenciais para entender melhor a cento-e-dezesseis e o que tanto me atraía nela. Antes, era predominante a curiosidade sobre o quanto uma estrutura física passa a ser conector e disparador de lembranças vividas e percebidas nesse tipo de espaço; o quanto a casa, enquanto espaço íntimo e familiar, desencadeia uma série de imagens que pairam, naquilo que fica perdido entre o que é verdade e o que é invenção. Mas também o quanto a casa se entrelaça com as histórias que se passam dentro e fora de seus muros, o quanto a vizinhança e a cidade são elementos também relevantes nessa descoberta.

Depreendo que esta dissertação confirma a relevância da casa como objeto de pesquisa e de produção nas artes visuais, seja enquanto tema ou espaço de criação, ao vincular, frequentemente, as memórias e subjetividades dos artistas com o lugar físico. Não à toa, os trabalhos que apresento no texto são tão diversos entre si e tratam de temas específicos, mesmo sendo tão diferentes uns dos outros e que aparentem tratar sobre as mesmas coisas. Assim, creio que produções artísticas sobre casa vão necessariamente falar sobre as subjetividades dos artistas, das histórias pessoais e das casas e vizinhança e, por isso, serão sempre únicas.

Pessoalmente, esta pesquisa me possibilitou ressignificar memórias e traumas, como um processo terapêutico que não esperava. Desde o início, havia muito desejo mas também apreensão sobre como trabalhar de forma pública e sistemática questões tão subjetivas e sensíveis. A frustração inicial de não conseguir entrar na casa física foi providencial, tendo em vista que me forçou a experimentar um processo mais gradativo de “entrada” que se deu através da mimetização no *The Sims*. Essa simulação, ao ver a Mel-criança interagindo com minha mãe na cento-e-dezesseis e mesmo finalmente ver a casa de bonecas pegando fogo, foram um reforço positivo para lidar com minhas questões pessoais. Falar sobre abandono parental e abuso infantil nunca havia sido meu foco, e mesmo não tratando dessas questões de forma explícita, realizar as ações e rememorar-las foi importante para reconhecer essas situações e a ressignificar minha própria história. Fez toda a diferença na minha relação com aquele espaço e, conseqüentemente, com o resultado desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. [Sem Título]. In: **Infância**/Organizadora Maria Carolina Fenati. Belo Horizonte: Chão da Feira, 2017. 228 p. V. 3.
- ANTONELLI, Paola. **Video Games: 14 in the Collection, for Starters**. Inside/Out MoMA Blog, 2012. Disponível em: https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/. Acesso em 20 mar. 2021.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio**. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BACHELARD, Gaston. **A Psicanálise do Fogo**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- BALTAR, Brígida. **Passagem Secreta**. Org. Marcio Doctors. Prêmio Conexão Artes Visuais, Funarte. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2010. Disponível em: http://www.editoracircuito.com.br/_books/brigida.pdf. Acesso em: 01 jun. 2020.
- BALTAR, Brígida. **Portfólio de Brígida Baltar**. Galeria Nara Roesler. <https://nararoesler.art/usr/library/documents/main/34/bridgabaltar-gnr-portfolio.pdf>. Acesso em 02 mar. 2021.
- BELL, Kirsty. **The Artist's House: From Workplace to Artwork**. Berlin: Sternberg Press, 2013.
- BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.
- BRYSON, Bill. **Em casa: uma breve história da vida doméstica**. Trad. Isa Mara Lando. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Edições Cotovia, 1990.
- COSSERMELLI, Anna Paola. **A casa como símbolo do self**. Revista do programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo da FAAUSP. USP: São Paulo, 1999. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/posfau/article/view/137123>. Acesso em 23 mar. 2020.
- DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil**. Porto Alegre: ZOUK, 2015.
- FIRMEZA, Yuri. **Mundo de criar e esquecer: sonhos apanhados e estrelas coloridas na história do menino inventado**. Revista Entrevista da UFC. 2015. p.6-31. Disponível em:

http://www.repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/36796/1/2015_art_yfirmeza.pdf. Acesso em 15 ago. 2020.

GEE, James Paul. HAYES, Elisabeth R. **Women and gaming: The Sims and 21st century learning**. United States: PALGRAVE MACMILLAN, 2010.

GOMES, Renata. **Vivendo o jogo: a construção do espaço-tempo nos games**. In: Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir. Lucia Santaella e Priscila Arantes, org. São Paulo: Educ, 2008.

GOMES, Renata. **Videogames: imagem, narrativa, participação**. In: FURTADO, Beatriz, Org. Imagem contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. II. São Paulo: Hedra, 2009.

GRAND Theft Auto V. Reino Unido: Rockstar North, 2013. 1 jogo eletrônico.

LAGNADO, Lisette. **Fabular é preciso**. In: BALTAR, Brígida. Passagem Secreta. Org. Marcio Doctors. Prêmio Conexão Artes Visuais, Funarte. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2010. Disponível em: http://www.editoracircuito.com.br/_books/brigida.pdf. Acesso em 01 jun. 2020.

LEMOS, Carlos A. C. **A História da Casa Brasileira**. São Paulo: Contexto, 1996.

LUZIO, Teresa. **A metaperformance como operador de construção autobiográfica**. Uma Investigação teórico-prática. Tese (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), Porto, 2017.

MARQUES, Ana Martins. **Como se fosse a casa: uma correspondência**. / Ana Martins Marques; Eduardo Jorge. Belo Horizonte: Relicário Edições, 2017.

MORAN, Patrícia. **Deslocamentos de Paulo Bruscky por Gabriel Mascaro: um documentário no Second Life**. Revista Z Cultural, 2016. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/deslocamentos-de-paulo-bruscky-por-gabriel-mascaro-um-d-ocumentario-no-second-life-por-patricia-moran/>. Acesso em 10 mar. 2021.

OLIVEIRA, Avelino. **A Casa Compreensiva - um percurso sobre a concepção arquitectónica das tipologias de habitação**. Portugal: Caleidoscópico, 2015.

OLIVEIRA FILHO, João Vilnei. **Jogo, Cidade e Comunidade – Experiências de reflexão para a construção da “Casa Impossível” no jogo “The Sims 3”**. International Conference Cinema – Art, Technology, Communication. Avanca, Portugal, 2013. Disponível em: <https://www.idmais.org/pubs/PauloBernardino/2013/2013-4-4-PauloBB.pdf>. Acesso em 10 set. 2020.

OLIVEIRA FILHO, João Vilnei. **A Casa Impossível: A ação performativa e a idiorritmia na construção de relações com a cidade**. Tese (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), Porto, 2016.

PALLASMAA, Juhani. **Habitar**. Trad. Alexandre Salvaterra. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

PEREC, Georges. **A vida modo de usar: romances**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

Q3A (Quake III Arena). Texas: id Software, 1999. 1 jogo eletrônico.

REIS FILHO, Nestor Goulart. **Quadro da Arquitetura no Brasil**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. 5ª edição revisada e ampliada. Apresentação Elida Tessler. São Paulo: Entremeios, 2011.

THE Sims. São Francisco/Califórnia: Maxis, 2000. 1 jogo eletrônico.

THE Sims 3. São Francisco/Califórnia: Maxis, 2009. 1 jogo eletrônico.

THE Sims 4. São Francisco/Califórnia: Maxis, 2014. 1 jogo eletrônico.

THE Sims Online. São Francisco/Califórnia: Maxis, 2002. 1 jogo eletrônico.

XAVIER, Patricia Pereira. **Dragão do Mar: A Construção do Herói Jangadeiro**. Fortaleza: Museu do Ceará, 2014.

WHAT Remains of Edith Finch. Santa Mônica/Califórnia: Giant Sparrow, 2017. 1 jogo eletrônico.

WORLD of Warcraft. Irvine/Califórnia: Blizzard Entertainment, 2004. 1 jogo eletrônico.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em Arte: um paralelo entre arte e ciência**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

APÊNDICE A - TRANSCRIÇÃO DAS CONVERSAS DECORRENTES DA AÇÃO ALUGO

27 de setembro de 2019 (por ligação)

Ligaram-me hoje de novo. Uma mulher que queria alugar a casa.

— Quero alugar, quanto que tá?

— Eu também quero alugar...

— Pois é! Quanto está?

— Não, eu quero alugar.

— Então!

— Eu também quero alugar a casa.

— Ah, entendi. Você que colocou o número?

— Foi, foi.

— Tu quer alugar por quanto?

— 500, 600 reais.

— Ah, você não vai conseguir. Aqui é na faixa de 900, mil reais.

— E tu quer alugar para morar, é?

— Não, na verdade eu quero comprar e fazer casa pra alugar... olha com 500 reais tu não aluga nada por aqui. Só se for quitinete. eu estou ligando pra saber a média de valores.

— Ah, entendi. pois é, eu quero alugar, mas não encontro contato dos donos...

— Entendi.

— Pois é.

— Então, tá. tchau, viu?

— Tchau.

04 de outubro de 2019 (por ligação)

— Oi, você está querendo alugar a casa? Essa casa aqui da praia de Iracema?

— Isso, estou querendo alugar.

— Quanto que tá?

— Então, eu estou querendo alugar...

— Pois é, quanto é?

— Não, eu quero alugar a casa, é a 116.

- Isso mesmo, a 116! Você está aqui na casa?
- Não, não, eu quero alugar a casa.
- Entendi... eu não estou entendendo, você quer alugar a casa? você colocou anúncio? é que tem um papel aqui na casa...
- Quero sim, coloquei anúncio porque quero alugar. Quero fazer um ateliê aí.
- Ah, entendi. pois é, você quer alugar...
- Você quer pra morar? Para construir?
- Quero pra morar, mas é temporário, não é pra construir não. Achei uma aqui perto mas estava caindo aos pedaços e queriam 1200 reais..., aí vi seu anúncio.
- Pois é.
- Então, tá bom.
- Tá bom, bom dia.
- Bom dia.

29 de outubro de 2019 (por *Whatsapp*)

- Oi bom dia!
- Oi, bom dia
- É sobre o ponto ali na potiguara...
- A 116?
- Qual a burocracia? Quanto? E se é possível eu dar uma olhada. Como faço?
- Então, eu estou querendo alugar.
- É só um portão preto...
- A burocracia é que não consigo acesso aos donos ou imobiliária.
- Como assim?
- Não sei como a casa está hoje, antes era até a outra rua. Tem gente que diz que foi dividida, mas não tenho como confirmar porque faz tempo que entrei lá.
- Não é você que está alugando lá?
- Eu estou querendo alugar.
- Aaaaa entendi. Pois tá. Você com colocou aquela placa.
- Isso!

19 de novembro de 2019

Pela primeira vez recebi ligação de um homem. Ele já havia ligado outra vez, mas não tinha atendido a ligação.

— Oi, queria saber do aluguel dessa casa aqui na Rua dos Potiguaras.

— Então, eu estou querendo alugar.

— Pois é, queria saber como é... Deixa eu passar aqui para a minha mulher... Qual o tamanho dela?

— Você quer saber em metros quadrados?

— Assim... Como é dentro, a divisão?

— Então, tem uma salinha nessa entrada aí do portão, aí depois tem um corredor que vai até os fundos da casa. Tem uma sala grande, uma cozinha e um banheiro no fundos, embaixo. Aí tem uma escada de madeira, um espaço grande, tipo um vão, um quarto e um banheiro.

— Tem quintal?

— Rapaz, quintal mesmo não, mas esse corredor é largo, tem uma parte que compensa como se fosse o quintal.

— Entendi... Aí tem como dar uma olhada nela, sem compromisso?

— Então, eu estou sem acesso à chave, não estou conseguindo falar com o rapaz que tem a chave.

— Certo, pois então quando a senhora conseguir pode me dar uma ligadinha?

— Esse número é o seu, né? Qual o seu nome?

— Isso, Kiko.

— Chico?

— Não, Kiko, K I K O. Esse meu número também é *Whatsapp*, viu?

— Tá certo, Kiko, pois quando eu conseguir a chave eu te dou uma ligadinha.

— Legal, legal.

21 de novembro de 2019

Recusei a primeira ligação, na segunda eu já sabia que era sobre a placa. Não queria falar porque estava triste e cansada. Tive uma conversa que começou impaciente.

— Alô.

— Alô, oi eu estou aqui na frente da casa da Potiguaras, é para alugar mesmo?

— É... eu estou querendo alugar.

— Quanto é que tá?

— Então, eu não sei porque eu estou querendo alugar.

— Não é você a proprietária?

— Não, eu estou querendo alugar, assim como você.

— Você está aqui na casa? Queria dar uma olhada...

— Não, eu não moro aí. Também estou querendo alugar.

— Ah, certo.

— Pois é.

— Entendi...

— ...

— Tchau, então.

— Tchau.

APÊNDICE B - CARTA

Fortaleza, junho de 2019.

Casa 530,

Gostaria de te agradecer por receber a Mel por tanto tempo, por cuidar dela e permitir que ela brincasse, explorasse e dormisse melhor durante todos esses anos. Oxalá sabe que eu tentei protegê-la, mas acabei sendo vítima também. Neste momento da minha vida, sinto que estou apodrecendo. Os anos têm sido solitários...

Sabe, mudaram minha fachada, pintaram, mudaram meu número de lugar, nos últimos anos colocaram um vermelho sangue, tentam a todo custo disfarçar minhas ruínas, mas não há jeito. Esquecem que aqui dentro tudo apodrece, que não tenho mais utilidade. Acredita que taparam minhas duas janelas com tijolos? Não há mais luz, nem vento em mim. Eu gosto tanto dos ventos da Praia de Iracema, quando entrava pelo corredor, entrava pela porta da sala e pelas janelas ao mesmo tempo... é uma das poucas coisas que não mudaram ao longo desses 50 anos. 50 anos, acredita? Eu poderia viver 200 anos sem grandes problemas! Isso me revolta! Nós temos quase a mesma idade, não é? Você corre mais riscos de ser demolida do que eu, será? Nós duas corremos esse risco, é o mal da nossa geração! Aqui, a todo momento espero que algo vá acontecer, esta região está em declínio há anos, duas décadas, para ser mais exata. Muitas casas da minha rua foram demolidas. Às vezes eu queria que fosse minha vez, mas todas as vezes que pintam minha fachada eu tenho esperança de que finalmente irão morar em mim novamente. E nunca acontece.

De vez em quando eu vejo a Mel passando aqui na frente. Ela nunca fica muito tempo, acho que tem medo de ficar na rua tão vazia. Dia desses ela veio com a mãe. Nossa, Sandra cuidava muito bem de mim. Um dos nossos momentos que ainda guardo no chão, a vez que ela fez várias pinturas na salinha da entrada: flores, desenhos, muitas cores. Até marquinha das mãos e dos pés da Mel ela fez.

Pena que não consigo me conservar bem, os vestígios são muito poucos. Eu adorava as risadas, as conversas, o cuidado que elas tinham comigo, mesmo que fossem reparos singelos, eu sempre estava limpa e a casa tinha movimento. Lembro do dia em que o casal se

mudou para cá, tão jovens, apaixonados. O vento levava e trazia uma música que Hemetério tinha feito. Pena que as coisas mudam.

Atenciosamente, 116.



APÊNDICE C - CARTA-EMAIL DE DIANA CHIODELLI

Material - Diana Chiodelli

1 mensagem

Diana Chiodelli <dianachiodelli@unochapeco.edu.br>
Para: melandrade90@gmail.com

9 de novembro de 2020 07:28

Oii!

Que ruim deixar você esperando pro tantos dias! Mas tive uma complicação na amamentação e precisei fazer um procedimento cirúrgico.

Agora já está tudo bem 😊

Mas vou escrever por aqui te contando do processo desse trampo, e aí vamos emendando a conversa, pode ser?

Minha pesquisa envolve a relação do corpo/presença e as casas. Tenho muito interesse pelos universos que se compõem dentro de cada cômodo, e como se ampliam no estar/ser das paisagens de memória que se estabelecem. Se a casa é nosso primeiro contato com o mundo, o que se escolhe para compor suas paredes se torna nossa primeira galeria de arte, museus da memória, a escolha dos móveis e objetos, a denominação de cada cômodo - aqui, por exemplo, é muito comum e quase necessário que a entrada da casa se inicia na cozinha, pra facilitar a roda do chimarrão e uma boa prosa - é o que há para além do que vivo e do que permanece latente depois que se transforma. E nesse processo, pesquiso minha relação com a casa - corpo-casa, e também, as diferentes relações que se criam a partir de vivências distintas das casas com seus moradores, vice e versa. Tô enviando meu portfólio também, que tem mais alguns trampos pra você conhecer. Agora estou descobrindo um corpo-casa com a maternidade, mas ainda é novo e estou me adaptando, me acomodando com essa história de ser casa, rsrs.

A pesquisa se estende desse percurso, pela raiz que carrego do interior, através de um coletivo que mantenho com um amigo querido, que se chama Inço, e além de estar presente em nossas pesquisas individuais, discute circuito artístico, acesso, entre outras questões que permeiam a ideia de se-estar numa cidade interiorana fazendo arte, ehehe (se quiser conhecer, é @coletivo.inco)

Nesse trabalho em específico, Casa-memória, me envolvi muito numa relação que me interessa sobre a casa: quando diferentes pessoas viveram no mesmo local, e dele, constroem novos formatos para ela.

Mando um documento separado, embora ele também esteja no portfólio, prq quando construí a pesquisa, há mais uma pessoa-casa envolvida, que gostaria que você também conhecesse.

Essas pessoas, Seu Zelindo, Dona Maria Grando e Genir, moradores do Bormann aqui em Chapecó - primeiro bairro/moradia da cidade - têm uma relação de pertencimento muito bonita pelo local.

Os terrenos, que ficam de frente pra igreja - melhor localização pra se estar em uma comunidade do interior - atualmente são ocupados por novas paisagens.

Depois de muita prosa com os moradores, por conta do meu interesse em descobrir sobre a ocupação daquele espaço privilegiado, desde o início das moradias, descobri que Seu Zelindo e Dona Maria Grando moraram na mesma casa em épocas bem distintas e momentos sociais muito diferentes para o município - A família de Dona Maria fez da sala um comércio de Secos e Molhados, já a de Zelindo, uma bodega.

Realizamos uma conversa sobre o detalhamento dos cômodos e lembranças da casa no tempo em que nela moravam, elas estavam disponíveis no SoundCloud, mas acho que não estão mais, então vou te enviar por aqui tbm - e nas exposições eram disponibilizados juntos, no mesmo fone, sobrepondo as falas - memórias, cômodos por cômodos.

A partir dos relatos que eles faziam do local, eu detalhava no desenho aquilo que considerava mais intensos de suas falas - de certa forma construí minhas casas ali -resultando em dois locais distintos. Enquanto pra Dona Maria, a cozinha era grande, e o segundo andar tinha um poço, pra seu Zelindo nem dois pisos a casa tinha, mas a bodega era grande!

O terreno de esquina tem de vizinho outra história também interessante: quando precisou sair do terreno para viver no interior da comunidade, a mãe de seu Genir saiu, mas levou a casa junto - desmontada e remontada, segundo ele, tal qual estava antes . E como numa espécie de altar, escolheram um local da propriedade pra instalar a dita cuja e lá ela permaneceu, sem morador, mas como símbolo. Hoje a casa está se desmanchando no tempo.

Tô torcendo pra gente alongar a prosa!

Fico a disposição e mais uma vez peço mil desculpas por toda essa demora. Espero ter ajudado.

Abraços, desde aqui do oeste catarinense ❤️

2 anexos

 **Portfólio - Diana Chiodelli - Chapecó SC.pdf**
2205K

 **Casa - memória**
726K

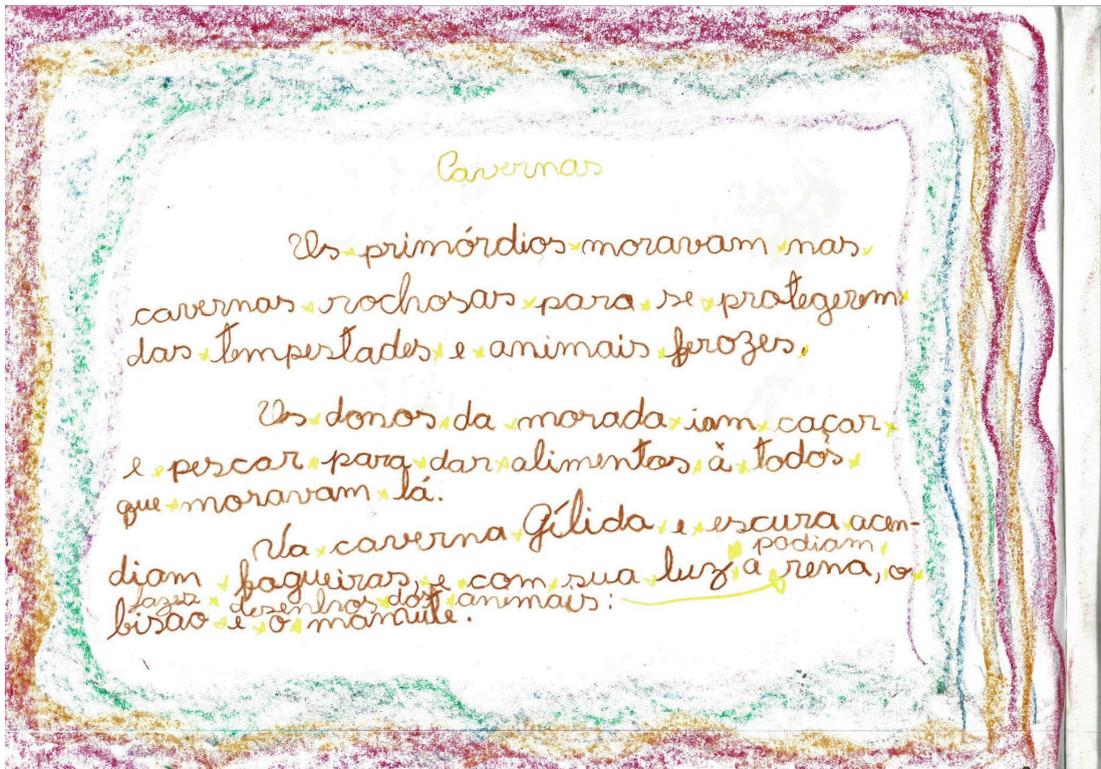
APÊNDICE D - PLANTA-BAIXA DA CENTO-E-DEZESSEIS



APÊNDICE F - CADERNO DE HABITAÇÕES

O Caderno de Habitações foi impresso em A5 e foi enviado para a banca, junto com os outros itens e o texto dissertativo em uma pasta.







Moradores dos lagos

Os primórdios aprenderam a construir casas nos lagos para se protegerem dos animais ferozes.

Colocaram estacas firmadas no lago para colocar uma plataforma. Sobre a plataforma, levantaram a casa: a parede era com estacas e o teto recebia caniços e galhos. Tinha uma escada de madeira para entrar em suas casas e um barco fazia o transporte deles e dos alimentos.



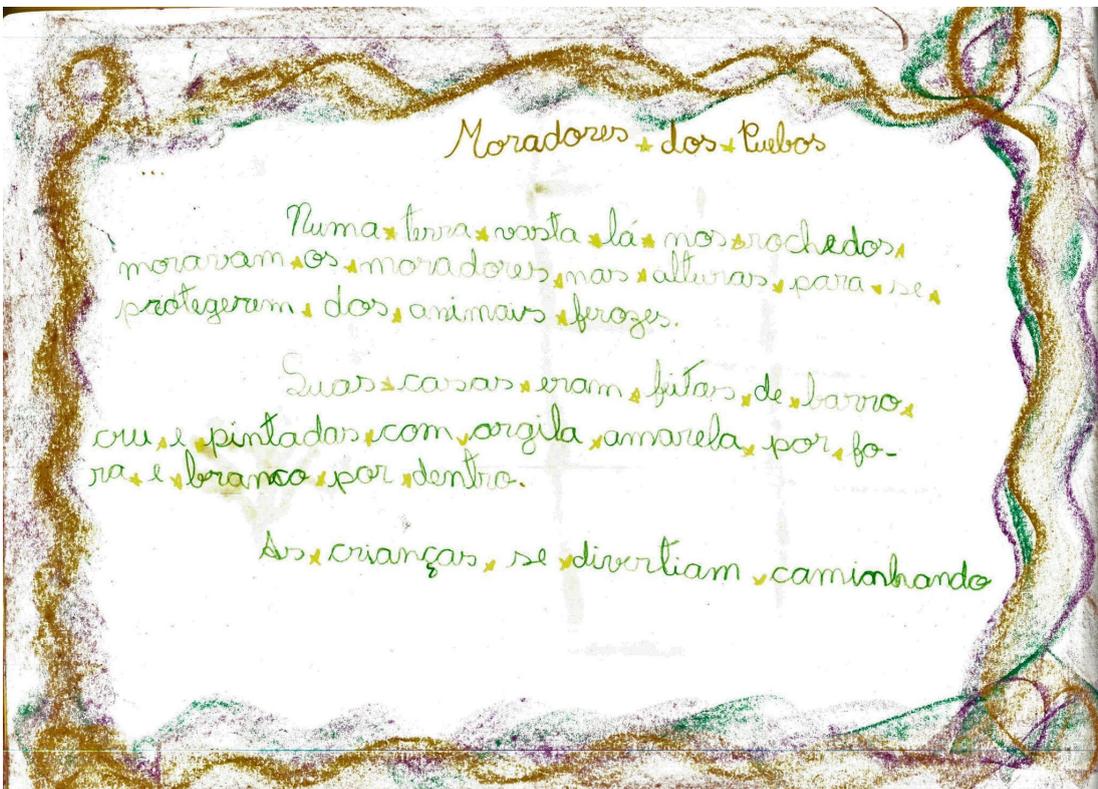
Casas em Árvores

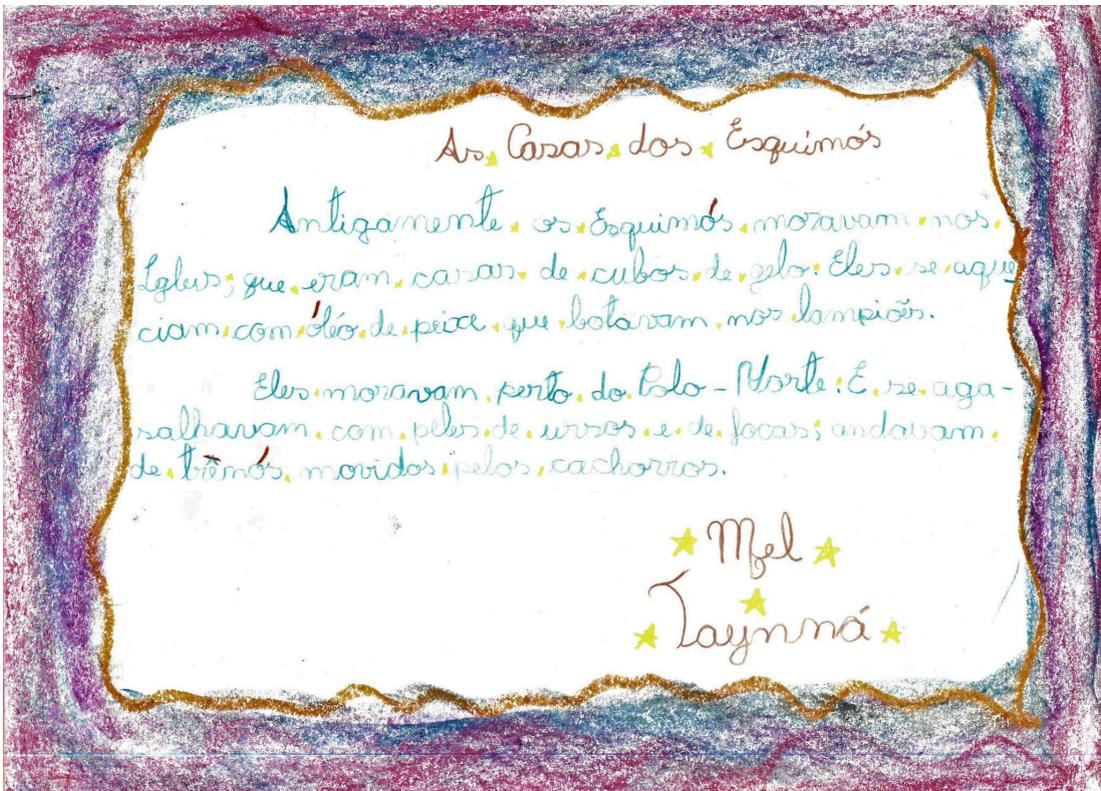
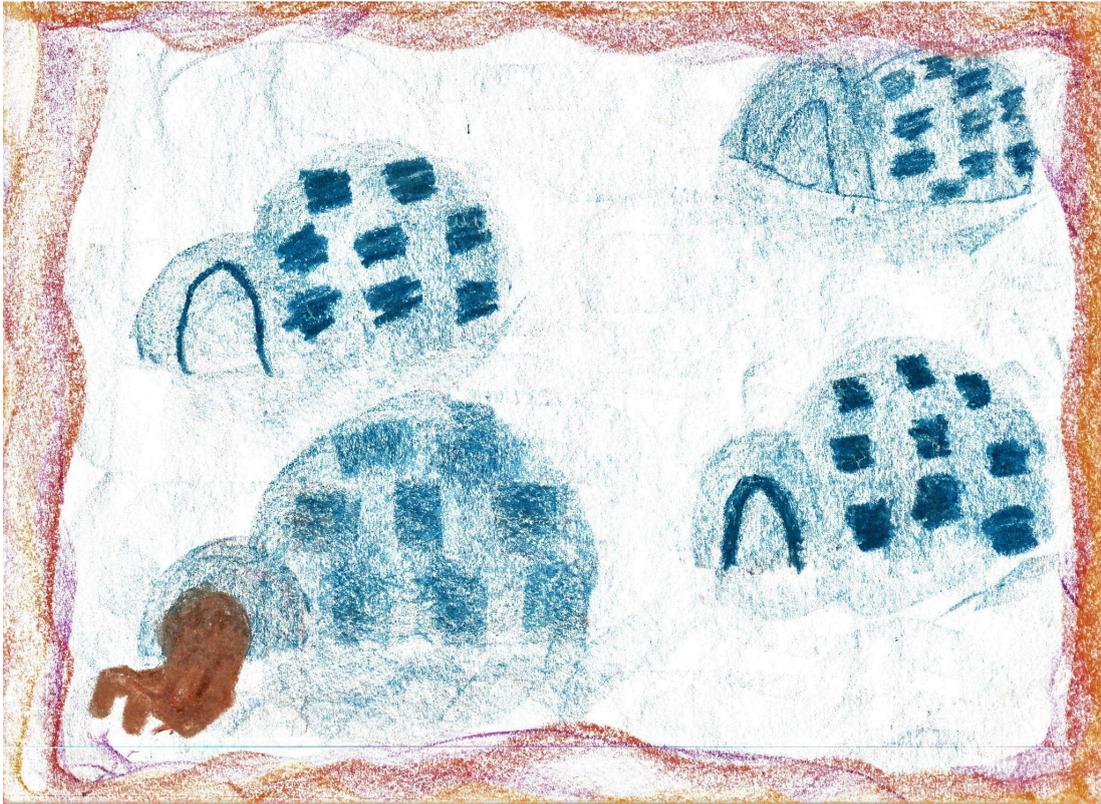
Os primórdios passaram a construir suas casas sobre as árvores.

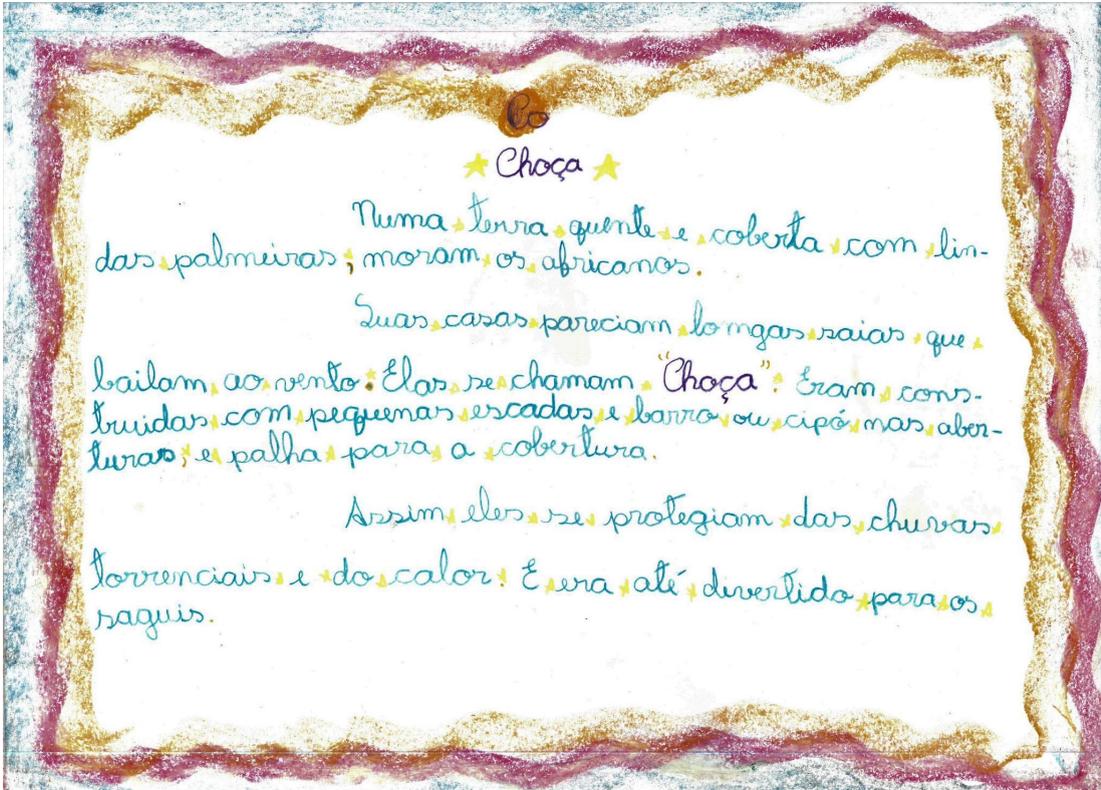
Suas casas eram feitas numa plataforma de madeira - para sustentar a casa. As casas eram feitas com: madeira para as paredes, galhos e caniços para o teto. As casas eram iluminadas com cestas de caniço e argila que recebiam fogo.

Assim as crianças brincavam nas suas moradias.

A Classe









★ Tenda ★

Os nômades não habitavam num lugar fixo; viviam passando de um lugar à outro.

Para sua moradia, eles fiavam paus no chão para pender enormes panos tecidos com pelo de camelo. Essa moradia recebia o nome de "Tenda", e havia dois quartos: um para as mulheres e outro para os homens.

