



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

ESCOLA DE BELAS ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

MIKE SAM CHAGAS

ARCALDAS:

**UMA COROGRAFIA POÉTICA DOS FLIPERAMAS
EM POÇOS DE CALDAS.**

Salvador

2015

MIKE SAM CHAGAS

**ARCALDAS:
UMA COROGRAFIA POÉTICA DOS FLIPERAMAS
EM POÇOS DE CALDAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia na linha de pesquisa em Processos Criativos como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Orientador: Prof^ª Dr^ª Maria Virgínia Martins
Gordilho (Viga Gordilho)

Salvador

2015

C426 Chagas, Mike Sam.
Arcaldas: uma coreografia poética dos fliperamas em Poços de
Caldas. / Mike Sam Chagas. - Salvador, 2015.
182 f.; il.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria Virgínia Martins Gordilho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia. Escola de
Belas Artes, Salvador, 2015.

1. Arte Contemporânea. 2. Memória. 3. Fliperama. I. Universidade
Federal da Bahia. Escola de Belas Artes. II. Título.

CDU 7.036

MIKE SAM CHAGAS

ARCALDAS:

Uma Corografia Poética dos Fliperamas em Poços de Caldas.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia na linha de pesquisa em Processos Criativos como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Visuais.

Aprovado em: ____/____/____

Banca examinadora:

Maria Virgínia Gordilho Martins – Viga Gordilho (Orientadora)
Doutora em Artes pela Universidade de São Paulo, (USP), Brasil.

Rosa Gabriella de Castro Gonçalves
Doutora em Filosofia pela Universidade de São Paulo, (USP), Brasil.

Artur Matuck
Doutor em Artes pela Universidade de São Paulo, (USP), Brasil.

AGRADECIMENTOS

Aos professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFBA.

À Fundação de Amparo e Apoio a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) cuja bolsa financiou a pesquisa que possibilitou esta dissertação.

À Professora Viga Gordilho pela orientação competente, dedicada, sensível e afetuosa ao longo de todas as fases deste jogo.

À Professora Maria Hermínia pelas indicações certas e de grande ajuda.

À Coordenação da Galeria Cañizares, na pessoa da Profª Maristela Brazón.

Aos monitores Jozias Cedraz, Adriana Dias e Ana Letícia Nascimento pelo auxílio fundamental durante a exposição.

Aos alunos da turma de Pintura I, Daniela Furrer, Niama Alencar, Juliana Mendonça, Alisson Ramos e Tiago de Souza, por suas generosas impressões sobre Arcaldas.

À nossa turma de mestrado Belinda Neves, Carolina Garrido, Jaqueline Santos, Fábio Salmeiron, Raoni Gondin, Maurício Santil e Daniel Prudente, por todos os devaneios e cervejas compartilhados e pelos que ainda virão.

Aos grandes amigos daqui Ed Carlos, Gilvan Oliveira, Anderson Marinho, Ivaldo Sanfer, Lico Santana e Zé Alberto Taranto.

Aos grandes amigos de lá, os Chacais, Gilson Manucci, Bui, Pablo, Wilson Pereira, Ettore Medina, Bicudo, Israel, Lú, Roniel Sagat, Robinson, Dentinho, Ursat, MAD, Flávio Rato, Sérgio e Carlos Paladine, o eterno Ser do Mal.

Aos meus primos, os piratas Pedro D'Leon e Maria Eduarda, meus tios Piu e Roberto Ventura e Adriana de Borges, minha esposa, pelo acolhimento e suporte durante a pesquisa.

Aos pintores fundadores da Cidade Imaginária de Arcaldas, Eduardo Luciano Marras, Ângelo Nenê Gaiga e Paquito.

E por fim a todos os alucinados habitantes de Arcaldas: jogadores, vendedores, donos e frequentadores, representados aqui pelas figuras de Antero Matias Rodrigues, Marcelo Correia e Titi, por toda confiança e generosidade inestimáveis ao jogar esta última ficha, narrando através de suas vidas a história dos salões de fliperama no Brasil.

Para Adriana, sempre!

Porque “Esto de jugar a la vida es algo que a veces duele...”

“Todo nosso passado é como um longo sono que teria sido esquecido se não fosse o sonho. E também este sonho poderia ter sido esquecido não fosse a memória, mas a lembrança está lá no sangue e o sangue é como um oceano no qual tudo é levado embora, a não ser o que é novo e ainda mais importante que a vida: o Jogo.”

Henry Miller em *O Trópico de Capricórnio*, 1934.

RESUMO

Entre as décadas de 1940 a 2000, os salões de diversões eletrônicas estabeleceram-se como um expressivo ambiente lúdico de uma ampla camada da sociedade brasileira. Esses espaços de jogo conhecidos no Brasil como fliperamas representaram para três gerações de brasileiros um importante espaço de convívio e lazer. Ao propor uma reconstrução visual de um espaço por meio do trabalho artístico, a pesquisa proporcionará a discussão sobre a ação da memória na prática artística, quando seu objetivo é a reconstrução histórico-afetiva. Através da concepção de uma cidade fictícia chamada Arcaldas a dissertação sugere a reflexão das relações entre jogadores e os ambientes de jogo dentro da dinâmica lúdica das cidades brasileiras. Dessa forma pretende-se a ampliação da historiografia sobre os salões de jogo no Brasil, fornecendo a partir da cidade de Poços de Caldas, dados que irão contribuir para uma base de referência sobre os tipos de lazer populares no Brasil na segunda metade do século XX. Como suporte teórico nos servimos dos diálogos entre Walter Benjamin, Paul Ricoeur, Antônio Paulo Bennate e Gastón Bachelard, e da obra de artistas como Arthur Bispo do Rosário, Susan Hiller, Heitor dos Prazeres, Edward Hopper e Toulouse Lautrec.

Palavras-Chaves: Fliperamas, Pintura, Memória, Poços de Caldas, História do Brasil.

ABSTRACT

Between the 1940s and 2000s, electronic amusement halls were established as an expressive entertainment environment of a broad cross-section of Brazilian society. These gaming centers known in Brazil as “fliperamas” provided an important living and leisure space for three generations of Brazilians. In proposing a visual reconstruction of a historical space through artwork, the research provides reflections on the activation of memory through art practices; the central goal being historical and emotional reconstruction. By designing a fictional town called Arcaldas, the dissertation reflects on the relations between players and gaming environments within the gaming dynamics of Brazilian cities. Thus, an expansion of the historiography of the game salons in Brazil is produced, provided through data from the city of Poços de Caldas. This data contributes to a baseline on the types of popular leisure in Brazil in the second half of the twentieth century. As a theoretical basis, the project dialogues with the ideas of Walter Benjamin, Paul Ricoeur, Antonio Paulo Bennate and Gaston Bachelard, as well as with artists like Arthur Bispo do Rosário, Susan Hiller, Heitor dos Prazeres, Edward Hopper and Toulouse Lautrec.

Key-Words: Arcades. Painting. Memory. Poços de Caldas. Brazilian history.

Lista de Figuras

Figura 1- Vista aérea de Poços de Caldas por volta da década de 1940	22
Figura 2- Panorama de Poços de Caldas por volta da década de 1940	22
Figuras 3 a 10- Fachadas dos cassinos de Poços de Caldas	23
Figura 11- <i>Poche Besson</i>	25
Figura 12- Reprodução de <i>Verbete</i>	26-27
Figura 13- Visitantes com destino às águas e ao jogo no vagão da Mogiana	32
Figura 14- Propaganda do Palace Hotel de 1930	33
Figuras 15, 16 e 17- <i>Ecoins</i>	37
Figura 18- Elias Bicudo, ao batente do fliperama Cinelândia em 1993	40
Figura 19- Eduardo Marras na Exposição de Paris em 1931	43
Figuras 20, 21 e 22- <i>Le Bagatelle</i>	46
Figuras 23 e 24- Performance <i>A jogatina do Toneco</i> na abertura da exposição	47
Figura 25- Miniatura de bicicletas do circo de pulgas de Eduardo Marras	49
Figura 26- Eduardo Marras ao lado de suas pinturas	49
Figura 27- O salão primevo de Arcaldas	53
Figura 28- Foyer de entrada do Cine Vogue em 1948	53
Figuras 29 e 30- Mapa original de <i>Drive Mobile</i> e a versão de Ângelo Gaiga	57
Figura 31- Mapa de Gaiga refeito pelo autor	58
Figura 32- Sérgio Miglioranzi no salão do Palace Hotel em 1957	60
Figura 33- Interior do fliperama Mineirama 1978	63
Figura 34- Interior do fliperama Cinelândia 1992	63
Figura 35- Interior do fliperama Star Games 1996	63
Figura 36- <i>Backglass</i> originais e os clones da Taito do Brasil	65
Figura 37- Etiquetas de empresas de fliperama entre 1975 e 2000	65
Figura 38- <i>Marrascope Vogue</i>	69
Figura 39- <i>O Gazeteiro de Arcaldas</i>	69
Figura 40- <i>O Porão de Antero Matias</i>	72
Figuras 41 a 44- <i>O Porão de Antero Matias</i>	73
Figuras 45 e 46- <i>O Porão de Antero Matias</i>	74
Figura 47- Montagem sobre trabalhos do artista Paquito 1973-1980	79
Figuras 48 e 49- Esquemas de montagem de <i>Ludografias</i>	81
Figura 50- Reprodução parcial de <i>Ludografias</i>	82

Figura 51- Reprodução parcial de <i>Ludografias</i>	83
Figura 52- Reprodução parcial de <i>Ludografias</i>	84
Figura 53- Artworks do jogo <i>Art of Fighting</i> , 1992	85
Figura 54- Artworks do jogo <i>The King of Fighters' 94</i> ,.....	85
Figura 55- A Arca de Gaiga.	90
Figura 56- A Arca no contexto da exposição.....	90
Figuras 57 e 58- Brasões de Poços de Caldas e de Arcaldas.....	91
Figura 59- Bandeira de Arcaldas	91
Figuras 60 e 61- Escudos da A. Atlético Caldense e da A. A. Arcaldense	92
Figura 62- Flâmula AAA	92
Figura 63- Folhinha / ficha 01.....	96
Figura 64- Cartaz / ficha 02	98
Figura 65- Bilhetes de Arthur Bispo do Rosário	102
Figuras 66 e 67- Detalhe de <i>Estojo</i>	102
Figura 68- Caixa dos Escolhidos de Arthur Bispo do Rosário	103
Figura 69- <i>Estojo</i>	103
Figura 70- Atlas de Gerard Richter (detalhe)	105
Figuras 71 e 72- O Gabinete de Divertimentos	106
Figura 73- A Vitrine de Mounsieur Marras.....	107
Figuras 74 e 75- A Vitrine de Mounsieur Marras (detalhes).....	108
Figura 76- <i>From the Freud Museum</i> de Susan Hiller.....	110
Figura 77- <i>Dedicated to the Unknow Artist</i> de Susan Hiller	110
Figura 78- <i>Fiat Ludus</i>	112
Figuras 79 e 80- Mapas das cidades imaginárias <i>South Town e Metro City</i>	117
Figuras 81 e 82- Mapa-Mundi de <i>Street Fighter II e King of Fighters' 94</i>	118
Figura 83- Mapa Corográfico de Poços de Caldas	119
Figuras 84, 85 e 86- Atlas de Arcaldas (em avulso).....	121
Figura 87, 88, 89 e 90- Fachadas dos salões atualmente.....	131
Figura 91- Mineirama	132
Figura 92- <i>Au Moulin Rouge</i> de Toulouse Lautrec	137
Figura 93- <i>Au Moulin de La Galette</i> de Toulouse Lautrec.....	137
Figura 94- <i>Jogo de Sinuca</i> de Heitor dos Prazeres	138
Figura 95- <i>Jogo de Dados</i> de Heitor dos Prazeres	138
Figura 96- <i>Titi 2</i>	139

Figura 97- <i>Carnaval</i> de Bruno Felisberti	141
Figura 98- Propaganda da loja Cinelândia	141
Figura 99- <i>Cinelândia</i>	144
Figuras 100 e 101- Comparativo entre <i>Cinelândia</i> e <i>Pennsylvania Cool Town</i>	145
Figura 102- <i>Nighthawks</i> de Edward Hopper	145
Figura 103- <i>Break Ttime</i>	146
Figura 104- <i>Ouro Branco</i>	146
Figura 105- <i>Loc-Tel</i>	148
Figura 106- <i>Star Games</i>	148
Figura 107- Projeto Expográfico.	153
Figuras 108 e 109- Performance <i>A jogatina do Toneco</i>	154
Figuras 110 e 111- Performance <i>A jogatina do Toneco</i>	155
Figuras 113 a 125- Panorama da abertura da exposição Arcaldas	156
Figuras 126 a 137- Panorama da abertura da exposição Arcaldas	157

SUMÁRIO

1- INSERT COIN OU UMA INTRODUÇÃO	14
2- PRIMEIRA FASE - VOU-ME EMBORA PARA ARCALDAS!	
2.1- Level 1: Salões de Jogo em Poços de Caldas.....	20
2.2- Level 2: Gênese e Ascensão de Arcaldas.....	39
2.3- Level 3: <i>Febre Ludis</i>	61
3- SEGUNDA FASE – A ARCA DE GAIGA	
3.1- Level 4: Arca de Gaiga: Coleção Heráldica Portátil	87
3.2- Level 5: <i>Et in Arcaldas Ego!</i> Corografia da Cidade Imaginária	113
4- TERCEIRA FASE – PINACOTECA DE NEÓN	
4.1- Level 6: Pinacoteca de Neón.....	125
4.2- Level 7: Último Chefe, impressões sobre Arcaldas	150
5-EPÍLOGO: FAZENDO O FINAL.....	162
REFERÊNCIAS	164
APÊNDICE A - Antecedentes Históricos dos Salões de Jogo no Brasil	170
APÊNDICE B- Lista de Máquinas do Palace Hotel presentes no início do Salão por Eduardo Luciano Marras cerca de 1940	176
ANEXO A- Transcrição integral do documento elaborado pela Alfândega do Rio de Janeiro que dá conta das máquinas importadas por Eduardo Luciano Marras em 1948, publicado no Diário Oficial da União de 06 de Julho de 1948.....	178
ANEXO B- Carta remetida por Ettore Dias Medina ao autor em 2004	182

*Insert Coin*¹ ou Introdução

Vagar pela cidade de Poços de Caldas, cruzando todo o centro, peregrinando de fliperama em fliperama, mesmo sem uma única ficha, foi, durante alguns anos a minha rotina diária até o final dos anos 90. Até aí nada de original, e parafraseando Bukowski, eu não era nem mesmo um adolescente original². Milhares de outros adolescentes alucinados fizeram estas mesmas peregrinações desde tempos imemoriais. Ocorre que nasci e cresci, por sorte, em Arcaldas. A Cidade Imaginária dos Fliperamas, uma breve alucinação que perdurou entre 1940 e 2000.

Entretanto, antes de introduzirmos esta saga, que apresento aqui sob o título de *Arcaldas: Uma Corografia Poética dos Fliperamas em Poços de Caldas*, algumas palavras e expressões recorrentes ao longo o texto merecem uma breve conceituação no intuito de elucidar o leitor.

Inicialmente, é preciso acentuar que o nome Arcaldas é resultado da fusão de *Arcade* e *Caldas*. *Arcade* é uma palavra inglesa que dá nome aos edifícios comerciais, equivalentes às nossas galerias, onde comumente funcionavam os salões de diversões (*amusement rooms*) nos EUA. Com o passar do tempo as máquinas que habitavam estes locais foram também chamadas de arcades. A máquina ganhou o nome do lugar. Porém enquanto a pronúncia americana é *arqueide*, por aqui até fins do século XX pronunciava-se *arcáde*. Coisa semelhante ocorreu com a palavra fliperama. Fliperama advém de *flippers* (rebatedores das máquinas de pinball) + rama. Nos anos 50, a inclusão do radical grego “rama” (que refere-se à visão, exibição, mostra, exposição) foi amplamente utilizado pela publicidade após a invenção do *Cinerama*. Assim, tudo que era uma febre ou moda na esfera dos divertimentos públicos vinha acompanhado desse radical como: *Bowl-o-rama* (boliche), *Autorama* (carros), *Pizzarama*, etc. No Brasil, e somente por aqui, passou-se a nomear a máquina de fliperama e

¹ Do Inglês “coloque a moeda” frase usada em todas as máquinas de fliperama e diversões eletrônicas. Para nós no Brasil e países latinos a moeda foi trocada pela ficha. Inserir a ficha é a atitude primordial de todo jogador.

² Charles Bukowski (1920-1994) cronista e poeta americano. A frase original é mais ácida: “Eu não era nem mesmo um cretino original!” (BUKOWSKI, 1999, pág. 25)

por extensão o ambiente onde se jogavam os *pinballs*. Para uma melhor diferenciação, durante toda a dissertação usaremos fliperama ou fliper para o ambiente e *pinball* e *arcade* para as máquinas. Caldas vem de Poços de Caldas, cidade do sul de Minas Gerais, estância hidroterápica que possuiu até 1946 uma grande infraestrutura de cassinos e clubes de jogo. Foi em Poços de Caldas que surgiram a partir de 1940 os primeiros salões de fliperama, cujas máquinas foram trazidas dos EUA pelo pintor ítalo-argentino Eduardo Luciano Marras. Esta exclusividade dos salões durou até o final da década de 60 quando no litoral de São Paulo e Rio de Janeiro começaram a surgir outros salões, até que na década de 70 tornaram-se uma febre por todo o país.

A premissa do conceito de Arcaldas baseia-se na conversão da cidade de Poços de Caldas num reino mítico durante 60 anos. A *Febris Ludis*, uma epidemia que afligia seus habitantes desde o século XIX, causada pela abundante oferta de salões de jogo, foi responsável pela alucinação que engendrou a Cidade Imaginária. A narrativa poética desta saga resvala na concepção ficcional própria das estâncias de veraneio que atingiram seu auge na primeira metade do século XX, aliando sua natureza bucólica aos salões de jogo. Assim, Arcaldas rediviva, em toda sua glória e decadência, convida-nos para que através de suas cálidas águas sigamos o fluxo desta pesquisa.

A Cidade Imaginária é atualmente um reino perdido e esquecido no meio das montanhas do Sul de Minas. Entrou para a galeria das cidades míticas como Atlântida, Shangri-Lá e Pasárgada³. Os poucos sobreviventes, entretanto, ainda se lembram de seu curioso dialeto, dos salões luminosos, das máquinas ricamente coloridas e lembram-se principalmente de si mesmos e de seus pares. Essas recordações são feitas à “boca pequena”,

³ Respectivamente: Atlântida, nos contos de Platão, era uma potência naval localizada "na frente das Colunas de Hércules", que conquistou muitas partes da Europa Ocidental e África 9.000 anos antes da era de Solon, ou seja, aproximadamente 9600 a.C. Após uma tentativa fracassada de invadir Atenas, Atlântida afundou no oceano "em um único dia e noite de infortúnio". Shangri-la, da criação literária de 1925 do inglês James Hilton (1900-1954), *Lost Horizon* (Horizonte Perdido), é descrito como um lugar paradisíaco situado nas montanhas do Himalaia, sede de panoramas maravilhosos e onde o tempo parece deter-se em ambiente de felicidade e saúde, com a convivência harmoniosa entre pessoas das mais diversas procedências. Pasárgada foi uma cidade da antiga Pérsia, atualmente um sítio arqueológico na província de Fars, no Irã. Na literatura brasileira, Manuel Bandeira (1886-1968), consagrou o nome da cidade como um lugar ironicamente ideal, no poema *Vou-me embora pra Pasárgada* (1954).

afinal, após a febre desaparecer, seus sobreviventes foram obrigados a viver apenas suas recordações.

Por isto, em meados de 2001, exilei-me em Salvador a fim de esquecer toda aquela ilusão. Não me era possível passar por aqueles espaços que antes eram lugares de jogar e perceber a pesada mão do tempo apagando todos os vestígios da antiga Cidade. Dei por encerrada minha alucinação e prometi nunca mais jogar. Ledo engano. A Cidade Imaginária em seu apogeu havia espalhado embaixadas pelo Brasil inteiro. Pelo centro de Salvador podia-se encontrá-las às dezenas. Na Rua Carlos Gomes havia uma, na Rua Nova de São Bento mais duas e assim pela Ladeira da Lapa, no Politheama, no Largo Dois de Julho, Baixa dos Sapateiros enfim, quando me dei conta voltava àquela rotina lúdica da qual eu tentara fugir.

A fuga foi-me impossível, pois em meu trabalho como pintor os hábitos e costumes daqueles tempos eram reencenados pelos jovens colegiais soteropolitanos, que emprestavam seus púberes corpos ao meu teatro particular, cujo cartaz disfarçava nas entrelinhas a obsessão pela mencionada Arcaldas. Toda minha produção, telas e desenhos, refletiam o desejo de proporcionar ao espectador um pouco das sensações vividas naqueles salões de fliperama. Os jogos e jogadores, os vendedores de fichas, o mobiliário lúdico e os frequentadores foram convertidos em matéria colorida numa tentativa de reter o que se ia esvaindo da memória. Tudo convergia para um olhar sobre os ombros, para uma busca e uma reconstrução, ao menos visual, daquilo que havia acabado. Nesta perspectiva, a série de exposições que realizei entre os anos de 2007 e 2011⁴ constituíram-se como gênese desta pesquisa.

Assim, em 2009, oito anos após minha partida, concedi-me uma breve anistia e regressei a Poços de Caldas. Nesta viagem inicial passei quatro meses tentando catalogar e registrar todo e qualquer vestígio de Arcaldas. Até 2014, realizei diversas viagens, verdadeiras expedições arqueológicas dedicadas a colher e organizar essas informações a fim de torná-las palpáveis. Revi velhos amigos, fiz novas amizades, frequentei depósitos, barracões, quintais e

⁴ *Coleção Taito*, exposição individual realizada na Galeria do Conselho (SSA/BA) entre 04/10 e 16/11 de 2007. *Doce Arcade*, exposição individual realizada na Galeria Prova do Artista (SSA/BA) entre 28/10 e 14/11 de 2008. *Crônicas de Fliperama*, exposição individual realizada no conjunto da Caixa Cultural de Salvador entre 19/10 e 04/12 de 2011.

velhas garagens, ora fotografando máquinas empoeiradas, ora abrindo baldes repletos de fichas que reluziam como joias na arca de um esquecido tesouro pirata. Entrevistei antigos habitantes e pude compreender como ocorreu a formação dos seus primeiros salões desde o início dos anos 40.

Durante este mapeamento, deparei-me com o conceito de Corografia, um ramo dentro da Geografia cuja finalidade era a de produzir mapas ilustrados numa vertente diferente da cartografia tradicional. Neste sentido o projeto *Álbum Chorográfico Municipal do Estado de Minas Gerais* desenvolvido em 2007 pela Fundação 18 de Março, Fundamar e apoiado por diversos órgãos estaduais mineiros, foi uma importante fonte de consulta que norteou a representação corográfica de Arcaldas. Esta pesquisa histórica revelou um material raro e prestes a desaparecer completamente, uma vez que estes registros estavam conservados apenas nas nostálgicas recordações dos antigos jogadores. Todo este material constitui-se na semente que gerou essas pinturas, desenhos e objetos e que agora são reveladas nesta dissertação.

Desta forma, para melhor compreensão de minha poética, exponho na Primeira Fase⁵: *Vou-me embora para Arcaldas*, um breve panorama histórico-geográfico em três Levels: No Level 1, *Salões de Jogo em Poços de Caldas*, trato do surgimento das casas de jogo no contexto da cidade de Poços de Caldas. Este subcapítulo visa analisar a presença do jogo na dinâmica das estâncias hidroterápicas brasileiras, tomando como referência a importância sociocultural da cidade como a mais relevante e popular estância hidrotermal do Brasil na primeira metade do século XX. Buscando compreender que lugar ocupou Poços de Caldas no cenário geográfico-ficcional das cidades brasileiras, nos servimos dos estudos de Antônio Paulo Benatte e William de Sousa Nunes Martins sobre a estruturação dos salões de jogos no Brasil, Stélio Marras, Mário Mourão e Hugo Pontes tais estudos configuram-se como fio condutor para a compreensão da trajetória do jogo em Poços de Caldas. Estes autores aqueceram as “caldas” para que pudéssemos navegar pelo leito, por vezes tortuoso, do jogo no Brasil e, conseqüentemente, criar meu universo imagético.

⁵ Utilizando-me do jargão dos jogadores brasileiros, onde cada etapa do jogo constitui-se numa “fase” e cada fase apresenta um “level”. Os capítulos serão denominados assim de *Fase* e os subcapítulos de *Level*.

O Level 2, *Gênese e Ascensão de Arcaldas*, apresenta o aparecimento dos os salões de fliperama e a fundação da Cidade Imaginária. No Level 3, *Febre Ludis*, introduzo os salões dos anos 70, 80 e 90, seus personagens, histórias e o mapeamento da geografia onírica de Arcaldas. Ressalto que ao longo de toda a primeira fase serão apresentados alguns trabalhos artísticos que dialogam exclusivamente com este narrativa histórica visando proporcionar já ao leitor uma noção de como o processo criativo foi-se nutrindo deste fundo historiográfico.

A Segunda Fase: *A Arca de Gaiga*, apresenta no Level 4: *Arca de Gaiga, Coleção Heráldica Portátil* onde são apresentadas os vestígios da Cidade Imaginária. No Level 5, *Et In Arcaldas Ego!*, apresento o conceito de Corografia e os parâmetros para a construção de Arcaldas. Nesta segunda fase pontua-se as semelhanças com alguns artistas como Arthur Bispo do Rosário, Susan Hiller e Gerard Richter, trazidos à dissertação pelo enfoque da obra de arte como uma modalidade de arquivo e catálogo, além de aproximações teóricas com Walter Benjamim, Yi-Fu Tuan, Nicolas Bourriard entre outros.

A Terceira Fase é composta pelos Levels 6 e 7. No level 6, *Pinacoteca de Neón*, concentro-me na produção das pinturas dos salões de fliperama e seus frequentadores. Aqui reflito sobre as relações dos ambientes de jogo com a cidade que os envolve, onde surgem os pintores, Toulouse Lautrec, Heitor dos Prazeres e Edward Hopper, por sua semelhança e intenção no tratamento da temática dos salões de divertimentos públicos e seus frequentadores. Temos também um diálogo com Gastón Bachelard sobre o espaço poético e Paul Ricouer sobre a narrativa histórica como discurso ficcional. No level 7, *Último Chefe, Impressões sobre Arcaldas*, tratamos da exposição final e suas repercussões dentro da proposta da dissertação.

Destacamos ainda algumas leituras que nortearam o debate sobre determinados temas que são abordados ao longo de toda a dissertação; como as relações entre o tempo histórico e tempo ficcional, pontuado por Paul Ricouer em *Tempo e Narrativa*, as discussões sobre os ambientes de jogo tanto no contexto histórico-social através de Antonio Paulo Bennate em sua tese *Dos Jogos que Especulam com o Azar*. E, no conceito mais íntimo, o salão como a casa do jogador como discute Gastón Bachelard em *A Poética do Espaço*; enquanto Yi-Fu Tuan em *Espaço e Lugar* nos apresenta uma interessante visão sobre as experiências particulares dentro da geografia. Walter Benjamim é um autor recorrente em todo percurso da dissertação, principalmente por sua obra *As Passagens*, de onde retiramos fragmentos que

pretendem ilustrar nosso pensamento sobre a figura da Cidade e seus personagens (o colecionador, o jogador, a rua). Outras leituras, como *As Cidades Invisíveis* de Ítalo Calvino, *Las Vegas* de Mário Puzo e *O Galo das Trevas*, de Pedro Nava apresentam um rico ponto de vista das memórias urbanas.

Ao fim temos nos *Apêndices* e *Anexos*, alguns textos e documentos que pretendem esclarecer mais o leitor sobre a trajetória dos jogos de salão no Brasil, um breve panorama elaborado por nós, já que não encontramos uma literatura substancial que estabeleça de maneira cronológica como ocorreu a formação destas casas de jogo.

Devido a incipiente produção acadêmica que trate os salões de fliperama em seus aspectos históricos e socioculturais, nossa preocupação foi inicialmente de concentrar os esforços no sentido de que este registro inicial preencha um pouco esta lacuna na historiografia das casas de jogo. Por este motivo, alguns assuntos relevantes ao tema, não puderam entrar no corpo da pesquisa. Não há, por exemplo, uma discussão sobre os jogos eletrônicos ou videogames como mídia ou artefato cultural, mesmo sendo um elemento deflagrador de todo o processo. Entendemos que a produção acadêmica sobre os jogos *em si*, já é bastante desenvolvida e competente, bem como a discussão dos jogos eletrônicos como tecnologia. São numerosos também os estudos que analisam o jogo eletrônico e a figura do jogador em seus aspectos pedagógicos e psicológicos. Os jogos que são citados ao longo de toda a dissertação como, *The King of Fighters*, *Samurai Shodown*, *Hawkman*, *Drive Mobile*, *Final Fight*, *Street Fighter*, *World Heroes* entre outros, foram marcos históricos na trajetória dos jogos eletrônicos e apenas neste sentido são mencionados. Assim reitero, esta dissertação tratará por ora apenas dos salões de fliperama e seus frequentadores.

Fiat Ludus!

PRIMEIRA FASE:

Vou-me embora para Arcaldas!

Level 1:

Salões de Jogo em Poços de Caldas.

O silêncio próprio das manhãs era diariamente rompido por Toneco, o *croupier*⁶, que erguendo as mãos fazia explodir naquele céu o fogo, desafiando o próprio Hermes⁷ para uma partida de dados. E havendo ainda quem duvidasse da hora, outro pregoeiro passeava com sua bicicleta por toda cidade, badalando um sino de ouro, despertando a todos para o Jogo.

Essas imagens passaram a habitar meu imaginário ilustrando de maneira precisa o que era Poços de Caldas por volta de 1870, uma vila onde o jogo já se entranhava no cotidiano de seus habitantes. Este pequeno vilarejo, que após adquirir notoriedade por sua água milagrosa que curava a tudo e a todos, sofreu sua primeira transformação ao ser convertida na mais moderna estância balneária do Brasil em meados dos anos de 1920. Ao lado deste espírito transformador, que consistia em dotar a cidade de infraestrutura urbana, rede hoteleira e termas hidroterápicas, o jogo sempre se insinuou como uma ferramenta útil e eficaz para atrair e entreter a clientela abastada. O médico e escritor Mário Mourão⁸ (1977-1957) em seu livro *Poços de Caldas: Sinthese Histórico-Social* aponta que o desenvolvimento da cidade se deu a partir de uma aposta acertada do Barão do Campo Místico⁹, um dos primeiros banqueiros de jogo do vilarejo:

Em uma terra aonde chegavam punhados de forasteiros, mal abrigados em barracas, o Nhonhô viu logo que havia três meios de ganhar dinheiro: 1º. possuir um bom hotel 2º. ter meios de condução para a chegada e saída de banhistas e 3º. Explorar o filão do jogo. (Mourão, 1952, p. 173)

6 Empregado que auxilia o banqueiro nas casas de jogo, recolhendo o dinheiro das paradas e pagando os ganhos.
Fonte: Dicionário Michaelis Digital.

7 Hermes, deus mitológico grego criador dos dados, protetor dos ladrões e trapaceiros.

8 MOURÃO, Mário. Poços de Caldas: Sinthese Histórico-Social. São Paulo, Ed. Civilização Brasileira. 1952.

9 O Coronel Antônio Teixeira Diniz, (-1918) quando da visita do Imperador D. Pedro II à Poços de Caldas, em 1886, recebeu o título de Barão do Campo Místico, assinado em 1889.

A aposta do Barão não poderia ser mais acertada. Ao primeiro giro da roleta Poços foi se alterando, tornando-se um lugar atraente e sofisticado para os jogadores. Vista das montanhas, a cidade adquiriu o formato de um tabuleiro e sua arquitetura foi recriada. Designou-se então, uma comissão especialmente enviada a Europa, para que a partir do padrão das estâncias europeias a Vila tirasse seu modelo urbanístico:

Figura 1 e 2- Vista aérea e Panorama do centro de Poços de Caldas por volta de 1945.



Fonte: Acervo do site Memória de Poços, 2013.¹⁰

¹⁰ Disponível em www.memoriadepocos.com.br. Acesso em 18 abr. 2013.

Figura 3 à 10- Da esquerda para direita: Cassinos Imperial, da Urca, Ao Ponto, Palace, Polytheama, Gibimba, Líder e Antigo, alguns das dezenas de salões que chegaram a funcionar simultaneamente durante o período próspero do jogo.



Fonte: Acervo do site Memória de Poços, 2013¹¹

“E na sua viagem o engenheiro visitará os mais célebres cassinos, inclusive o de Monte Carlo e organizará a planta desse futuro estabelecimento, com cópias fiéis, em que nos seja possível reproduzir com toda grandeza e magnificência daqueles admiráveis edifícios...” (Mourão, 1952, p.174).

¹¹ Acesso em 18 abr. 2013

Mas, antes da construção dos grandes hotéis e cassinos luxuosos, os caldenses inauguravam suas primeiras mesas de bilhar e clubes de carteados¹². O primeiro deles foi um bilhar conhecido como *Clube do Toneco*, que recebeu a primeira roleta da cidade. Outro clube/bilhar era o do Constantino, um jogador e operador de bondes, que servia o lanche para seus frequentadores, ávidos pelo jogo e pelos bolinhos recém-saídos do forno produzidos por sua enteada Dondona. Aos poucos, vão surgindo outros salões, basicamente de carteados¹³ e bilhar, abertos por profissionais liberais que por comodidade e paixão ao jogo levantavam cômodos a fim de abrigar seus pequenos salões que se tornavam na verdade uma extensão da casa, cuja família participava dessa rotina. Os frequentadores/fregueses encontravam ali, além do jogo, um ponto de encontro para a “prosa”.

Sobre este primeiro instante, que pode ser considerado a aurora do jogo na cidade, produzi determinadas obras¹⁴ que refletem o desejo de apresentar estes personagens, uma espécie de mitos fundadores, da vindoura Arcaldas. Baseando-me nas descrições feitas por Mario Mourão concebi *Verbete e Poche Besson* onde procuro dar forma a este passado cassineiro da cidade. A primeira foi motivada pela descoberta do livro *Dicionário de Lugares Imaginários*¹⁵ onde insiro um verbete sobre Arcaldas que narra de maneira mitológica, adequando-se ao estilo do livro, toda a gênese da cidade imaginária. A segunda reúne objetos encontrados nos bolsos de Toneco (*poche besson* se refere à um tipo de bolso utilizado nos paletós e coletes dos crupiês durante as bancas de jogo). Toneco foi uma figura lendária descrita por Mario Mourão como uma espécie de Leão de Chácara, capanga, crupiê e jogador:

¹² Para um maior entendimento dos antecedentes históricos dos salões de jogo no Brasil, elaborei um breve resumo do desenvolvimento dos espaços de jogo que se encontra nos APÊNDICES.

¹³ “No Brasil, tudo indica que as primeiras impressões de cartas de baralho foram feitas na Bahia, onde já havia uma Fábrica de Cartas em 1770. Como o negócio era rentável, não demorou a que as falsificações comessem a pipocar.” SANTIAGO, R.H. Cartadas de Mestre. *Revista de História da Biblioteca Nacional*, 16/09/2009. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/> acesso: 08 de set. 2013.

¹⁴ As obras são parte de uma obra maior, a sala-instalação *Arca de Gaiga*, cuja apresentação/reflexão conceitual encontra-se na Segunda Fase- Level 4.

¹⁵ MANGUEL, Alberto. *Dicionário de lugares Imaginários* /Alberto Manguel e Gianni Guadalupi; tradução de Pedro Maia Soares – São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

Vivia rodeado de valentões como o César, o Quatro-Paus e nunca ninguém lhe viu qualquer sinal de esmorecimento ou fraqueza. Quando havia uma “turumbamba” nos jogos carteados, as armas de fogo já à vista, então o Toneco entrava e todos se acautelavam e se mais um exaltado ainda persistia, ele se aproximava, batia-lhe no ombro, dizendo: Calma, Siô Moço! Aqui ninguém lhe quer mal, mas também não há medo [...] era solteiro, vivia sozinho, sem a mínima ligação [...] Foi um dos primeiros jogadores de Poços de Caldas, era o homem de confiança do Barão [...] O Toneco ganhava muito. (Mourão, 1952, p.502)

O tom do livro de Mourão e a maneira como descreve os habitués dos salões foi uma forte influência na composição destas primeiras obras que apresentam ao público personagens como Dondona, Maneco Pobre e Maneco Rico, Constantino e objetos simbólicos como os foguetes, o sino, o baralho remetendo as lendas dos clubes de jogo:

Figura 11 – *Poche Besson.*



Fonte: Acervo do Autor

“Às 11 horas da manhã saía um pregoeiro, que levava uma campainha gritando: *O Jogo vai abrir!* E abria, uns perdiam outros ganhavam e era sempre uma frequência nova que se unia aos antigos, procurando uns a sorte, outros os belos olhos da Dondona.” (Mourão, 1951, p.504)

Figura 12 – Verbete, impressão s/ papel 29x42, 2013.





Panorama da Cidade de Arcaldas. Ao fundo as Montanhas da Mantiqueira.

Boatos apontam que a *Febre Ludis* foi duramente combatida por setores da sociedade local resistentes ao jogo no fim da década de 1990. Essa resistência tentou apagar todos e quaisquer vestígios da existência da cidade. O temor ao jogo extinguiu os salões e fez com que as máquinas, outrora abundantes, desaparecessem sem deixar rastros. Um único salão, mantido clandestinamente pelo filho de Eduardo Marras, ainda persiste. Neste salão, que é por sinal o mais antigo fliperama em atividade no mundo, os jogadores podem reviver, ainda que palidamente, a glória dourada dos fliperamas da mítica Cidade de Arcaldas.

(Mike Sam Chagas, *Arcaldas: Corografia Poética dos Fliperamas de Poços de Caldas*, Salvador, 2015.)

ARQUELÂNDIA. Pequeno país ao sul de NARNIA, do qual está separado por uma alta cadeia de montanhas. Olhando de Arquelândia para oeste até onde os olhos alcançam o viajante observará uma cadeia de picos azulados.

Porém, a certa altura, as montanhas mergulham numa anticlinal coberta de árvores- trata-se da passagem que leva a NARNIA. Os picos mais altos da cadeia são o Stormnes Head e, muito mais para o interior, o monte Pire. Este último é uma montanha de dois picos; outrora, era um gigante de duas cabeças, transformando em pedra pela lendária fada Olvin. A sede dos reis de Arquelândia está em Anvard, um castelo pequeno, mas de muitas torres, aninhado ao sopé das montanhas do norte. Uma saliência comprida e arborizada o protege do vento norte. O castelo, muito velho e construído de pedra marrom-avermelhada, é definido por um portão e uma porta levadiça, mas não é circundado por fosso.

De acordo com os costumes arquelandeses os visitantes notarão que os irmãos tendem a ter nomes semelhantes; assim, casais de irmãos chamam-se Cor e Corrin, Dar e Darrin ou Cole e Colin. Desconhece-se a origem desse costume. Arquelândia é famosa por seu vinho, tão potente que tem de ser misturado com água antes de ser bebido.

(C. S. Lewis, *The voyage of the "Dawn Treader"*, Londres, 1952; *A viagem do "Peregrino da Alvorada"*, trad Paulo Mendes Campos, São Paulo, 1997; *The horse and his boy*, Londres, 1954; *The Magician's nephew*, Londres, 1955)



Castelo de Anvard, antiga sede dos reis de ARQUELÂNDIA.

O panorama do jogo no restante do país seguia o mesmo caminho que Poços. Salões e clubes abriam as dezenas, nos *Yatch Clubs*, nas Associações Estrangeiras, nas quermesses. O Séc. XIX é particularmente pródigo quanto ao jogo. Foi durante este século que surgiram as associações esportivas, loterias, bilhares, jogo do bicho, parques de diversões entre tantos. Não havia ainda uma diferença moral entre esporte e jogo como hoje (Esporte é benéfico, pois é saúde enquanto jogo é maléfico, pois é vício) tudo, desde corrida de bicicletas, de cachorros, pelota basca, remo até corrida de pombos era motivo para se apostar.

Os clubes, especialmente, serviram para alavancar em muito a prática do jogo no Brasil. Entretanto, é a partir de sua expansão que o jogo como atividade sociocultural e econômica começa a fugir do controle das autoridades. Por diversas vezes decretos, leis e medidas burocráticas tentam, inutilmente, organizar a jogatina. Diversos algozes, como Rui Barbosa¹⁶, para quem:

De todas as desgraças que penetram no homem pela alma, e arruinam o caráter pela fortuna, a mais grave é, sem dúvida nenhuma, essa: o jogo na sua expressão mãe, o jogo na sua acepção usual, o jogo propriamente dito; em uma palavra, o jogo: os naipes, os dados, a mesa verde. (Trecho de discurso parlamentar em 1902).

tomam o combate aos salões e loterias como cruzadas pessoais, (Curiosamente Rui Barbosa foi dos visitantes mais celebrados em Poços de Caldas) Cria-se então a categoria dos *Divertimentos Públicos*¹⁷, na tentativa de legislar sobre o tema, mas como a trapaça é inata ao jogador, os clubes burlavam a lei baseados que em essência o clube não é público já que sua premissa é a do círculo fechado. Somente indivíduos de um mesmo grupo social ou que partilham dos mesmos hábitos profissionais têm acesso a este ambiente. Estas particularidades deram aos clubes uma vantagem jurídica para o seu funcionamento.

Amparados em brechas do Código Penal de 1890, que proibia apenas a propriedade, exploração ou permissão de acesso a casas de taboagem *públicas*, os clubes ficavam imunes à regulamentação por se configurarem como espaço privado e particular. Obviamente que o perfil socioeconômico dos membros destes clubes influenciava diretamente na maneira como a repressão iria atuar contra eles, ou melhor, a favor deles. O aspecto destas reuniões que “envolviam cavalheiros e

¹⁶ Fundação Casa de Rui Barbosa. *Obras completas de Rui Barbosa* vol. XLII. 1914 Tomo III, Discursos Parlamentares. Dep. Imprensa Nacional, Rio de Janeiro, 1974.

¹⁷ O conceito de Divertimentos Públicos surgiu no final do século XVIII e englobava uma série de atividades e espaços de lazer onde qualquer pessoa pode ter acesso (bilhares, cassinos, parques de diversões, teatros, boates, etc.) A fiscalização destas atividades gerou uma série de delegacias, secretarias e instâncias burocráticas para ordenamento e controle das atividades lúdicas públicas no Brasil. A mais famosa foi a *Delegacia de Jogos e Costumes*, presente nas capitais e que travavam árdua luta no combate ao jogo de azar.

damas num ambiente de cordialidade e ordem, privilegiando um agir social marcado pela elegância, em sintonia com o modelo europeu de lazer”¹⁸ (BENATTE, 2002, p. 131) diferiam grandemente dos antros de vício e preguiça recheados de malandros e desocupados chamados Mafuás¹⁹. A visão das autoridades sobre dois ambientes de jogo mostra-se aí nitidamente seletiva. Mas a própria sociedade atuou no sentido democratizar os privilégios dos clubes. Os Mafuás e as Casa de Tapolagem²⁰ qualificaram os “vadios” transformando-os em sócios também:

Nós vimos, depois de alguns anos, surgirem casas de tapolagem por toda a parte, sob o título de clubs ou associações, com estatutos devidamente registrados, de acordo com a lei de 1883 [...] Qualquer portinhola com uma placa pendurada no batente podia tornar-se, da noite para o dia, um clube social ou esportivo [...] como fachada para exploração da batota e do vício. (BENATTE, 2002, p. 139)

Em Poços de Caldas, a situação apesar de mais amena, não era diferente. Reza a lenda²¹ que um antigo mafuá chamado Panela de Pressão, famoso por seu animado carteadado, vivia sofrendo com as batidas da polícia até que um dos donos transformou-o, num time de futebol, com o irônico nome de Atlético Clube Nacional (NAC) que fez seu primeiro jogo somente vinte e cinco anos depois de fundado. Enquanto isso a mesma polícia fazia vista grossa e passava longe do carteadado elegante do *Country Club*²². É possível, através do jogo, fazer uma leitura das tensões entre classes sociais, os ideais republicanos de progresso e

¹⁸ BENATTE, A. P. *Dos Jogos que especulam com o acaso: contribuição à história do “jogo de azar” no Brasil (1890-1950)* 220 fl. Tese (doutorado) Instituto de Filosofia e Ciências humanas - Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 2002.

¹⁹ Mafuá refere-se de um modo geral a bagunça ou lugar bagunçado, no caso dos salões populares, a expressão virou um sinônimo dessas casas de jogo.

²⁰ No jargão, tapolagem refere-se à tábola ou tabula (mesa). *Casas de Tapolagem*, portanto, refere-se ao lugar onde se dispunha as mesas ou tabuleiros para jogos de cartas e dados.

²¹ Como nos contou em entrevista no dia 27/03/2009 o Sr. Edgar Marques, frequentador e sócio do NAC.

²² Os *Countries Clubs* surgiram no Brasil a partir de 1880 seguindo uma lógica do clube exclusivo para sócios. O poder aquisitivo e a (boa) procedência familiar eram condições *sine qua non* para se tornar um associado. No litoral os *Yatch Clubs* seguiam a mesma tendência excludente.

civilização recém-estabelecidos²³, o espírito higienista dos primeiros anos de 1900, e todo um cenário das transformações pelas quais o Brasil passava.

O intuito de se apresentar este panorama é estabelecer uma relação entre os salões de fliperamas e seus antecedentes históricos como espaços de convívio e lazer, para que mais adiante possamos perceber quanto desta herança influiu na dinâmica de sua configuração lúdica. Somente na legislação vigente²⁴, que as diversões eletrônicas são classificadas como jogos de habilidade e não de azar. Por isso, os salões sofreram durante toda a sua existência a mesma repressão que todos os outros ambientes de jogo populares no Brasil. Daí a necessidade de não se ver os salões de fliperama fora deste contexto mais amplo dos divertimentos no Brasil. Os fliperamas, que rapidamente tornaram-se parte do lazer dos brasileiros, assumiram em nosso país particularidades e contornos específicos para integrar, enfim, um capítulo dentro da tradição histórica dos salões de jogo.

De volta a Vila, seguiram-se ao Clube do Toneco e ao do Constantino os clubes do Monteiro, de Adrien Majeau, do Solferini e do José Pereira, com seus dois crupiês gêmeos Maneco Pobre e Maneco Rico. Estes clubes agregados a hotéis cresciam em grande número, talvez no intuito de preservar-se das sanções penais preferiam a sociedade com o hotel a abrir uma casa própria. Esse momento de profissionalização do jogo na estância derivou de uma nítida melhoria da infraestrutura da mesma. A renovação da rede hoteleira, principalmente pela construção do Hotel da Empresa em 1884 e da inauguração do Ramal da Estrada de Ferro Mogiana em 1886, fará com que a cidade fique mais acessível aos de fora. Neste período virão os primeiros imigrantes italianos que, para além de suas contribuições culturais que perduram até hoje, trouxeram jogos como a Bocha (*Boccia*) a Malha (Chinquilho) e o Truco, que rapidamente foram adotados pela cidade, sendo suas práticas preservadas até hoje.

A reforma e inauguração de novos balneários melhoram o conforto e ampliam o atendimento. Estes avanços se deram em grande parte pela estratégia do governo local de ceder a exploração desses aparelhos para empresas privadas. A profissionalização das casas de jogos vai atender a demanda de uma classe turística constituída por uma elite burguesa

²³ Muito da aversão republicana aos jogos deu-se por uma identificação destas práticas com a Monarquia recém-destituída.

²⁴ Os salões de jogo de um modo geral submetem-se ao Cap. VII das Leis de Contravenções Penais de 1946. Entretanto no que tange aos salões de fliperama há dispositivos específicos no Estatuto da Criança e Adolescente sobre as restrições para o funcionamento das casas de diversões eletrônicas.

ainda presa a uma estrutura aristocrática mesmo na primeira década do século XX como reitera Stélio Marras²⁵ sobre Nicolau Sevcenko,

E, sobretudo, que para o Brasil verifica-se, inclusive nesse contexto das antigas estações balneárias, o recorrente nivelamento de nossas classes europeias às classes médias europeias, sendo este um traço tipicamente brasileiro (...). Se na Europa contemporânea o mundanismo das estações de águas marcava a ascensão das classes médias e dos costumes novos que então se introduziam, esse mesmo mundanismo, uma vez importado para o Brasil, encarnava-se no espírito aristocrático das elites temperadas no longo regime monárquico que institucionalmente aqui se arrastou até os fins do XIX (SEVCENCKO apud Marras, 2004, pág.179)

Os caldenses, entretanto, continuavam a frequentar os bilhares e clubes de carteados. Havia também alguns cassinos independentes onde podiam jogar tanto os turistas quanto moradores da cidade. Estando a cidade à frente dos divertimentos que se praticavam nos grandes centros, pode-se intuir que havia também loterias e toda sorte de apostas para os mais desafortunados.

Portanto, mais do que passatempo ou divertimento, em Poços o jogo irá tornar-se um elemento da cultura local, influenciando e reorganizando hábitos e costumes do lugar. Ao assumir sua vocação como estação de lazer fazendo proliferar dezenas de cassinos e inúmeros salões de jogos, a cidade converteu o jogo numa espécie de artesanato local, semelhante a um doce típico que não pode deixar de se experimentar quando se visita a cidade. Talvez haja, neste caso, um *plus* que torna a narrativa mais rica do que se fosse feita de uma maneira mais ampla. É que no microcosmo de Poços de Caldas, favorecido pela atmosfera de veraneio e isolamento, tudo se tornou mais acentuado, mais afetado e por isso mesmo mais genuíno. Ir a Poços de Caldas, assim como outras cidades semelhantes como o Guarujá, São Lourenço, Cipó ou Petrópolis era também ir ao jogo. Ali o jogo brotava da mesma fonte que brotavam as águas curativas, permeava as ruas como a brisa fria da manhã que descia dos morros. Isso fez de lá o melhor lugar para se jogar. Afinal era *natural* que se jogasse.

²⁵ MARRAS. Stélio. À Propósito das Águas Virtuosas, Formação e ocorrências de uma estação balneária no Brasil. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2004.

Figura 13- Visitantes com destino às águas e ao jogo por volta de 1930 num dos extintos vagões da Empresa Ferroviária da Mogiana.



Fonte: Acervo do site Memória de Poços, 2013²⁶

“À tarde era o passeio à estação, à espera do trem, a ver quem chegava.” (Coelho Neto, 1904)

A ideia de se criar uma atmosfera urbana propícia aos divertimentos foi explorada por diversas cidades. Outras cidades mineiras como Araxá, Caxambu, São Lourenço, Guarujá, Petrópolis no estado do Rio, Campos do Jordão em São Paulo ou a baiana Cipó foram construídas ou remodeladas para reproduzir em terras brasileiras, cenários idílicos europeus como Vichy, Monte Carlo, Nice, Baden-Baden, Estoril. Na grande maioria delas o que se buscava era uma espécie de isolamento em relação à vida cotidiana. Pequenas cidades no interior com atrativos naturais sempre foram perfeitas para que ali o jogo se desenvolvesse. A natureza serve neste caso para pontuar o exotismo e amplificar a sensação de distanciamento:

Mas na cidade de águas o salão era ao ar livre – extenso, concentrado, vocacionado. A cidade de veraneio, como tal banhada dos favores de Baco, era o ócio a preencher, o vinho vertendo sentidos inusitados e secretamente urdidos, a vila desimpedida do trabalho – ali, enquanto houvesse estação haveria salão. Outro espaço e outro tempo, afastados o bastante das habituais coordenadas do cotidiano (Marras, 2004, p. 183)

²⁶ . Acesso em 18 abr. 2013

Os lugares de jogo serão assim, por excelência, lugares da ficção, do teatro de costumes que nas palavras de Johan Huizinga, reflete a essência do jogo “como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum.”²⁷ E ao distinguir-se da vida comum apresenta, uma de suas principais características: o isolamento e a limitação, no sentido de recortar um espaço dentro da realidade com modos e condutas específicos. Assim essas cidades, mais que outras, repetem a lógica do jogo, dando aos visitantes uma sensação potencializada de fantasia.

Figura 14- Propaganda do Palace Hotel de 1930 apresentando o suntuoso salão de jogos.



Fonte: Acervo do site Memória de Poços, 2013²⁸

“Atraídos pela civilização, os hóspedes sobem ao salão, imenso. Fica ao fundo uma roleta, que parece complemento e é a oração principal.” (João do Rio, 1918)

O período glorioso dos cassinos deu-se, não somente em Poços, mas em todo o Brasil entre os anos de 1930 até 1946. As vedetes, crupiês, cantores, empresários, os grandes-hotéis, as atrações internacionais, os músicos, os ricos jogadores etc. encontram na literatura e no

²⁷ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo, Perspectiva, 2008, p. 33.

²⁸ Acesso em 18 abr. 2013

cinema sua principal fonte de referência. O *high-society* de sua clientela foi eternizado em revistas, jornais e filmes do período. Os cassinos sempre foram um detalhe favorável para todas as cidades turísticas e foram protegidos dos rigores da lei por uma questão também econômica. No vai e vem das proibições e restrições, durante muito tempo estiveram os cassinos restritos as cidades balneárias e estações de veraneio. O decreto-lei de 13 de abril de 1922²⁹ descreve de maneira extensa e minuciosa como deveria funcionar um cassino, desde sua concessão, tipo de arquitetura até os jogos a serem praticados:

DA AUTORIZAÇÃO DOS JOGOS

Art. 1º Aos clubs, casinos e estabelecimentos congeneres das estações hydro-mineraes e thermaes do interior o paiz, poderá ser concedida autorização para realizarem jogos permittidos por este regulamento [...]

Art. 2º Para os effeitos da autorização só se consideram estações hydro-mineraes e thermaes as localidades do interior do paiz para onde, durante certa época do anno, affluem numerosas pessoas attrahidas para o uso de aguas mineraes ou medicinaes. [...]

Art. 9º O predio para funccionamento do club ou casino deverá ser proprio ou arrendado par um prazo nunca inferior ao da concessão, devendo satisfazer todas as exigencias de solidez, hygiene, elegancia e conforto. Para tal fim o pretendente á concessão apresentará um exame feito por technicos e aprovado pela municipalidade local [...]

Art. 14. Nos clubs e casinos lincenciados, os jogos não poderão começar antes das 13 horas, nem terminar depois das quatro horas. Poderão ser effectuados em tres sessões, a primeira de 13 ás 19 horas, a segunda das 19 ás 24 e a terceira das 24 ás quatro horas. [...]

Art. 15. Os jogos de azar permittidos serão sómente os seguintes:

- a) roleta;
- b) baccará à deux-tableaux;
- c) chemin de fer;
- d) pharaon ou campista;
- e) petits chevaux e suas variedades. (DOU, 17 mai.1921)

Restringir o jogo ao interior foi uma saída para que a fiscalização fosse mais eficaz. Controlar o jogo em uma capital seria muito mais complicado que em pequenas cidades. Mário Puzo, autor de *Las Vegas* (1991, p. 34) pontua que o sucesso da cidade se deu em grande parte por possuir um deserto que a cercava funcionando como um *cordão sanitário* e que dificilmente uma cidade grande poderia ter esse elemento que servia para restringir

as consequências da indústria do jogo. De fato, quando pensamos no sucesso do jogo em Poços de Caldas, podemos intuir que suas montanhas cercando toda a cidade serviam exatamente como este

²⁹ BRASIL. *Senado Federal*. Diário Oficial da União ,17 mai. 1921. Rio de Janeiro, Disponível na íntegra em <www.jusbrasil.com.br> acesso em 09 de Jun. 2013. Manteve-se a grafia original

cordão sanitário, da mesma maneira que ocorre em Petrópolis ou Campos do Jordão. Sobre estas diferenças entre o jogo nas diferentes cidades temos a palavra do jornalista Carlos da Maia³⁰:

O pano verde — será preciso dizê-lo? — é o maior passatempo da estância. Joga-se em toda parte, nos grandes hotéis e nos clubes especialmente fundados para tal fim. O vício, entretanto, está longe de ser aqui pernicioso como em Santos. E a razão é simples: na cidade paulista de beira-mar, a roleta, o campista e o bacará, funcionando às escancaras nos inúmeros cassinos da praia, são acessíveis a todas as classes: à volta do pano verde, na maior parte desses antros de perdição, aglomeram-se populares, domésticos, operários, arregadores do porto, indivíduos das mais humildes condições e que, atraídos pelas seduções do ganho fácil, deixam aí suas economias e acabam perdendo o hábito do trabalho, engrossando o número, já avultado, dos madraços de toda espécie. Até crianças se corrompem nesse ambiente deletério, familiarizando-se cedo com a conhecida estrada que leva a todos os crimes. Em Poços, porém, não é assim: o jogo está submetido à rigorosa fiscalização, não sendo franco a vadios e desocupados e, muito menos, a pessoas menores de idade. Nos hotéis é permitido exclusivamente aos hóspedes. Nos clubes, a entrada é proibida a estranhos, obedecendo à distribuição de convites a um critério de severa seleção. O jogo, mais do que a excelência das águas sulfurosas, atrai todos os anos milhares de forasteiros a Poços. O pano verde é a própria vida da estância, que não teria certamente a animação palpitante dos hotéis e dos clubes se não fosse o complemento do vício. (MAIA apud PONTES, 2004, p.63-64)

A partir de 1934, no governo provisório de Getúlio Vargas, os cassinos passam a ter mais liberdade para funcionar. O período do Estado-Novo está intimamente ligado à era de ouro dos cassinos, sendo que os Grandes-Hotéis serviram inúmeras vezes como um segundo Palácio do Catete. Mas, este breve período de liberdade acabaria em 1946 com a saída de Vargas e a entrada de Eurico Gaspar Dutra na presidência. Novamente e desta vez de maneira definitiva, os jogos estavam banidos das atividades de lazer no Brasil. Naturalmente, engana-se quem pensa que o jogo acabou de imediato. Durante muitos anos ainda haveria cassinos funcionando sob as vistas grossas e pesado suborno dos empresários. Em Poços de Caldas o jogo ainda perdurou abertamente por quase uma década, até que de mãos dadas com a hidroterapia foi abandonando a cidade. As águas milagrosas, desbancadas

pela penicilina e antibióticos, já não atraíam os enfermos e a roleta girava cada vez mais devagar. *No vá más!*³¹

³⁰ Pontes, Hugo, A poesia das Águas: retratos escritos de Poços de Caldas. Poços de Caldas: Sulminas, 2004

³¹ Expressão castelhana usada pelos crupiês quando as apostas estão encerradas.

O que ficou foi apenas um murmúrio, o mesmo eco descrito por João do Rio ao visitar a estância, em suas *Cartas de uma Estação de Cura*³²: “Saí. E o som das fichas continuou a seguir-me. Às vezes vem de cima e parece um regato saltando nas pedras de uma cascata”.

Este murmúrio, que persiste nos ouvidos, me foi descrito de maneira quase idêntica pelo jogador Roniel “Sagat”, quando pude entrevistá-lo: “E a gente ficava o dia inteiro, né? Então quando tava voltando prá casa, sozinho, ouvia um rugido igual do Blanka³³, me virava e não tinha nada! Isso era muito estranho...³⁴.” Os ecos do jogo que seguiam Sagat pelo alto do Santana, me levaram a pensar numa espécie de escultura que pudesse remeter a esta sensação, como uma trilha sonora preenchendo todo o espaço da galeria. Esta trilha seria composta de trechos dos jogos, ruídos, vozes dos personagens e músicas, gravados diretamente no momento do jogo. Para construí-la utilizei-me do programa emulador MAME³⁵, para que gravasse no computador o som dos jogos enquanto jogava. Ao todo foram gravados áudios de mais de 300 jogos diferentes (os quais tive a dura tarefa de ter de jogá-los) e na seleção final, restaram 127 arquivos de mp3 num total de 132 minutos de trilha (2h e 22min) que durante todo o período da exposição foram tocados continuamente. Como suporte, construí um gabinete de arcade simbólico de madeira, no qual não incluí nem controles nem o vídeo, e instalei dentro do gabinete um aparelho de som. Neste processo, utilizou-se uma luz azul que banhava o ambiente, por sugestão da Profª Viga Gordilho responsável pela curadoria, este azul, que em adição ao azul turquesa da máquina gerava uma atmosfera noturna e nostálgica. A este trabalho dei o título de *Ecoins*, um trocadilho entre “eco” e “coins” (fichas), o eco das fichas que continua reverberando desde os tempos de João do Rio e que persistiu na nossa cabeça por vários anos.

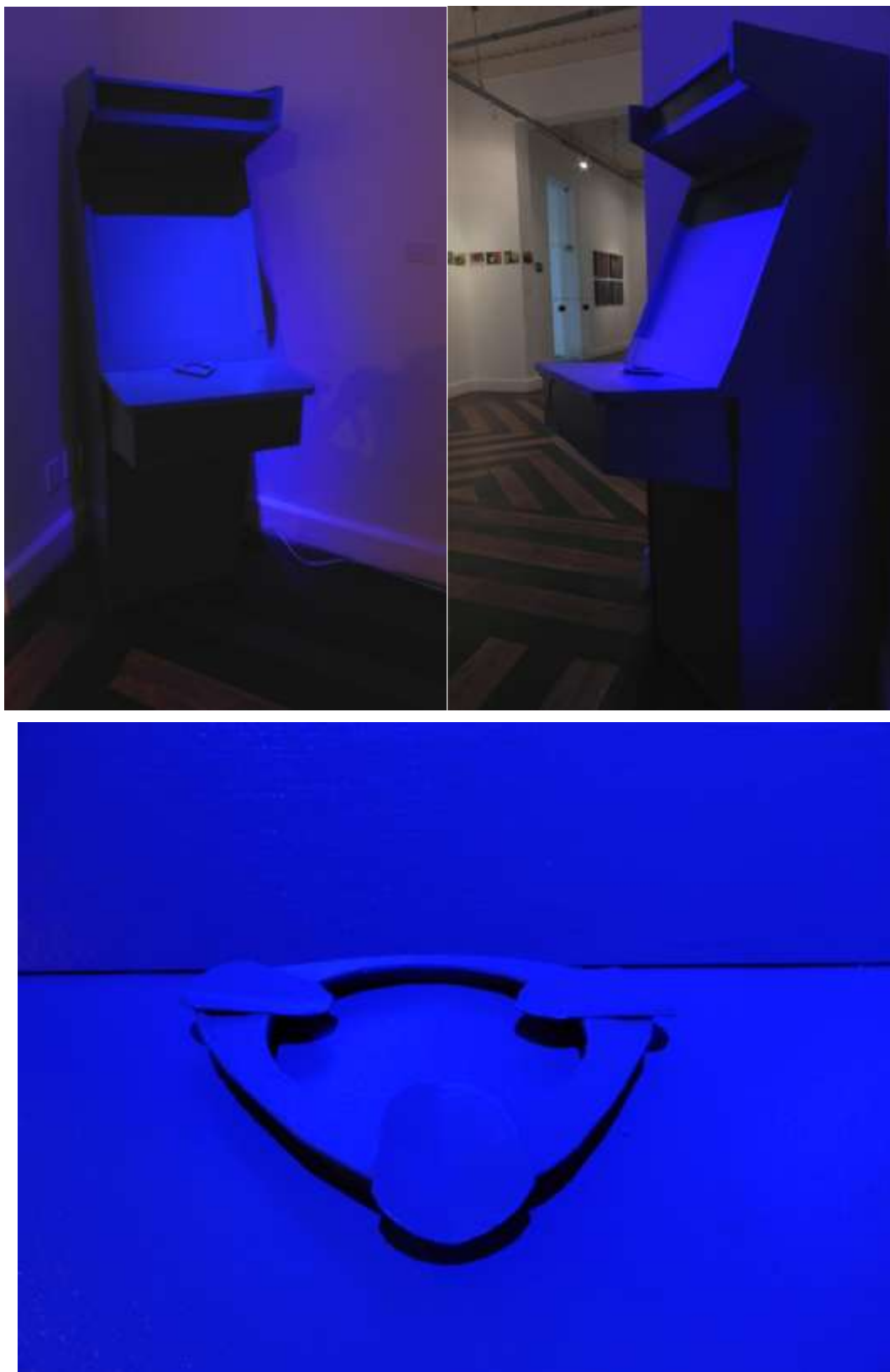
³² DO RIO, apud Pontes, 2004 pág.89.

³³ Famoso personagem da série Street Fighter.

³⁴ Em entrevista concedida a mim em 23/04/11.

³⁵ *Multiple Arcade Machine Emulator* (MAME) é um *software* livre desenvolvido por jogadores e programadores com o intuito de resgatar antigos jogos que estariam fadados a desaparecer. O programa emula praticamente todos os jogos que foram produzidos entre 1970 e 2005, fazendo com que os computadores caseiros simulem o sistema operacional da máquina ou videogame originais.

Figura 15, 16 e 17 – *Ecoins*, Madeira papel e som, 2015.



Fonte: Acervo do Autor

Pergunto-me como teria sido nascer numa Poços de Caldas onde os cassinos não tivessem sido fechados. Haveria espaço para tantos fliperamas se aqueles não tivessem acabado? A única certeza é de que, na cidade, a geração seguinte cansada da languidez cálida das águas usaria a terra para extrair outras riquezas. Ao lado das Thermas Antônio Carlos, ergueu-se como um símbolo da nova era o Edifício Bauxita, que tornaria o prédio das águas muito menos imponente na paisagem da cidade. O alumínio seria o novo atrativo a jorrar da terra. Os jogadores indolentes se transformariam nos peões de fábrica. O tempo de jogar, em Poços e em todo Brasil, havia acabado.

Ocorre que *Febre Ludis* já estava disseminada. A segunda transformação já estava em curso. Arcaldas ascendia fulgurante rumo à glória de seus milhões de *ampères*. Por mais que se tentasse, o jogo não parou. Recolhidas as fichas dos cassinos foi a vez das fichas metálicas dos fliperamas encherem os bolsos dos jogadores. Nas próximas décadas, os herdeiros de Toneco gastariam todos os seus dias nas mesas de *pinball*. Se João do Rio visitasse Arcaldas oitenta anos depois, poderia achar que o tempo não passou...

Level 2:

Gênese e Ascensão de Arcaldas

Em Arcaldas, nos anos 90, não era raro se ver logo pelas oito da manhã alguns garotos sentados na praça esperando que as portas metálicas dos fliperamas rangessem, alertando-os como uma sirene chamando os peões ao trabalho, que o jogo iria começar. Os mais assíduos sentavam-se junto ao batente ajudando a erguer as portas. Alguns compravam suas fichas antes mesmo das máquinas serem ligadas enquanto outros ajudavam o vendedor na limpeza dos vidros dos *arcades*, garantindo algumas partidas de graça antes do dono chegar. Ficar esperando o fliperama abrir numa manhã fria, as mochilas nas costas, trocar o passe escolar por fichas, vasculhar furtivamente a carteira do pai atrás de uma moeda ou duas...

Estas atitudes, estas cenas não diferem muito de cem anos atrás, quando ávidos jogadores despertados pelo fogo de Toneco saíam às ruas famintos pelo jogo. Do início ao fim, naquele século XX, toda a cidade jogou. A ficha, de níquel ou madrepérola, foi o objeto mais sagrado nas mãos daqueles povo. O importante era tê-las abundantes nos bolsos, apenas para despejá-las alucinadamente na roleta ou nos arcades. A *Febris Ludis*, o fervor do jogo, converteu pacatos moradores da antiga Poços de Caldas nos devotados jogadores cujos filhos e netos habitaram Arcaldas décadas depois. O breve período em que os fliperamas conviveram com os cassinos foi o suficiente para que a linha estabelecida pelos clubes de jogo fosse continuada por empresários visionários, jogadores audaciosos, que se converteram em arquitetos daquela fantasia.

E por um capricho de Tykhê, esta cidade mágica foi fundada por um pintor. Não um pintor qualquer, mas, simplesmente o *pintor mais rápido do mundo!* E outros artistas vieram a seguir, desenhando, mapeando e erigindo a Cidade Imaginária. Logo, esta transição dos cassinos aos fliperamas pode manter vivo, em nós, o hábito do jogo.

Figura 18- Elias Bicudo, sentado ao batente do fliperama Cinelândia em 1993.



“Mas você compreende tudo que haverá de delírio e vigor na alma de um homem que espera com impaciência a abertura de um antro de jogo? [...] É somente pela manhã que chegam à paixão palpitante e a necessidade no seu franco horror. Nesse momento, você pode admirar um verdadeiro jogador, um jogador que não comeu, não dormiu, não viveu, nem pensou [...]” (Balzac apud Benjamim, 2009, O 14, 1 p.555)

Fonte: Acervo Marcelo Correia, gentilmente cedido.

O Primeiro Pintor

A data é imprecisa³⁶, algo entre 1940 e 1942. Do amplo salão uma atmosfera agitada e barulhenta ecoa por todo Palace Hotel. Surge o narrador do Turfe dando o aviso de que o páreo iria começar. Os cavalos vão sair em disparada enquanto o dono da banca sorri satisfeito vendo que seu empreendimento é um sucesso. Trata-se de um hipódromo pouco convencional. Na verdade a pista tem cinco metros de comprimento e os cavalos cabem na palma da mão. E quando seu cavalo vence o apostador não fica milionário, ganha no máximo um pente, um maço de cigarros Yolanda, espelhos com lânguidas *pin-ups* ou uma caixa de chicletes Adams. No entanto, os prêmios modestos não diminuem a atração da nova moda de Poços de Caldas conhecida como o *Derby*³⁷. E o maior prêmio desses jogadores talvez seja o de estar inaugurando um novo tipo de ambiente que décadas mais tarde arrebataria também seus filhos e netos. O primeiro salão de fliperama no Brasil, apesar de ninguém chamá-lo ainda assim.

Este salão aberto nas dependências do Palace Hotel nos primeiros anos da década de 1940 gerou várias lendas. E uma delas se chama Eduardo Luciano Marras.

Nascido em 1906 na cidade italiana de Turim, veio como imigrante em 1920 para Buenos Aires. Irá seguir a carreira de pintor, frequentando a Escola de Belas Artes. A pintura serviu como porta de entrada para a uma vida agitada e de muitas viagens. Analisando tudo que Marras fez através de sua juventude é difícil imaginá-lo seguindo uma carreira tradicional de pintor, restrito à tranquila rotina de ateliê. Neste sentido a sua especialidade em pastel seco vai adequar-se perfeitamente a seu temperamento, por tratar-se de uma técnica de execução rápida e prática. As principais fontes que tratam desses primeiros anos da vida de Marras foram suas entrevistas para jornais e um catálogo de seu trabalho, na verdade um folheto de

³⁶ Gostaria de ressaltar que a literatura sobre os salões de diversões eletrônicas no Brasil é inexistente. No exterior, a situação não é muito diferente, apesar de se possuir um vasto material dedicado às máquinas. Dessa forma muito do que se obteve de informações foi através do cruzamento de dados obtidos durante a pesquisa (reportagens, entrevistas, documentos policiais, fotografias e sites de internet criados por colecionadores etc.). Algumas afirmações ou suposições nossas decorrem de exaustiva análise coletiva deste material para se chegar a um texto mais completo do que aconteceu.

³⁷ *Derby* é o nome que se dá a um conjunto de corridas de cavalo, a máquina foi chamada ainda por alguns entrevistados de *Hipódromo*.

propaganda de seu estúdio nas dependências do Palace Hotel, que continha reproduções de quadros e um pequeno *curriculum* de suas de suas peripécias pelo mundo além de entrevistas com seus familiares.

A partir de 1931, Marras então com 25 anos, deixa a Argentina empreendendo uma sucessão de viagens por vários países, que passam pelo Uruguai, Chile e Estados Unidos, desembarcando na Europa. Lá Marras percorre o circuito das principais estações de veraneio pela França, Espanha, Bélgica. Durante toda a década de 30, os navios e trens serão sua principal residência e este estilo de vida lhe renderá o apelido de *globe-trotter* em alguns jornais. Seu carro-chefe eram as pinturas-relâmpago, retratos feitos em pastel com extrema rapidez e notável técnica, daí Marras recebe a alcunha de *O Pintor mais Rápido do Mundo*.

Entretanto, a viagem mais significativa feita por Eduardo Marras, pelo menos no que tange à nossa história, foi à Exposição Universal de Chicago entre 1933-34. O que torna essa viagem especial, é que coincidentemente durante os anos vinte e trinta, várias empresas em Chicago passaram a fabricar jogos de mesa conhecidos como *Whiffle-board*, uma espécie de *bagatelle*³⁸ mais desenvolvido. Esses *whiffle-boards* passaram por ajustes e modificações e já a partir de 1932 as mesas passam a ser conhecida como *pinball*³⁹, uma nova febre que revolucionaria o segmento dos jogos de salão. Este tipo de divertimento, neste novo formato que vinha sendo desenvolvido ali estava ainda restrito aos EUA, as empresas apenas recentemente passavam de um estágio artesanal para uma manufatura industrial. Provavelmente entre 1933 e 1934, a demanda das empresas, apesar do volume de máquinas produzidas ser bem alto, atendia apenas o mercado interno americano. Desta maneira, Marras, para a alegria de todos os jogadores de fliperama no Brasil, era o homem certo na hora e lugar certos! Pois, não creio que fosse possível encontrar este tipo de maquinário com facilidade em outros países.

³⁸ O *bagatelle* era um tipo de bilhar criado na França no século XVIII e que se espalhou pelo mundo após migrar para os EUA via Inglaterra. Apesar de possuir muitas variações seu objetivo principal era acertar as caçapas atravessando uma série de obstáculos. Sua dinâmica serviu de inspiração para outros jogos que se desenvolveram até assumir a forma do Pinball contemporâneo.

³⁹ O *pinball* é conhecido no Brasil como fliperama e em alguns países como *flipper*. Usaremos durante toda a dissertação o termo *pinball* para diferenciar a máquina de jogo do ambiente (já que no Brasil o ambiente tem o mesmo nome da máquina fliperama) possui duas configurações básicas; os eletromecânicos (1930-1970) e os eletrônicos (1970 até hoje) durante a década de 1940 chegou a ser considerado jogo de azar e proibido em alguns estados nos EUA.

Figura 19- O quiosque de Marras na Exposição de Paris em 1931. Nos letreiros: *Um retrato em apenas cinco minutos!*



Fonte: Acervo Jornal Brand News - 28 ago. 1979, Especial Reportagem s.n. Poços de Caldas).

A importância de Chicago para a indústria dos fliperamas é fundamental. Foi em Chicago que o pinball assumiu as feições que iriam perdurar por todo o século XX, ao ponto da cidade ser tratada como “Meca do Pinball”. As empresas mais significativas no ramo dos jogos de salão (*amusement games*) nasceram e cresceram em Chicago: Bally, Gottlieb, Chicago Coin, Jennings and CO, Genco, Williams se proliferaram por todo o mundo a partir de lá. Também foi o lugar onde os antigos bagatelles foram remodelados e ganharam elementos que os converteriam nos pinballs que conhecemos até hoje. Palavras como *tilt*, *bumper*, *flipper*, *backglass*, se tornaram parte de um dialeto que foi construído a partir dos salões de Chicago. E as máquinas não se restringiam aos *Arcades* ou aos *Amusement Parks*. Estavam espalhadas por bares, lanchonetes, sorveterias e até farmácias! Um dos fatores dessa popularidade era o fato de que por suas apostas serem baixas, o pinball (que neste momento ainda era um jogo de azar), oferecia um passatempo barato e viciante, principalmente se considerarmos que os EUA ainda sofriam com a recessão. As mesas, que até o final dos anos 20 eram apenas pinos fincados numa prancha de madeira, em um curto espaço de tempo foram tornando-se mais sofisticadas visualmente, com temas narrativos e uma preocupação com a elaboração de um design atraente e colorido:

Esse contato de Marras com Chicago foi mencionado numa reportagem do Correio Paulistano de 22 de março de 1935, que trouxe uma entrevista com o pintor em sua primeira

visita ao Brasil. Segundo a reportagem, Marras visitou os EUA após 1931, já que como declarou na reportagem a exposição de Chicago lhe parecia bem atraente:

Minha maior ambição era tomar parte na Exposição de Chicago, denominada “Cem Anos de Progresso”. Entrei então nos Estados Unidos, como “touriste”, ali permanecendo por seis meses. Terminado o prazo estabelecido para ficar em terras americanas, resolvi fazer uma excursão pela Europa [...] A América havia exercido grande fascínio sobre minha pessoa. Em 1934, pois, resolvi lá voltar, permanecendo na mesma exposição de Chicago durante quatro meses.⁴⁰

Provavelmente esta experiência marcante com a cidade fez Marras encantar-se por todas aquelas máquinas coloridas e barulhentas, que além de viciantes davam um lucro danado aos seus proprietários! Ao adquirir suas primeiras máquinas anos depois, o pintor possivelmente recordou-se daquela Chicago que fervilhava com fliperamas espalhados por todos os cantos.

Toda essa saga dos aparelhos de jogo singrando os mares, serpenteando as montanhas até se configurarem em um fator aglutinante de tantas histórias, prendendo em torno de si centenas de jogadores por anos a fio, nos influenciou a reproduzir a mesa de jogo que de certa forma deu origem a essa tecnologia. Produzimos então o *Whiffle-board Bagatelle*, que foi em um primeiro momento um trabalho feito para a disciplina de Processos de Criação, ministrada pela Prof^a Viga Gordilho. O trabalho tomou uma dimensão maior e foi reconfigurado para encaixar-se dentro do universo de Arcaldas. A partir do quadro *A Escrava Romana* (1894. Óleo sobre tela, 146,5x72,5 cm.) do pintor Oscar Pereira da Silva (São Fidélis, RJ, 1867 – São Paulo, 1939) realizei uma releitura que colocava a personagem da Escrava como motivo de um jogo erótico muito popular nos anos 90 chamado *Gals Panic* (Kaneko, 1990). Tempos depois transpus esta ideia da releitura utilizando novamente a escrava agora como motivo decorativo de um jogo no modelo *bagatelle* que consiste em se lançar uma bola que percorrerá um campo de jogo cravado de pinos, até cair em uma das caçapas estabelecendo uma pontuação. Durante a disciplina tivemos que elaborar um caderno que seria uma espécie

de memorial descritivo sobre a proposta apresentada. Para não sair do tema, elaborei um “Manual de Instruções” onde comentava o processo criativo ao mesmo tempo em que

⁴⁰ Correio Paulistano. *Eduardo Marras, Caricaturista Internacional*. São Paulo, Edição de 22 de Mar de 1935. Primeira página.

explicava todas as implicações históricas, as influências artísticas e a importância do genial Oscar Pereira da Silva, não só dentro do meu trabalho, mas dentro da história da pintura brasileira. O trabalho, entretanto, permaneceu inédito, não sendo exposto/jogado em nenhum momento.

Para adequá-lo ao imaginário da Cidade imaginária, elaborei uma trama onde Oscar Pereira da Silva, indo passar um período em Arcaldas a fim de realizar sua *magnum opus*, *A Escrava Romana*, em contato com todos aqueles aparelhos de jogo e travando amizade com o nosso Eduardo Marras, decide abandonar a ideia original da *Escrava* e resolve primeiro pintar a minha versão da obra e num segundo momento lança-se a construção do aparelho de jogo. Para tal há um pequeno postal de Oscar enviado à Marras, transcrito abaixo, que explicita esta situação:

São Paulo, 16-04-1943

Caro amigo Eduardo L. Marras,

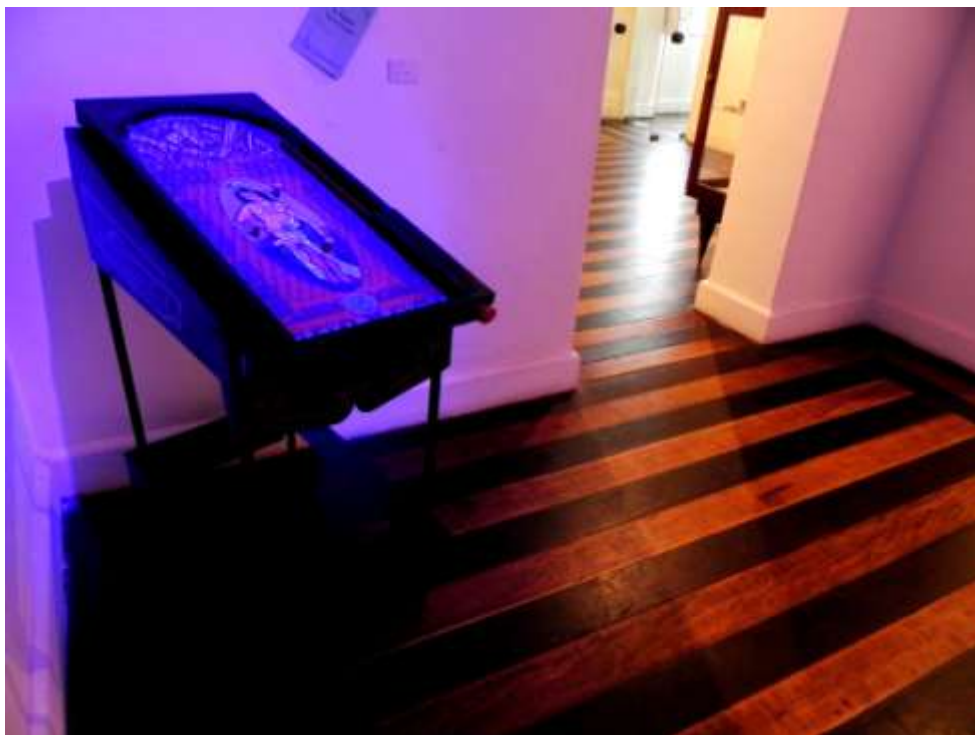
Sinto que algo se passou enquanto perambulava por esta frenética Arcaldas! Passei dias e dias após meu regresso retrabalhando febrilmente em uma nova versão da “Escrava” que lhe mencionei. Somente ao vê-la na tábua incerta do jogo é que serei o fervor que me rolava pela frente. Ei-la, deitada como as bailarinas do Moulin, a espera da brilhante gema! Fiat Ludus!

Até Breve!

Seu, O. P. S.

E em se falando em jogos de azar, durante a abertura da exposição final, o que tivemos foi um jogo de sorte, pois foi realizado um sorteio entre os visitantes que deu direito a três participantes de apostarem e ganharem uma pequena obra como brinde. A jogatina, que se configurou como uma *performance*, teve a participação do artista Fábio Salmeiron, que deu corpo ao *croupiê*, uma espécie de Toneco redivivo! Assim possibilitamos ao visitante jogar este tipo de jogo ancestral e que talvez, só exista em museus.

Figura 20, 21 e 22 - *Le Bagatelle*, Pintura sobre madeira e papel, 2013-2015.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 23 e 24 – Performance *O Toneco* por Fábio Salmeiron.



Fonte: Acervo do autor.

Um Circo de Pulgas

Voltando a nossa epopeia, ao desembarcar no porto de Santos em 1935, Marras travará seu primeiro contato com o país que viria a ser o seu lar por toda a vida. Nestas viagens apresentando-se no Rio de Janeiro e em São Paulo ficará conhecido por seu curioso Circo de Pulgas, com o qual fazia apresentações em parques, quermesses e cassinos. Há uma matéria sobre um Circo de Pulgas publicada em 17 de novembro de 1937 na Folha da Noite, jornal que antecedeu a Folha de São Paulo, cujo título *Pulgas que jogam football e andam de bicycletas*⁴¹, conta a história do Sr. Edward Marras, que aqui aparece como sendo um americano que herdou o circo de um falecido tio. Apesar de aparecer como um americano, com certeza trata-se do pintor, pois a matéria refere-se à sua participação no parque das atrações da Exposição Colonial de Paris, que realmente ocorreu em 1931. Esse tio morto talvez seja uma referência ao seu tio Pedro Marras que acompanhava Eduardo em suas viagens pela Europa, mas que estava bem vivo na época da reportagem. É difícil saber se esses equívocos quanto à nacionalidade de Marras foram propositais, com o intuito de criar um personagem mais atraente, ou uma simples confusão da reportagem.

Neste ano de 1937, Marras participará da Exposição Internacional “Cinquentenário da Imigração” em São Paulo tendo um *stand* no Pavilhão Branco. Italiano e cidadão do mundo, novamente encontrava seu habitat em meio aos pavilhões agitados desta Feira. Ao chegar a Poços, Marras logo se tornou famoso por suas “pinturas-relâmpago” e pelo circo de pulgas com o qual se apresentava numa espécie de show de variedades nos cassinos da cidade. Encantado com a paisagem fria e montanhosa que o lembravam de sua terra natal Marras, então perto dos 34 anos, decide estabelecer-se em Poços de Caldas.

⁴¹ Folha da Noite. Pulgas que jogam football e andam de bicycletas. São Paulo, Edição de 17 de Nov de 1935. S.n.

Figura 25- Uma das minúsculas bicicletas utilizadas pelas pulgas de Monsieur Marras herdadas por seu filho Eduardo Luciano, o Titi.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 26- Eduardo Marras ao lado de um de seus famosos retratos.



Fonte: Acervo Jornal Brand News - 28 ago. 1979, Especial Reportagem s.n. Poços de Caldas).

O pintor passa a ocupar um ateliê nas galerias do Palace Hotel, como muitos outros artistas e marchands que buscavam aproveitar a seleta clientela. O hotel passava por uma reforma desde que uma nova administração o havia arrendado em fins dos anos 30, pode-se encontrar muitos anúncios sobre esta nova fase do Palace Hotel nos principais jornais de Rio e São Paulo. Acredito que a instalação de um salão de jogos com divertimentos modernos é fruto deste momento de renovação. Imagino que o desejo do hotel de buscar novos atrativos para os hóspedes coincidiu com o conhecimento do sucesso com que Eduardo Marras tinha desses jogos no exterior. O fliperama mostrou-se assim um ótimo negócio para ambos. A escolha de Poços de Caldas como seu lar foi reforçada quando Marras conheceu Júlia Anselmo de Souza (1910-2004), sua primeira esposa, com quem se casaria em abril de 1940. Certamente a união com Júlia Anselmo, deu a Marras uma estabilidade e uma tranquilidade naqueles turbulentos anos de guerra. As viagens pela Europa ficarão limitadas devido à guerra e a difícil condição econômica que não favorecia o turismo, fator do qual dependia o êxito financeiro de Marras em suas apresentações. Também por conta da 2ª Guerra Mundial, muitos imigrantes, alemães e italianos em especial⁴², tiveram seus bens confiscados pelo governo brasileiro. Marras casando-se com uma brasileira adquiria o direito de viver no Brasil sem restrições.

A montagem do salão

Após inaugurar o salão no Palace Hotel, Marras irá contratar como ajudantes Sérgio Miglioranzi (1929-2010) um ajudante de eletricista do hotel e Marílio Carvalho Monteiro (1931-2012), amigo de Sérgio. A tarefa dos dois jovens, que deveriam ter entre 14 e 15 anos, era a de vender fichas, organizar as apostas do Derby e eventualmente dar manutenção em alguma máquina⁴³. Neste período, o fliperama funcionava apenas na alta estação (entre janeiro e março), possibilitando que o pintor continuasse suas viagens, apresentando-se por feiras e parques de diversões. Essas viagens continuaram ocorrendo, inclusive com a companhia de Júlia de Souza. Um requerimento de 1941, um ano após seu casamento, publicado pelo Diário

⁴² Os “súditos do Eixo” como ficaram conhecidos os imigrantes sofreram com expropriações durante o Estado Novo. Em 1942, Vargas chega a publicar um decreto confiscando bens e ações de estrangeiros.

⁴³ Como nos contou em entrevista a Sra. Nilce Miglioranzi, viúva de Sérgio em 05/05/2011 na cidade de Poços de Caldas

Oficial do Estado de São Paulo⁴⁴, mostra a solicitação de um alvará para que Marras pudesse operar uma “máquina de tirar horóscopo” em um parque de diversões paulistano.

O salão após sua inauguração passará por três fases: a primeira sob a direção de Marras que se iniciou possivelmente entre 1941 até pelo menos 1952; a segunda sob a direção de Miglioranzi e Monteiro entre 1954 e 1972 funcionando dentro do hotel e a terceira entre 1972 até 1996, ainda sob a direção de Miglioranzi, mas funcionando nas galerias laterais do hotel após a inauguração da piscina no antigo espaço do fliperama. Este foi o primeiro ambiente fechado a reunir jogos de habilidade no Brasil e assemelhava-se em seu conceito *indoor* às *Playlands* e *Gamestations*⁴⁵ atuais. Certamente ainda não era chamado de fliperama, mas ainda de parque de diversões. As primeiras máquinas que vieram a compor o salão de Marras chegaram por caminhos incertos. Determinadas fontes que conviveram com Marras neste período afirmaram que ele comprou-as usadas num cassino no Rio de Janeiro, outras de que as importou diretamente dos EUA, fala-se também de que as máquinas vieram da Argentina e há ainda pessoas que defendem que as máquinas foram inventadas pelo próprio Marras!

Em nosso entendimento, o mais provável é que estas máquinas chegaram às mãos de Marras através de parques de diversões, que neste período eram o *habitat* e a porta de entrada no Brasil para este tipo de maquinário. Por não ser um artista de ateliê, a dinâmica do trabalho de Marras como pintor estava intimamente ligada a esses ambientes de rua como parques e feiras, portanto ele teria acesso aos empresários e conhecia o *modus operandi* da importação deste maquinário. Reforça essa ideia o depoimento de seu filho, que menciona como objetivo inicial de seu pai a construção de um parque de diversões fixo em Poços de Caldas⁴⁶.

Uma afirmação contundente de quantas e quais foram as máquinas que realmente estiveram presentes na abertura do fliperama é arriscada. O único registro que ficou dessas máquinas, excetuando os exemplares que foram conservados por colecionadores, foram fotografias do salão do Palace pelo feitas por Marras, ainda nos anos 40 e fotos feitas pela

⁴⁴ DOSP, p. 286, em 24 /05/ 1941.

⁴⁵ Playland e Gamestation são duas das maiores empresas brasileiras de diversões infantis que atuam também no ramo das diversões eletrônicas. Seus salões são como parques de diversões fechados sendo encontrados, sobretudo em shopping centers.

⁴⁶ Não nos surpreenderia inclusive que o posterior aparecimento deste maquinário nos parques de diversões brasileiros tenha vindo pelas indicações do próprio Marras a outros operadores.

Polícia de Minas Gerais em 1957 por ocasião de uma averiguação sobre a natureza destes aparelhos (já que alguns eram jogos de azar, portanto proibidos desde 1946). As máquinas eram modelos recentes, entre três e cinco anos de fabricação, produzidas, sobretudo em Chicago. Baseado neste laudo, nos apêndices, produzimos uma lista bem aproximada de quais eram os aparelhos neste início do salão.

A exclusividade deste tipo de diversão, que representava a última palavra em tecnologia, garantiu o grande sucesso do fliperama. E a clientela de alto poder aquisitivo, num período em que a cidade gozava de um numeroso fluxo turístico rendeu a Marras ótimos frutos. O escritor Jurandir Ferreira em seu livro *O Céu entre as Montanhas*⁴⁷ registra o salão do Palace Hotel em uma de suas crônicas:

O Palace, que pertence à Hidrominas, recebeu mobília de primeira, tapêtes e passadeiras de veludo, louças finas, talheres de prata. O cassino entrou firme no jôgo, proibido mais tarde. Hoje, apenas se joga o carteadado e, num dos salões, há máquinas americanas, tipo caça-níquel. (FERREIRA, 1948, p. 55)

Assim, em 1944, Marras adquire um amplo terreno na R. São Paulo, próxima ao hotel, que serviria perfeitamente aos planos da abertura do parque. Mas, o faro para os negócios fez com que o pintor decidisse associar-se a um projeto mais ambicioso que o parque de diversões. Nasceria ali o Cine Vogue, o mais luxuoso cinema entre os anos 40 e 60 de Poços de Caldas, inaugurado em 13 de junho de 1946 com o filme “As Chaves do Reino”⁴⁸.

⁴⁷ FERREIRA, Jurandir. *O Céu entre as Montanhas*. São Paulo: Martins Fontes, 1948.

⁴⁸ Associado à Empresa Cinematográfica José Acelino dos Santos, que foi a responsável pela construção do prédio, o cinema teve seu projeto decorativo (teto, vitrais, luminárias e projeto de iluminação) além de pinturas decorativas (retratos de atores como Clark Gable, Edy Lamar, Bela Lugosi, Vincent Price entre outros) elaboradas pelo próprio Eduardo Marras.

Figura 27- O salão primevo de Arcaldas! À esquerda pequeno detalhe da máquina *Derby* e ao fundo as máquinas que engendrariam a *Febre Ludis*...



Fonte: Acervo Titi Marras, gentilmente cedido.

Figura 28- Glorioso *foyer* de entrada do Cine Vogue cerca de 1948.



Fonte: Acervo Titi Marras, gentilmente cedido.

Mesmo com a baixa do fluxo de turistas devido à proibição do jogo por Eurico Gaspar Dutra naqueles 1946, o cinema prosperava. O salão de jogos que ocupava o *foyer* oferecia um

diferencial em relação aos outros cinemas, pois mantinha o público entretido entre as sessões. Essa rentabilidade permitiu ao pintor importar mais máquinas diretamente dos Estados Unidos ao longo dos anos 40. Em 1948 um novo lote de máquinas foi importado para ocupar o salão do cinema. Felizmente essa segunda leva foi registrada em um laudo pela Alfândega do Porto do Rio de Janeiro. Pode-se vê-lo como uma espécie de “certidão de nascimento” dos fliperamas no Brasil⁴⁹.

A distribuição dos aparelhos certamente ocorreu entre os dois salões dado o grande volume que foi importado, ao todo vinte aparelhos usados. As máquinas desembarcaram no Porto do Rio de Janeiro e vieram para Poços de Caldas de trem ou caminhão, mas muito provavelmente pelas mãos da Companhia de Transportes Mogiana a única empresa do ramo neste período. O filho de Marras, Titi⁵⁰, conta que seu pai teve por diversas vezes problemas com a alfândega, isto talvez por uma dúvida quanto à natureza de alguns daqueles jogos. A proibição dos jogos de azar não eliminou a prática de jogo imediatamente e os funcionários da alfândega tinham receio de que estas importações fossem máquinas para apostas. Certa feita, para “agradar” os funcionários Marras chegou a usar seus poderes de pintor mais rápido do mundo, fazendo os retratos-relâmpagos dos funcionários para conseguir a simpatia dos aduaneiros e liberar seus fliperamas.

O Segundo Pintor

Se Poços de Caldas teve o primeiro (e o segundo) salão de fliperamas do Brasil, pode-se orgulhar de ter tido também a primeira “fábrica” de máquinas para diversões do país. A mecânica Atlas e seu proprietário Antônio Castro (1911-1985) desempenharam papel fundamental para a segunda fase do salão de jogos do Palace Hotel entre 1954 e 1972. Castro, que já havia trabalhado com Marras por ocasião da construção do Cine Vogue onde foi responsável pelo projeto elétrico, tornou-se amigo do pintor e sempre colaborava na manutenção do cinema.

⁴⁹ Ver Anexos.

⁵⁰ Eduardo Luciano Marras, o Titi (1960), herdou o fliperama de seu pai em 1984 e mantém em pleno funcionamento até hoje.

A Mecânica Atlas era uma empresa “faz-tudo” nas áreas de mecânica, marcenaria, fundição, elétrica e hidráulica e realizou um sem-número de projetos na cidade entre os anos 40 e 60. Funcionando num enorme galpão próximo no centro da cidade⁵¹, a mecânica era um negócio de família que empregava todos os irmãos, primos e sobrinhos das famílias Castro e Gaiga. Inventor nato, Antônio Castro era um *Professor Pardal*⁵² criando soluções para qualquer tipo de demanda. Suas invenções compreendiam desde extratores de suco, sirenes e lâmpadas para iluminação pública. Especializou-se a partir dos anos 50 na fabricação de fontes luminosas fundando a Fontes Castro, empresa de renome nacional e pioneira no ramo que segue em plena atividade mantida por seus descendentes. No início dos anos 40 abre a Mecânica Atlas, desapropriando para isso um galinheiro nos fundos da tradicional Casa Gaiga. Essa empresa passa a trabalhar com todo tipo de serviços em eletromecânica, fundição de peças em alumínio para diversas aplicações além da fabricação de roletas e dispositivos de jogos para os cassinos. Para os fliperamas de Marras a empresa refez máquinas, promoveu adaptações, réplicas e até fundiu as fichas.

A primeira grande réplica que a empresa Atlas realizou foi da máquina *Derby*, para o salão do Cine Vogue⁵³. A reconstrução do *Derby* permitiu a Antônio Castro adquirir conhecimento para poder replicar uma série de máquinas. Como praticamente todas as máquinas de Marras foram compradas de segunda mão, geralmente entre dois e três anos do lançamento, percebe-se pelas fotografias que em quase todas houve reforma. Novos gabinetes foram construídos, alterações nos vidros e repintura dos motivos e logotipos. Naquele período a ideia de se restaurar uma máquina ou outro objeto era de fazê-lo parecer novo, mesmo que para isso tivesse que apagar ou alterar os desenhos, cores e logotipos originais. Essa atitude, entretanto, rendeu no caso das primeiras máquinas de *arcade* no Brasil resultados mais positivos que negativos.

⁵¹ O galpão funcionou num amplo espaço dentro de um quarteirão na Av. Francisco Salles. Nos fundos do Asilo São Vicente de Paula, ao lado do atual terminal de linhas urbanas.

⁵² Personagem criado por Walt Disney em 1952, famoso por suas invenções.

⁵³ Este jogo é composto de duas partes: uma grande pista de cinco metros de comprimento, onde os cavalinhos deslizam por meio de um impulso elétrico e as mesas, que são pinballs, onde conforme as bolas descem por canaletas geram uma maior ou menor intensidade da corrente elétrica, resultando daí a velocidade do cavalo. O número dessas mesas varia conforme o número de cavalos, nas fotografias observa-se um número de 16 mesas no salão do hotel e de 10 no salão do cinema.

É aí que entra a figura de Ângelo Gaiga (Poços de Caldas, 1886-1978), o segundo pintor a fazer parte da história dos fliperamas. Nenê, como era conhecido, era cunhado de Castro e trabalhava na Atlas como pintor e desenhista. Toda parte decorativa das máquinas foram refeitas por Gaiga cujo trabalho era de apenas o de restituir e refazer o que tinha sido desgastado nas máquinas. Porém Gaiga foi além e abrazeirou os temas, traduzindo frases, renomeando e adequando aos jogadores brasileiros as instruções do jogo. Essa atitude de do pintor contribui para a ideia de que as máquinas tivessem sido inventadas por Eduardo Marras.

Há pelo menos dois casos que são emblemáticos dessa “tradução” feita por Gaiga. O primeiro é a réplica da máquina *Drive Mobile*⁵⁴ de 1941, que em seu painel original trazia um mapa dos Estados Unidos com um percurso que ia de Nova Iorque à Los Angeles e que o pintor refez o trajeto substituindo por um mapa onde um jogador fazia o percurso do Rio de Janeiro à Curitiba. A paisagem que ia sendo mostrada através de um cilindro que no original contemplava paisagens típicas dos EUA, nesta versão apresentava paisagens do interior de São Paulo até Poços de Caldas. Durante o percurso o motorista desviava de vacas e até de um ônibus da Viação Cometa. O Trajeto compreende, nesta ordem, as cidades de: Rio de Janeiro, Petrópolis, Juiz de Fora, Resende, Taubaté, Poços de Caldas, Pinhal, Araraquara, Lins, Wenceslau Brás e Curitiba. Esta versão segundo a maioria dos entrevistados fez tanto sucesso que a própria empresa Viação Cometa encomendou mais máquinas à Mecânica Atlas para treinamento de seus novos motoristas⁵⁵. Outra adequação de Anísio Gaiga foi sobre o jogo *Dale Gun* de 1947 que foi batizado de *Tiro ao Alvo* ou *Máquina de Matar Passarinho* como ficou popularmente conhecida na cidade, desnecessário dizer o quanto seria improvável uma máquina dessas nos dias de hoje. Gaiga foi tão criativo que utilizou como alvo pássaros tipicamente brasileiros, como o Cardeal, Pardal, Tucanos, Codornas e Periquitos. A floresta que fica ao fundo é uma reprodução de parte da Serra de São Domingos em Poços de Caldas. A réplica do *Derby*, além de intervenções em diversas outras máquinas, teve também a mão de Gaiga que esculpiu os moldes dos cavalinhos de gesso e criou os moldes vazados para a aplicação dos motivos decorativos. Mesmo não possuindo o talento de Eduardo Marras, Nenê

⁵⁴ *Drive Mobile*, simulador de corridas de carro produzido pela International Mutoscope em 1940. Fonte : Internet Pinball Database disponível em < <http://www.ipdb.org/search.pl>> acessado em 09 Jun 2013.

⁵⁵ Entretanto, José Elias Barbosa, motorista da Cometa desde o início dos anos 50 declarou em entrevista que jamais ouviu falar dessas máquinas. A empresa também não possui registros da compra destes equipamentos.

Gaiga contribuiu com suas pinturas *naif*⁵⁶ para tornar estes exemplares únicos no mundo dos *arcades*. Suas réplicas possuem mais valor histórico para as diversões no Brasil do que se tivessem sido mantido as características originais.

Figuras 29 e 30- O mapa original da *Drive Mobile* e a versão feita por Ângelo Gaiga.



⁵⁶ O termo *naif* refere-se a um estilo de arte considerada ingênua, onde os artistas são autodidatas e não possuem conhecimento profundo sobre história da arte ou estética.



Fonte: Internet Pinball Database⁵⁷ e Acervo de Antero Matias.

⁵⁷ Disponível em www.ipdb.com acesso em 18 de abr. de 2013

Figura 31- O mapa de Ângelo Gaiga refeito pelo a partir do original.



Fonte: Acervo do autor.

Ocorre que a atitude de Marras em ampliar seus salões não foi bem sucedida. Talvez o pintor tenha calculado mal a vantagem de existirem dois salões com praticamente as mesmas atrações numa cidade cujo turismo passava por um período de reformulação. Preferiu vender seus aparelhos e concentrar-se apenas no salão do Cine Vogue. Anos mais tarde, contudo, seus primeiros funcionários Monteiro e Miglioranzi reabriram o salão do hotel, mantendo-o em funcionamento até 1996. Esta reabertura gerou uma desavença grave entre o pintor e seus ex-funcionários cuja inimizade perdurou até suas mortes.

Porém, não fosse esta decisão ousada de Eduardo Marras dificilmente teríamos hoje a oportunidade de contar esta história, porque no fim das contas, as réplicas de Gaiga, num universo de quase cem aparelhos que compuseram os dois salões, foram ironicamente os únicos exemplares a sobreviverem ao tempo nestes mais de sessenta anos. Os jogos que integravam o salão do Vogue foram em grande parte destruídos por cupins ou vendidos, como entristecidamente nos contou o filho de Marras. Já os aparelhos que ficaram nas mãos de Miglioranzi e Monteiro e que durante décadas foram preservados com um zelo incomparável eram justamente os aparelhos produzidos pela Mecânica Atlas. O cerne de toda discórdia serviu no final de testemunha para a história de Arcaldas. Este período longínquo da história dos fliperamas no Brasil é sem dúvida dos mais instigantes e o que mais consumiu esforços para ser esboçado, entretanto acredito ser ele o que torna especial a trajetória dos salões de diversões em nosso país. Um período romântico feito de empresários visionários, jogadores aficionados e pintores que ajudaram a construir através de seu talento um pouco da história dos divertimentos públicos brasileiros.

Figura 32- Sérgio Miglioranzi no salão do Palace Hotel em 1957



Fonte: Acervo do autor.

“Estas galerias altas de quilômetros de extensão, tinham grandeza indiscutível. O barulho das máquinas as preenchia.”⁵⁸

⁵⁸ GIEDION apud BENJAMIN, 2009, p. 249.

Level 3:

Febre Ludis

Sim! Porque para mim eles perdem o caráter de criaturas humanas no momento em que começo a escrevê-los. Nessa hora eles viram personagens e criação minha...

Pedro Nava⁵⁹

Passaram-se então algumas décadas. A Cidade Mágica por volta de 1967 começou a influenciar outras cidades e a estabelecer embaixadas de seus coloridos salões gradualmente por todo país. O reino se expandia. A febre contaminava os visitantes de Arcaldas que a disseminavam por outras antigas estâncias como Guarujá, Campos do Jordão e Petrópolis. Os jogadores cada vez mais sedentos davam vivas a cada novo salão inaugurado. No Rio e em São Paulo empresários dedicam-se a criação e nacionalização dos arcades. “Um fliperama em cada esquina!” será o lema e a missão dos anos 70.

A era eletrônica transforma Arcaldas numa cintilante Orion terrestre. Quem pode avistá-la do alto de suas montanhas descreveu-a como um enxame de vaga-lumes. Lua e Sol não eram necessários. A luz intermitente dos *backglasses*⁶⁰ servia como lampião e farol. As minas de níquel brilhavam no leito do Rio Pardo⁶¹, atraindo multidões de garimpeiros com seus bonés de basquete. Do Véu das Noivas⁶² vertia agora uma pesada cachoeira de transistores. Na Fonte da Sinhazinha⁶³ bebia-se na palma da mão goles de neón enquanto na

⁵⁹ NAVA, Pedro. *Beira - Mar*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1978. p. 199.

⁶⁰ *Backglass* é a parte integrante dos pinballs, feita de vidro ou de acrílico, onde ficam o placar e o título do jogo, servindo como uma cabeceira.

⁶¹ Rio de Poços de Caldas que corta o grande parte da cidade.

⁶² Cascata situada à entrada oeste da cidade, frequentada principalmente por casais para banhar as alianças no intuito da união próspera.

⁶³ Uma das muitas fontes de água mineral localizada no centro da cidade.

Fonte dos Amores⁶⁴ o mármore recebia uma nova inscrição: “Neste recanto o jogar tudo convida Que *Arcade* é vida, Jogai! Jogai!”⁶⁵

Espalhadas por todos os bares, bilhares, padarias e hotéis as máquinas estavam sempre ligadas à espera do jogador. Nesta nova era, entre 1970 e fins dos anos 90 que representou o apogeu dos fliperamas, o expoente das novidades eletrônicas em Poços de Caldas foi o Liderama, deslocado do centro da cidade. A romaria dos jogadores, entretanto, atravancava as ruas, causava tumulto. Foi preciso trazê-lo para a praça, próximo dos outros salões e renomeá-lo Mineirama, afinal ali era Minas.

Vieram a seguir o Free Time, o Look-Play, Cinelândia, Bola de Ouro, Play Time do Japonês, Bar do Trocatinha, Break Time, Loc-Tel, Bar Do Tio Tião, Hot Games, Hotel Gambrinus, Bang Games, Loc Art Games, Loc Games, Bar Do Gilbertinho, Le Boliche, Maran Bros, Lanchonete da Luiza, Rei Do Kibe, Bar Do Mocotó, Mercearia do Gonçalves, Bar Do Velho, Skinão, Recreio Dos Amigos, Star Games, Bar Do Mozart, Fliperama do Dione, Hotel Nacional, Fire Fighter, Titi & Isa, Fireball, etc. etc. etc. etc. ...

Esta torrente de salões no microcosmo de Poços de Caldas refletia o que também acontecia em todo país desde o fim dos anos 60. As altas taxas de importação dos *pinballs* gerou uma demanda de produção nacional em larga escala favorecendo o surgimento de empresas como as pioneiras Diverama e LTD, Rowamet, Flipermatic, Fliperbol e Eletromatic. Aproveitando-se das vantagens da recente criação da Zona Franca de Manaus, que dentre vários incentivos às empresas que ali se instalassem, estava a isenção das taxas de importação, além de outros impostos como de IPTU, IPI e ICMS⁶⁶.

⁶⁴ Principal fonte turística do município possui uma escultura onde um casal apaixonado se acaricia aos pés de uma cascata. A obra é do escultor italiano Giulio Starace, criada em 1929.

⁶⁵ O poema original: “Neste recanto o amar tudo convida/Que amor é vida, /Amae! /Amae! Mas, a quem pôs aqui tanta beleza/A alma da natureza/Uma oração mandai:/Orai!Orai!. ” é da autoria de Alberto Oliveira e está esculpido aos pés da estátua na fonte. PONTES, Hugo. A Poesia das Águas: Retratos escritos de Poços de Caldas. Poços de Caldas, Gráfica Sulminas, 2004.

⁶⁶ Criada em 1967. Disponível em <http://www.suframa.gov.br/> dados referentes ao Artigo 1º do Decreto-Lei nº 288/67. Acesso em 05 de jan. 2015.

Figuras 33, 34 e 35- Interior do Mineirama cerca de 1978 (Acervo Ronaldo “Patinho” Heldt) Interior do Cinelândia (1992) e Star Games (1996).





Fonte: Acervos de Marcelo Correia e Antero Matias.

Dessa forma, o custo de produção dos aparelhos de jogo barateava facilitando expansão dos salões, que eram abastecidos pelas próprias empresas, funcionando geralmente num sistema de *franchising*.⁶⁷ O caso mais emblemático neste novo contexto de produção dos jogos foi sem dúvida da empresa Taito do Brasil.

A Taito promoveu entre os anos 70 e 80 inúmeras “clonagens” de jogos feitos nos EUA abrasi­leirando os títulos da mesma forma que havia sido feito, talvez sem o mesmo romantismo, pela Mecânica Atlas e seu pintor Ângelo Gaiga 30 anos antes. Os aparelhos produzidos pela Taito figuram entre os mais populares e cobiçados *pinballs* até hoje. Seus salões estavam presentes em todos os estados do Brasil e os funcionários, técnicos e revendedores recebiam treinamento diretamente da própria Taito. Mas, devido a uma grave crise econômica em meados dos anos 80⁶⁸, somada a uma má administração da empresa, a Taito do Brasil deixou de existir. A Taito do Brasil por si só constituiria um grande tema para pesquisa. Desde sua fundação no Japão pelas mãos de Michael Koogan, um fugitivo da Revolução Russa, até os meandros de sua instalação no Brasil pelo seu filho Abraham. Os

⁶⁷ Relação contratual entre o proprietário de uma determinada marca (o franchisador) e um ou mais retalhistas (os franchiseados). No caso das diversões eletrônicas as empresas abriam os fliperamas deixando a administração por conta de um gerente local. Toda a parte de manutenção e transporte ficava a cargo da empresa, este modelo de negócio possibilitou que fossem abertos salões em todos os estados do Brasil.

⁶⁸ Entre 1981 e 1990 a economia brasileira sofreu com recessões, diminuição do PIB, retração da produção industrial, bloqueios de empréstimos do FMI, correções monetárias, aumento exponencial da dívida externa e sucessivos pacotes econômicos que tentavam reduzir uma hiperinflação que pulou de 220% em 1985 a 933% em 1988. Dados obtidos através da página do Acervo Digital da Federação Brasileira dos Bancos (FEBRABAN). Disponível em < <http://www.febraban.org.br/> > Acesso em 05 de jan. 2015.

clones piratas, as peripécias para burlar as leis de importação, os desdobramentos de sua falência, as brigas judiciais entre os acionistas, os bastidores do funcionamento dos salões licenciados poderiam gerar uma deliciosa (porém arriscada) publicação.

O que de mais forte caracterizou este período foi a influência estética que os jogos de fliperamas passaram a exercer nos mais variados meios. Jornais, rádio, TV, brinquedos, livros, filmes, quadrinhos, propagandas, artes plásticas, em todos os campos podia-se perceber o fliperama e sua dinâmica, calcada nas cores brilhantes e confusão visual. Em outras palavras, o fliperama estava na “moda”⁶⁹. Nas artes visuais, alguns artistas se interessavam tanto pela temática, quanto pela tecnologia que despontava com estes jogos.

⁶⁹ “Deu Tilt!” uma gíria bastante comum até fins dos anos 90 é um exemplo de como os jogos ficaram populares. A gíria refere-se ao comando “desligar” que visa proteger o aparelho quando é sacudido pelos jogadores.

Figura 36 - Os famosos clones da Taito do Brasil. Ilustrados pelo artista J. Pecegueiro.



Fonte: Internet Pinball Database⁷⁰

Figura 37- As empresas concentravam-se sobretudo no ABC Paulista, Rio de Janeiro e na Zona Franca



de Manaus. **Fonte:** Acervo do autor.

⁷⁰ Acesso em 25 de Jun de 2013.

Vale lembrar que num período onde a TV era um aparelho ainda um tanto restrito, muitas pessoas tiveram seu primeiro contato com estes dispositivos através dos tubos monitores de *Pole Position* ou *Bazooka*.⁷¹ Paulo Jandalaia, ainda no início da videoarte realizou a exposição *Outro Dia* no Museu da Imagem e do Som /SP onde criou uma instalação usando os *arcades* como suporte para videoarte. O escritor Reinaldo Moraes fazia os lançamentos de seus livros num antigo fliperama da Rua Augusta, assim como as pintoras Ester Alvarenga e Rita Galvão que se apropriando tanto da estética quanto do espaço físico realizaram uma exposição de pinturas em alguns fliperamas paulistas. Na música, sobretudo nos anos 80, diversas bandas de *pop-rock* compõem baladas sobre amores desfeitos sob a luz dos *pinballs*. O cinema nacional, por sua vez, usou e abusou do ambiente dos fliperamas em suas mais variadas nuances⁷². Carlos Reichenbach realizou um interessante curta-metragem *A Rainha do Fliperama* em 1982 onde narra peripécias de Reginéia, aqui interpretada por Zilda Mayo, hábil jogadora que reencontra seu antigo namorado Tenório nas mesas de *pinball* da Boca do Lixo paulista.

Entretanto, esta inserção dos fliperamas na cultura popular ocorria de forma heterogênea. Se em alguns meios foi aproveitada como possibilidade de comunicação da mídia com um público consumidor infanto-juvenil, utilizando jargões e estratégias próprias dos jogos, em outras esferas os fliperamas eram estigmatizados como “antros de marginais” e seguidamente perseguidos. No cinema, onde sua representação foi mais abundante, geralmente os salões aparecem como lugares pouco saudáveis e seus frequentadores estão longe de ser o cidadão modelo. Educadores e intelectuais viam além do óbvio desvio moral uma tentativa barata de alienação dos problemas graves que ocorriam no Brasil naquele período de ditadura militar. Creio que os fliperamas como ambiente social não diferia dos bares, boates e outros divertimentos públicos de apelo popular, Havendo tanto fliperamas “familiares” quanto os “barras-pesadas”. O crescimento da violência nas cidades, obviamente refletiu-se nos fliperamas, porém não mais do que em qualquer outro espaço de lazer público do mesmo período.

⁷¹ *Pole Position*, que no Brasil recebeu inúmeros apelidos como *Mil Milhas*, *Formula 1* e *Nelson Piquet*, foi criado pela empresa Namco em 1982. *Bazooka*, jogo criado pela Project Support Engineering em 1977. Fonte: Internet Pinball Database.

⁷² Nos filmes americanos, italianos e franceses os salões tem uma presença mais antiga, como nos filmes *Conspiração do Silêncio* (1955) ou *I Magliari* (1959).

Este imaginário popular sobre os salões resultou na nossa produção quatro trabalhos que pretendem apresentar um material histórico que discute esta popularidade dos fliperamas adequando-os à fantasia da Cidade Imaginária.

O primeiro deles foi uma compilação de reproduções de reportagens e artigos selecionados de jornais, revistas e diários oficiais, que englobam um período entre 1941 e 2014. Esta coletânea foi denominada *O Gazeteiro de Arcaldas – Hemeroteca* e é apresentada numa encadernação simulando um caderno de hemeroteca, onde o título brinca com a figura do gazeteiro, o aluno que mata as aulas para se divertir. Este compilado diz muito sobre as longas semanas que passei enfurnado nas diversas hemerotecas de jornais como Folha de São Paulo, Jornal do Brasil, Jornal da Mantiqueira, Zero Hora, Biblioteca Pública dos Barris, além de horas e horas pesquisando nos acervos digitais da Biblioteca Nacional e do Diário Oficial do Estado de São Paulo. Neste sentido o espectador repete o gesto do pesquisador ao folhear a encadernação, passeando por décadas de matérias divididas entre política, economia, cultura, notas policiais, classificados. Foi feito um recorte de 42 páginas (cerca de aproximadamente 100 reportagens, notas, tiras, resumos de novelas, matérias) que oferece um panorama de como os salões foram retratados e debatidos nos meios de comunicação impresso. A seleção de reportagens seguiu um critério que ressalta certo exagero e sensacionalismo próprios da estratégia jornalística ao tratar dos salões de fliperama como uma nova “onda”, que se por um lado anunciava o desenvolvimento da indústria nacional por outro levava os jovens ao crime e a vagabundagem.

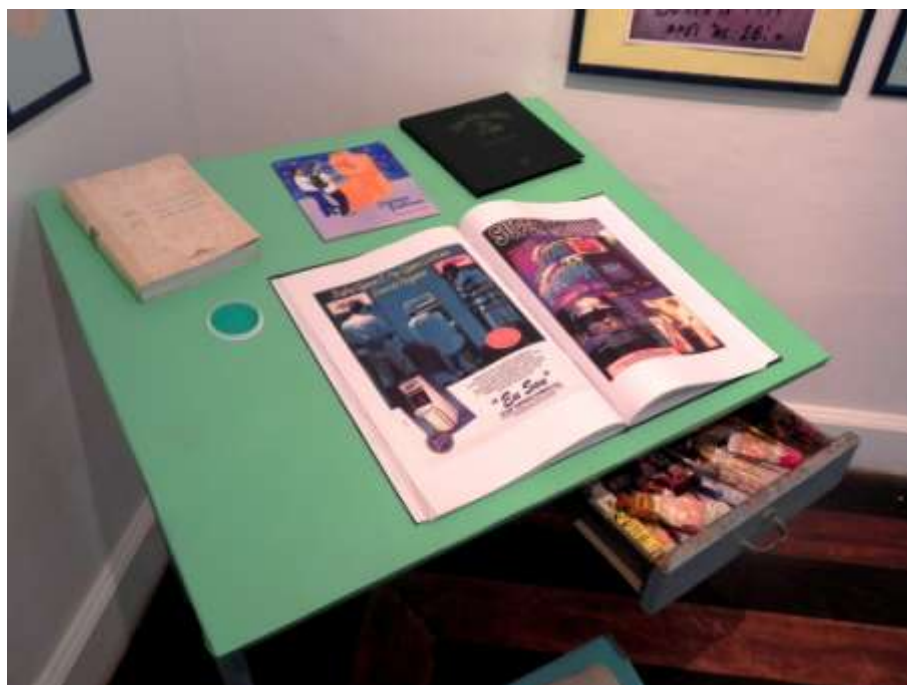
O segundo e o terceiro interligam-se por tratarem do mesmo meio, neste caso a Música e servirem de complemento um ao outro. Trata-se do cartaz de um festival de rock ocorrido em Arcaldas, onde está impresso o nome de diversos grupos ou artistas, que se utilizaram do tema fliperama em suas canções. Dialogando com o cartaz temos o livro de poemas *Big Star Hits- Uma Elegia Arcaldense*⁷³ onde letras de músicas de artistas como The Who, Arrigo Barnabé, Monstros de Neón, são apresentadas como versos ilustrados pela fonte *Arcade Video Game*. O que parece ser um desenho é na verdade uma letra em forma de máquina de fliperama desenvolvida para programas de edição de imagens.

⁷³ Elegia refere-se aos cantos e/ou poemas curtos que evocam luto ou tristeza.

O quarto trabalho *Marrascope Vogue*, consiste em três vídeos montados a partir de dezenas de filmes, noticiários, cenas de novelas, filmes pornô, documentários, videocliques retirados principalmente da página do *Youtube* e *X-Videos*. Através do jogo de palavras *Marras* (o pintor) + *Scope* (o formato de cinema) faz-se uma referência ao Cine Vogue, construído por Luciano Marras que abrigou seu segundo salão de jogos. Essa colcha de retalhos foi montada sem a intenção de contar uma história, porém houve certa idéia de roteiro que consistiria em apontar três sentidos: a) A relação física/sensual do jogador com a máquina, representada por inserções de pequenos recortes de filmes eróticos, traçando um paralelo entre a prática do sexo/amor e o jogo b) o auge e a decadência da indústria de jogos eletrônicos c) A saga do pintor Marras desde a exposição de Chicago até fundação da Cidade Imaginária.

Creio que estes formatos adotados para a apresentação de um conteúdo histórico tencionaram tornar este conteúdo atraente para o visitante, sem cair num didatismo ou numa exposição fria destes dados que foram fundamentais para o desenvolvimento da produção poética. A própria intenção de se mesclar fatos históricos com coisas inventadas, reforça nossa intenção de mostrar que o suporte histórico não pode ser desprezado ou colocado num plano inferior à produção artística, pois foi na confluência destas duas instâncias que a pesquisa foi sendo construída. Visando propiciar ao espectador uma percepção de como foi se construindo nosso trabalho de pesquisa em arte.

Figura 38 e 39- *Marrascope Vogue*, videomontagem, *O Gazeteiro de Arcaldas*, impressão sobre couché e *Elegia Arcaldense*, lápis de cor sobre papel, 2015



Fonte: Acervo do autor.

Águas passadas que voltam a girar a roleta...

Assim como no período dos cassinos, todas as antigas estâncias de veraneio revelaram-se um berço próspero para os salões de diversões eletrônicas. O Circuito das Águas, tanto o mineiro quanto o paulista⁷⁴, as pequenas cidades turísticas de todo o litoral brasileiro, da Praia do Cassino no Rio Grande do Sul à Canoa Quebrada no Ceará, incluíram como atração em seus guias os fliperamas. O turismo encontrou nos salões de diversões eletrônicas um substituto, senão equivalente, pelo menos tão atraente quanto os jogos de azar. Todo hotel com um mínimo de estrelas que se prezasse deveria ter seu fliperama particular. Repetindo a dinâmica do alheamento geográfico das estâncias, os fliperamas, ou melhor, poder passar o dia todo no fliperama, era para muitas crianças e adolescentes o ponto alto das férias escolares.

E a década de 1990 reservaria aos salões seu auge e decadência. Entre 90 e 95 os jogos eletrônicos venceram definitivamente seu estigma e passaram a ser um dos mais populares passatempos infanto-juvenis em todo o mundo. Os principais fabricantes desta indústria abriram filiais no Brasil a fim de facilitar a expansão de seus jogos para fliperama. A constante evolução tecnológica nutria os jogadores de títulos que até hoje são considerados clássicos⁷⁵. Após 1997 com o aprimoramento dos videogames, em especial o *Playstation* da Sony e um natural esgotamento da oferta de jogos, os salões pouco a pouco foram fechando, deixando de ser viáveis financeiramente. Empresas gigantes como SNK, Data East e Atari que outrora dominavam o mercado foram à bancarrota em poucos anos. Para a geração dos 128-bits⁷⁶ ir ao fliperama já não era tão atrativo, pois se antes os videogames ficavam sempre aquém dos fliperamas, a partir desta geração os jogos caseiros superavam seus pares nos *arcades*.

⁷⁴ Roteiro turístico elaborado pela Embratur a fim de dinamizar o turismo no interior do país ancorado na utilização das águas (hidro mineral e hidrotermais) como chamariz dos visitantes.

⁷⁵ Numa lista extremamente resumida podem-se citar os jogos *Street Fighter II* e *Final Fight* (1990, Capcom) *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* e *King Of Fighters* (1992-94, SNK) e *Tekken* (1994, Namco).

⁷⁶ A cronologia dos jogos eletrônicos é dividida em gerações relacionadas com a capacidade de processamento dos consoles: 8-bits (1983-1992) 16-bits (1987-1996) 32-bits (1993-2002) e 128-bits (1998-2007). Convencionou-se chamar a geração dos jogadores com a mesma nomenclatura da geração dos jogos. A atual geração (2007-atualmente) é chamada de *next-gen*. Fonte: Internet Pinball Database.

O perfil desta nova geração passou a preferir jogos mais interativos, com histórias mais complexas como os MMORPG⁷⁷ tendo como suporte a internet. A tecnologia, a mesma que sempre foi aliada dos fliperamas, tornou-se seu algoz. Hoje se pode jogar em telefones celulares jogos tão bons quanto os que se jogava em enormes máquinas em 1992. Neste cenário desfavorável, os poucos salões que ainda persistem mudaram seu foco para os simuladores (corridas de carro, tiro ao alvo) e são encontrados apenas em *shoppings-centers*, cujo formato é mais o de um pequeno parque de diversões. E de maneira semelhante aos cinemas, deixou as ruas talvez de maneira definitiva.

Mas, onde foram parar as centenas de milhares de máquinas que todas estas fábricas produziram ao longo de 30 anos? A grande maioria foi abandonada à própria sorte em garagens escuras, sótãos, quintais e porões. O neón cedeu lugar à ferrugem, ao mofo e a poeira. Este esquecimento durou até ressurgirem como objeto de colecionadores⁷⁸, os mesmos que, quando garotos engordaram os aparelhos com quilos de fichas...

Conheci um destes garotos, um guardião de centenas de aparelhos que pertenceram ao período áureo dos fliperamas e certamente o primeiro a me revelar Arcaldas. Um alucinado também pela *Febre Ludis* cuja história triste e bela rendeu-nos o ensaio fotográfico *O Porão de Antero Matias*.

Transpor a velha porta de seu porão, foi como entrar numa pirâmide erigida em pleno século XX. Máquinas raras, únicas! Vidros, lâmpadas, placares, controles, botões, circuitos eletrônicos, gabinetes, *backglasses*, *pinballs*, *pinballs* e mais *pinballs*. Uma caverna onde o pirata deposita seus tesouros, cujas arcas ao invés de moedas de ouro, transbordam milhares de prateadas fichas e bolinhas de fliperama que espalhadas pelo chão brilhavam como diamante em meio às chapas de fórmica. Em sua Saveiro negra, Antero lançou-se numa busca febril atrás das lendárias máquinas da Taito, LTD, Fliperboll, Rowamet, Munditrônix, máquinas que outrora foram a glória de nosso reino. A poeira dos vidros, as fórmicas descascando-se, fios e cabos que se emaranhavam como loucos romances dentro de um labirinto, tudo aquilo me sussurrava e resumia o passado glorioso dos fliperamas no Brasil.

⁷⁷ Sigla em inglês que significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game”, designando games para uma grande quantidade de usuários.

⁷⁸ O colecionador e o colecionismo como estratégia de produção artística será discutido mais detidamente na Segunda fase: Level 4: A Arca de Gaiga.

Por tudo isto, em 2011, a *Febre Ludis*, cobrou seu preço. Perdeu a vida vivendo exclusivamente para sua coleção.

Antero poderia de certa forma, substituir Gaiga como modelo da figura do colecionador nesta dissertação. Seu desejo desesperado e inútil de reencenar sua adolescência reunindo tudo que pudesse sobre aquelas máquinas, na expectativa de um dia reabrir um grande salão onde os aparelhos estariam todos novamente funcionando é tão insano quanto a tentativa do pintor em salvar as lembranças de sua cidade numa valise de couro.

Figura 40 – Detalhe de *O Porão* de Antero Matias, Políptico de fotografias 100x 50, 2011-2013;



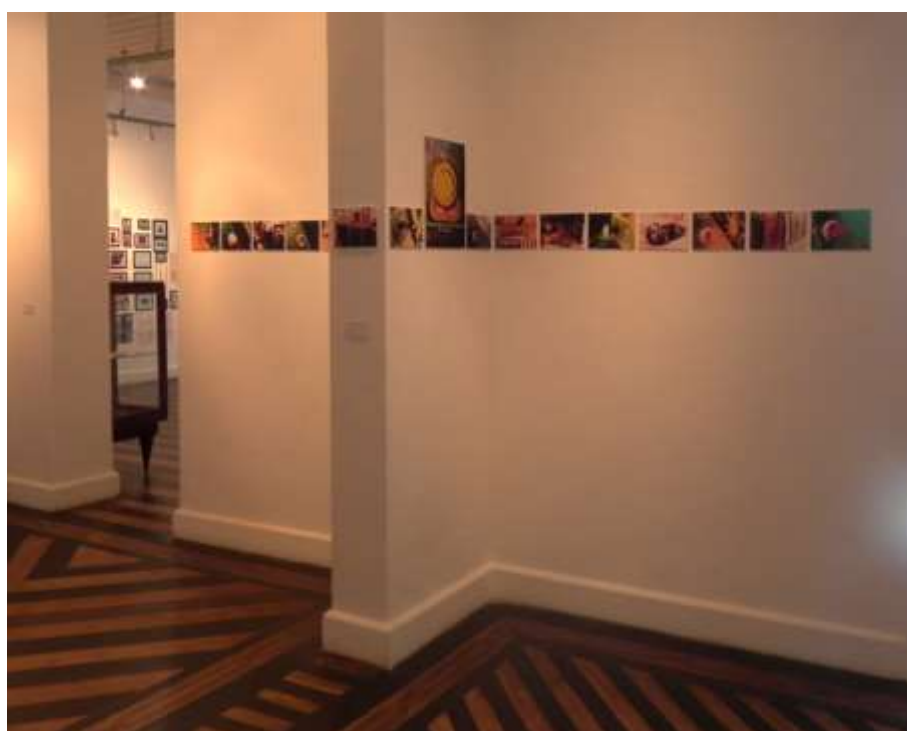
Fonte: Acervo do autor.

Figura 41 a 44 –O Porão de Antero Matias, Políptico de fotografias 100x 50, 2011-2013.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 45 e 46 – *O Porão de Antero Matias*, e a montagem durante a exposição.



Fonte: Acervo do autor.

Arcaldas por seus próprios habitantes

Wilson, Patinho, Marcelo, Roniel Sagat, Valtinho, Chitão, Tatu, Bui, Beni, Maria, Vanessa, Gordo Boquete, Shinobi, Dodô, Antero Mathias, Celinha, Éber, Bogusa, Mad, Toneco, Tonhão, Paula, Sérginho Guile, Zé Clóvis, Valminho, Urango, Robinson, Urswat, Rodrigo Pança, Nenê Gaiga, Letícia, Iroan, Klipilito, Lui e Rui, Pablo, Kennedy, Índio, Pagim, Gustavo Foca, Patrícia, Israel, Fulgore, Enrolado, Caveira, Zote, Meio-Quilo, Ettore, Robinson, Dentinho, Dedé, Castilho, Paulinho da Barão, Bodão, Corujito, Fabiana, Dalmo, Breguêti, Elfa, Lula, Osmar, Popó, Francis, Titi etc. etc. etc. etc. ... Por onde andam os habitantes de Arcaldas?

Alijados de seu Éden, os filhos de Arcaldas tomaram rumos por vezes estranhos, mas a maioria talvez tenha conseguido superar a perda e seguir adiante. Certamente há os que ainda alucinam. Nestes é fácil perceber o olhar incrédulo e como ele brilha à simples menção da Cidade Imaginária. É da voz destes jogadores que se extraem os melhores relatos, pois em suas reminiscências o tempo é sempre o Presente. Não houve um fim. As portas de aço jamais se fecharam e a ficha ainda pesa redonda no bolso. Nada daquilo acabou. Arcaldas continua de pé em toda sua glória.

O mais antigo destes alucinados, que pôde presenciar a aurora da Cidade Imaginária foi Rubens Camargo⁷⁹. Tatuado como um pirata, passa suas manhãs no antigo prédio do cassino Gibimba, contando as histórias de seu tempo de criança quando por volta de 1946 cruzava a praça indo do salão do Palace ao Vogue, gastando todos seus cruzeiros nas máquinas do pintor Marras.

Na medida em que ia entrevistando as pessoas ligadas à história dos fliperamas na cidade o panorama apresentava nuances curiosas. A visão de que compartilhavam os jogadores por vezes diferia da visão dos donos de salão, a dos vendedores diferia dos técnicos.

⁷⁹ Rubens Camargo (1940) é natural de Campinas e desde bebê frequentava Poços de Caldas para tratar-se das sequelas de um parto prematuro. É o mais antigo jogador de fliperama que pude entrevistar.

Cada ponto de vista revelava um tipo específico de como aquele ambiente ficou gravado em suas recordações. O processo de reconstrução ia já se iniciando durante estas conversas, pois, o que me era dado pelos jogadores não eram apenas descrições visuais, mas descrições multissensoriais. Uma entrevista pontual e que exemplifica perfeitamente esta troca foi com a Sra. Rosana Miglioranzi, filha de Sérgio Miglioranzi, que inquirida como descreveria o salão de jogos do pai, respondeu:

- Acho que se eu pudesse refazê-lo seria tudo de madeira. Por que mesmo as máquinas sendo coloridas e cheias de luz, o piso e o teto rescendiam à cera do óleo de peroba, dava impressão de que tudo era feito de madeira até mesmo os vidros, as fichas...⁸⁰

Outra entrevista feita com Sr. Marcelo dos Santos, o fliperama onde trabalhou como vendedor de fichas por 25 anos era descrito apenas como: “- Verde! Muito verde. Todo dia eu ficava no caixa pintado de verde, a primeira coisa que me lembro é o verde.”⁸¹ Já Carlos Paladine comenta:

- O fliperama que eu mais gostava era o do Cinelândia. Às vezes eu ia lá e só ficava sentado na porta vendo a praça, as pessoas na praça. Era melhor que ficar na praça, pois se aparecia alguém que não podia me ver eu entrava pra dentro do fliperama e escondia entre as máquinas.⁸²

Coletar/colecionar estes depoimentos me fez compreender como poderia me posicionar diante desta história que pretendia ilustrar. Em algumas entrevistas utilizei-me do recurso da gravação, mas de pronto esta estratégia mostrou-se complicada, pois os entrevistados assumem uma postura diferente quando estão sendo gravados. Geralmente as pessoas tendem a elaborar mais as respostas, para evitar algum comprometimento maior. Fazer anotações, com palavras-chaves, foi mais produtivo, e menos intimidador para os confidentes. Principalmente porque muitas das entrevistas aconteciam sem um agendamento prévio, eram feitas no encontro fortuito nas calçadas. Isto permitiu, entretanto, que as reminiscências dos jogadores se mesclassem as minhas próprias memórias e que o próprio instante das entrevistas se configurasse como uma parte desta narrativa.

⁸⁰ Em entrevista concedida a mim em 19/04/11 na cidade de Poços de Caldas.

⁸¹ Em entrevista concedida a mim em 25/03/09 na cidade de Poços de Caldas.

⁸² Em entrevista concedida a mim em 23/04/11 na cidade de Poços de Caldas.

Pois o que se mostrou de mais importante diante de tudo que ouvia era esta relação entre os jogadores e o salão. Minhas abordagens desviaram-se para um modelo onde as perguntas mais importantes eram como ele (o jogador) descreveria aquele salão, como estava a vida dele naquele período e o que o atraía para ali além do jogo. Percebi que de certa forma todo meu processo de pesquisa, que depois culminaria no processo de criação, assemelhava-se a construção de uma pseudobiografia, que no caso dos salões, seria composta por cada uma das biografias dos próprios jogadores. Certamente, que em vários casos tinha convivido e compartilhado das experiências que me eram narradas. E mesmo os amigos mais chegados, como o jogador Gilson Manucci, narravam-me coisas que colocavam em xeque a minha própria memória:

Você se lembra de quando chegou a *Samurai Shodown II*? Foi o Wilson e o Bicudo quem me avisou, tipo onze horas, passei na casa do Bui, depois na sua, e fomos descendo para a Break-Time só que aí quanto mais perto do fliperama a gente chegava mais rápido ia andando até que távamos correndo! Encontramos teu primo Pablo e o Dentinho, vindo da escola, ficávamos gritando: *Samurai 2* lá no João!!! *Samurai 2* lá no João!!! Uma gritaria! Quando vê eram uns dez caras correndo e gritando como loucos prá ver o jogo...⁸³

Houve neste momento uma mudança de postura, e que sem ela talvez, Arcaldas não teria sido erigida. Se na esfera da pesquisa em acervos, registros de cartório e livros históricos havia uma “verdade” científica, durante estas entrevistas o próprio conceito de “verdade” teria de ser expandido, para Sérgio Vilas Boas, “Verdade, para os ocidentais, significa apenas, ou, sobretudo fatos científicos. Fatos verificáveis, comprováveis”, mas no trabalho da construção da biografia “a verdade científica, que pauta os biógrafos não é o mesmo que a verdade íntima, que pauta os biografados”⁸⁴.

Um caso curioso foi o de um artista conhecido como Paquito, grande ilustrador e jogador dos anos 70, que durante meses tentei obsessivamente reunir pistas sobre seu paradeiro. Ao fim, desisti de buscá-lo e criei o que seria para mim uma versão crível deste “personagem” baseada nos rastros que fui encontrando e no meu próprio desejo de torná-lo talvez, um herói:

Paquito, o terceiro pintor.

⁸³ Em entrevista concedida a mim em 10/04/09 na cidade de Poços de Caldas.

⁸⁴ VILAS BOAS, Sérgio. *Biografismo: reflexões sobre as escritas da vida*. – São Paulo: Editora Unesp, 2008. p.160

Conheci Paquito por volta de 1984. Eu tinha sete anos de idade. Nunca soube que ele era o Paquito, mas nunca me esqueci daquela noite. Lembro-me inclusive do sabor daquele quentão.⁸⁵ De que tocava 14 Bis⁸⁶ numa vitrola prateada, dos convidados loucos e hippies que sempre frequentavam a casa de minha tia. Naquela noite minha irmã ganhou um cavalo, meu primo Pablo uma águia e eu um leão. Como aquilo era possível? Como alguém tinha o poder sobrenatural de pegar um lápis e desenhar um leão perfeito? Nada do que tinha visto nos meus longos sete anos de existência era capaz de rivalizar com aquilo.

27 anos depois, entrevistando o Sr. Tadeu Vince, antigo habitante de Arcaldas, mostrei-o algumas fotos de máquinas que eu supunha terem sido decoradas por Ângelo Gaiga. Foi quando Tadeu me disse: “mas essas daqui foram pintadas pelo Sidnei (Ribeiro Marques)! Foi o Paquito! A gente não saía do fliperama do meu tio (Sérgio Miglioranzi) e ele perguntou se o Paquito não faria a pintura da máquina, os desenhos. Paquito adorava aquelas máquinas!” Iniciei então a busca por pistas que me levassem à Paquito, rastreei algumas obras, ilustrações, cartazes de filmes, logotipos, gibis psicodélicos. O que me atraía era o fato de que, assim como Ângelo Gaiga, Paquito, como artista deixara sua arte gravada numa máquina de fliperama. Os devaneios lisérgicos de Paquito e toda a sua trajetória psicodélica encarnavam o espírito dos anos 70 e 80. A cartilha do delírio, presente em jogos como Zarza, Hawkman e Mr. Black⁸⁷ aparece de maneira natural em suas ilustrações e pinturas. Como se Munch e Moebius⁸⁸ sentassem ao pé da fogueira para dividir um chá de cogumelos.

Porém, jamais pude entrevistar Paquito. Ninguém nunca mais soube de seu paradeiro, exceto que abandonou Arcaldas nos anos 90. Permaneceu, contudo, nas lembranças dos antigos companheiros, a sua figura de artista bicho-grilo com camisas tingidas com sal e Guarany⁸⁹, a vagar pela Cidade Mágica cantarolando Pink Floyd...

⁸⁵ Uma espécie de ponche quente feito com vinho tinto, cravo e maçã, muito comum no inverno mineiro e bebida tradicional dos festejos de São Benedito.

⁸⁶ Banda de rock mineira muito popular entre fins dos anos setenta e início dos 80.

⁸⁷ Pinballs “clonados” pela Taito do Brasil que exploravam a temática pop-psicodélica muito em voga na cultura visual dos anos 70.

⁸⁸ Jean Giraud (1938-2012), quadrinista francês que sob o pseudônimo de Moebius produziu grandes obras do quadrinho contemporâneo sempre com a temática psicodélica. Edward Munch (1863-1944), pintor polonês precursor do expressionismo alemão.

⁸⁹ Marca popular de corante em pó.

Em 2013, finalmente encontrei Paquito, que agora atende pelo nome artístico de Sidão e vive em Belo Horizonte trabalhando como ilustrador e cartunista. Porém, na hora de escolher qual perfil biográfico serviria de base para sua ilustração decidi ficar com Paquito, pois ele me parecia tão ou mais verossímil que o próprio Sidão!

Figura 47- Um pouco da arte piscodélica de Paquito. Da esquerda para direita: A máquina *Bombardeio* (1975) refeita pelo pintor, cartaz do filme *Previsões do Apocalipse* (1973), cartaz do Filme *H-23: Tempo de Fuga* (1974) e ilustrações para o *Mini-jornal* (1974).



Fonte: Acervo de Roberto Bonifácio Ventura, gentilmente cedido.

Foi neste ponto que o trabalho de pesquisa pôde migrar para o trabalho artístico. Foi aí que percebi que somente o trabalho histórico descritivo não seria suficiente para dar conta desta narrativa, eu teria de seguir a receita de Pedro Nava (1972), “tomo quatro ou cinco pedaços de verdade, acrescento uma parte de imaginação e, tirando conclusões, faço uma construção verossímil”⁹⁰. Assim, elaborei uma série de 60 desenhos sobre os personagens de Arcaldas que derivou de um catálogo de nomes e descrições de pessoas, aquilo que chamei de “Registro Ludocívico de jogadores, donos, vendedores, frequentadores e afins dos fliperamas de Poços de Caldas”. Este documento contém o nome ou apelido do jogador, fliperamas que frequentou e alguma particularidade ou um provável paradeiro. Esta pequena enciclopédia ia sendo preenchida a cada entrevista, aonde dezenas de nomes iam enchendo os blocos de anotações. “Você se lembra daquele cara?”, “E o Fulano?”, “Esse aí já morreu!” eram exclamações corriqueiras. O registro frio e descritivo da tabela foi sendo convertido nas *Ludografias*, que intencionava descrever, ilustrar e interpretar um período e um lugar através da figura de um frequentador/personagem. Como modelo, baseei-me nos *artworks* dos jogos desenvolvidos pela SNK durante os anos 90. Estes *artworks* foram bem inovadores para aquele período, pois além de uma ilustração do personagem e uma mini-biografia, traziam informações pessoais do mesmo como comidas preferidas, signo, *hobbies*.

O conflito entre como registrar determinado jogador ou dono de fliperama é semelhante ao que se deu com a representação dos salões. Algumas pessoas, que eram importantes para a história dos fliperamas em Poços de Caldas simplesmente não possuíam registros visuais em que eu poderia me basear, eram quase lendas, que eu tentava traduzir através do pincel.

Essa dicotomia, entre a história e a ficção, permeou grande parte dos trabalhos produzidos e será abordada com mais atenção na *Terceira Fase – Level 6*, pois as mesmas discussões que se pode fazer sobre os jogadores/personagens valem para os ambientes em que estes habitavam.

⁹⁰ Em entrevista ao O Estado de São Paulo em 17 Dez. 1972. p. 281. Disponível em <<http://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19721217-29974-nac-0281-lit-1-not>> acesso em 06 jan.2014

Figuras 48 e 49- Esquema de montagem de *Ludografias*.(Têmpera e aquarela sobre papel 21x29,7)



Fonte: Acervo do autor.

Figura 50- Reprodução parcial de *Ludografias*.



Fonte: Acervo do autor.

Figura 51- Reprodução parcial de *Ludografias*.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 52- Reprodução parcial de *Ludografias*.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 53 e 54 – Artworks dos jogos Art of Fighting e King of Fighters '94.



Fonte: Disponível em http://snk.wikia.com/wiki/Main_Page, acesso em 13 de Abr de 2014.

O fim do Jogo?

Tentamos durante toda esta Primeira Fase, apresentar um breve panorama histórico dos salões de fliperama pontuando suas implicações socioculturais em nosso país. Sem esta base não poderíamos construir a nossa Cidade Imaginária. Avizinha-se, entretanto o momento em que deveríamos narrar o crepúsculo de Arcaldas, de como aquela cidade dominada pelo jogo em poucos anos tragicamente desapareceu e com isto todos os salões foram se fechando por todo Brasil. Mas, de que adiantaria descrever o declínio dos fliperamas como atividade comercial no fim dos anos 90 e início dos anos 2000 ou tentar justificar o fechamento das dezenas de fábricas de *arcades* por todo país, dos *pinballs* esquecidos à própria sorte em garagens escuras? Isto seria, e não há nada pior para o jogador, como interromper o jogo ainda no meio da partida.

O esgotamento destes ambientes, a mudança de geração, o barateamento dos videogames, a violência crescente das ruas, mesmo nas pequenas cidades, e todos os outros motivos que levaram ao fim dos fliperamas como ambiente de lazer é menor do que a palpável lembrança que me foi compartilhada pelos velhos habitantes de Arcaldas. Habitaram e habitarão sempre a Cidade Imaginária, jamais sairão dela e nem ela sairá deles. Não há ainda um antitérmico capaz de extinguir definitivamente a *Febre Ludis*. Peço então a Marcel Proust que inscreva em nossa falsa lápide:

Mas, quando mais nada subsistisse de um passado remoto, depois da morte dos seres, depois da destruição das coisas, sozinhos, mais frágeis porém mais vivazes, mais imateriais, mais persistente e fiéis; o odor e o sabor permanecem ainda por muito tempo, como almas, lembrando, aguardando, esperando, sobre as ruínas de tudo o mais, e suportando sem ceder, em sua gotícula impalpável, o edifício imenso da recordação!⁹¹

⁹¹ PROUST, Marcel. *Em Busca do tempo Perdido* Vol 1- No caminho de Swann. (p. 57)

SEGUNDA FASE:

A Arca de Gaiga

Level 4:

Arca de Gaiga, Coleção Heráldica Portátil

Os lugares, as pessoas, os objetos são antes uma experiência que se tem deles. A geografia na dimensão dos passos. As pessoas na inteireza dos gestos. Os objetos apropriados, manipulados, recriados pelo uso. Mais de uma vez Bispo afirma: “É o material usado na Terra, do uso do Homem que eu represento”. E essa representação não aponta ausência alguma; o que se apresenta é a experiência de si mesmo.

Patrícia Burrowes⁹²

Considerando-se o grande volume de material sobre a trajetória dos fliperamas, não só de Poços de Caldas, mas de todo o Brasil reunido nas primeiras etapas da pesquisa de campo, algumas questões foram se colocando durante a escrita das primeiras fases: a) Como mostrar este significativo material (reportagens de jornais e revistas, vídeos, documentos, notas em diários oficiais, etc.) ao público? b) De que maneira aquele material histórico poderia ser exposto como um trabalho artístico? c) De que modo esta documentação se encaixaria dentro do universo ficcional da Cidade de Arcaldas? Este desejo de colocar o visitante em contato com o território histórico, uma vez que os espectadores, em sua maioria, não teriam contato prévio com os textos da Primeira Fase ao visitarem a exposição, tornou-se uma preocupação no sentido de que considero esta instância histórica essencial para a elaboração do processo criativo. Sobretudo porque ao optar por narrar a história dos salões de fliperama através da criação/reconstrução de uma cidade imaginária, era fundamental que para o espectador esta cidade fosse crível, fosse plausível. O material “real” exposto sem um contexto artístico perderia seu sentido e poderia quebrar a ilusão pretendida. Em outras palavras, expor esta documentação sem interpretá-la atrapalharia o blefe que eu tentava armar para o incauto público. A “trapaça”, comum ao jogo, consistiria em apresentar um material verdadeiro convertido em fictício buscando gerar uma sensação de dúvida quanto à verdadeira natureza daquilo que estava sendo exposto. Assim, definida a estratégia, foi necessário criar uma situação onde esta “farsa” pudesse ser apresentada de maneira convincente. Afinal, de onde vieram todas estas relíquias de Arcaldas que eu pretendia expor? Foi neste contexto que surgiu a *Arca de Gaiga*, uma espécie de sala-instalação que se apresenta como uma coleção particular, um pequeno museu portátil da Cidade Imaginária.

Na Primeira Fase pontuei que a história dos fliperamas de Poços de Caldas foi, curiosamente, marcada pela presença de três pintores: Eduardo Marras, Ângelo Gaiga e Paquito. Essa presença dos pintores alcançou sua ironia máxima quando um quarto pintor, neste caso eu, tornou-se o responsável por recontar essa história. Percebi então, que seria impossível não me servir desta estranha

⁹² BURROWES, Patrícia. O Universo segundo Arthur Bispo do Rosário. p. 69. Rio de Janeiro, 1999, Editora FGV, 1999.

coincidência. Assim, utilizei-me da figura de Ângelo Gaiga para apresentar as relíquias da Cidade de Arcaldas. A trama elaborada colocaria Gaiga como aquele que foi eleito o Arauto⁹³ de Arcaldas quando de sua fundação e quem durante o desaparecimento da cidade, conseguiu salvar diversos objetos pertencentes ao passado da cidade acondicionando-os em uma valise, que representa aqui uma espécie de arca simbólica.

Esta valise ficou de posse do Sr. Adílson Gaiga, sobrinho de Gaiga, que me cedeu a posse de seu conteúdo quando fui entrevistá-lo em 2012. Elaborei então, um inventário fictício discriminando os pertences da mala, que ao mesmo tempo servia como uma espécie de termo de doação entre o herdeiro e eu. Esta situação, de certa forma reflete o que de fato ocorreu quando pude entrevistar o Sr. Adílson, pois em seus depoimentos a figura de seu tio pintor era muito viva e especial para ele. Foi através dele que obtive a maior parte do material sobre Gaiga, já que Adílson quando garoto trabalhou como aprendiz na Mecânica Atlas e ajudou diretamente seu tio na confecção das réplicas dos fliperamas. Adílson era o herdeiro de todas aquelas memórias que passadas para mim iram converter-se nas obras desta sala-instalação. O compartilhamento deste passado, de causos e histórias sobre o dia-dia da oficina, todo trabalho desenvolvido para a réplica das máquinas do salão de Eduardo Marras renderam dias de convívio entre nós. O inventário (documento avulso a seguir) pode ser percebido já como um *esboço* de toda a sala:

⁹³ Figura de estado medieval responsável pelas relações públicas e representatividade diplomática de um determinado local. A ele eram confiadas a confecção, divulgação e manutenção dos símbolos reais. A criação da simbologia cível de uma localidade compreende a elaboração de insígnias normatizadas pela Heráldica (brasões e medalhas) Vexicologia (bandeiras) e Corografia (Mapas socioculturais). Na atualidade o arauto é o profissional responsável por produzir brasões, medalhas e árvores genealógicas. Definição obtida através da página da Sociedade Brasileira de Heráldica e Medalhística, disponível em: <http://www.heraldica.org.br> acessado em 21 Out. 2013.



Poços de Caldas, 01 de março de 2011.

INVENTÁRIO N° 2577-11:

Às quinze horas do primeiro dia do mês de março de dois mil e onze realizou-se de acordo com os termos da Lei N° 11.44/2007, nas dependências da lanchonete A Baiúca sita à Rua Assis Figueiredo n° 1207-b, nesta, a abertura e inventário dos pertences contidos em uma valise nomeada "Arca de Gaiga", de posse de Adilson Gaiga, sobrinho-neto do pintor Ângelo Gaiga (vulgo Nenê Gaiga), Arauto da Cidade de Arcaldas.

Estavam presentes além da autoridade testamentária representada na figura do Dr. Ivo Cléber, os Srs. Adilson Gaiga, herdeiro e guardião legal da valise, Mike Sam Chagas, pintor e pesquisador e as testemunhas Roniel Santos (vulgo Sagat) jogador e Elias Ferreira (vulgo Bicudo) jogador.

A referida Arca possuía em seu interior aproximadamente 18 itens, a saber:

03 mapas referentes à Cidade de Arcaldas.

01 bandeira.

01 folhinha (calendário) do ano de 1978.

01 pequena caixa contendo 10 moedas de variados valores.

01 pequena caixa contendo objetos diversos (souvenires): broche, caixas de fósforos, tickets de ônibus, porta-espelho,

carimbo, cartão-postal, carteirinha de identificação, botão de máquina arcade, cartão de visita, calendário de bolso, etc.

01 livro "Dicionário de Lugares Imaginários" com duas páginas extras.

01 cartaz de show

01 Ata de reunião do Juizado de Menores.

01 exemplar de periódico "O Gazeteiro de Arcaldas".

01 exemplar de história em quadrinho "Homem-Aranha no Fliperama".

01 camiseta /farda do salão "Star Games Taitronics".

01 álbum de fotografias de imagens variadas.

01 Carta de remetida por Etoze Dias Medina.

01 exemplar de revista de videogames "Ação Games".

01 aparelho de jogo intitulado "Le Bagatele" da autoria de Oscar Pereira da Silva.

01 flâmula comemorativa dos 60 anos da Associação Atlética Arcaldense.

Após a catalogação dos pertences contidos na Arca, foi lavrado um termo de doação entre Adilson Gaiga e Mike Sam Chagas, contido no próprio corpo deste inventário a seguir:

1. Eu, Adilson Gaiga proprietário da herança havida por justo título e aquisição legal, resolvo, por livre e espontânea vontade, doá-las, gratuitamente, sem qualquer encargo, a Mike Sam Chagas, a quem desde já transmito todos os direitos, domínio e posse sobre as referidas obras, podendo o mesmo exibi-las ou cedê-las a quaisquer instituição cultural, museu ou centro de pesquisa.
2. Fica estipulada, de acordo com o art. 547 do Novo Código Civil, cláusula de reversão, isto é, se o outorgante-doador sobreviver ao outorgante-donatário, as obras reverterão automaticamente ao doador, como se jamais tivesse havido o presente instrumento.

3. Pelo donatário foi declarado que aceita esta doação pelo modo em que é feita, respeitando a cláusula de retorno supracitada.

E, por estarem firmados

Adilson Gaiga

Roniel Sagat

Mike Sam Chagas

Elias Bicudo

Dr. Ivo Cléber
Procurador

POÇOS DE CALDAS, 01 DE MARÇO DE 2011.

Registre-se e Publique-se em até 30 dias no Diário Oficial do Estado de Minas Gerais.

X
X X

Figuras 55 e 56- *A Arca de Gaiga* e também no contexto da exposição.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 57, 58 e 59- Brasão de Poços de Caldas e Brasão de Arcaldas, e abaixo a bandeira de Arcaldas hasteada durante a exposição, 140x90, impressão s/ voil, 2014.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 60, 61 e 62- Escudo da A. Atlética Caldense e Escudo da A. A. Arcaldense e Flâmula, 42x29, impressão s/ voil, 2014.



Fonte: Acervo do autor.

Para simbolizar a Arca utilizei-me de uma antiga mala de couro, curiosamente a mesma que usei quando vim residir em Salvador. O desenho antigo e o aspecto “surrado” da mala coincidiram com a proposta na medida em que o receptáculo para as relíquias deveria ser condizente com o tempo em que Gaiga viveu. Não houve, entretanto, uma preocupação de que todos os objetos coubessem na mala, pois ela serviria mais como um símbolo do que como um repositório de fato.

Em diversas mitologias as arcas aparecem como figura dramática relevante senão decisiva. Quer seja nas histórias de piratas com suas lendárias arcas de tesouro, ou em relatos bíblicos como os das Arcas de Noé e Aliança, este repositório é sempre destinado guardar pertences valiosos. Partindo desta premissa em 1998, quinze artistas da Bahia entre eles, Juraci Dórea, Juarez Paraíso, Viga Gordilho, Luis Mário, Márcia Magno, trataram deste imaginário na exposição *Bagagem*⁹⁴ onde as malas, baús, valises e arcas foram preenchidas por objetos que discutiam o carácter simbólico das malas de viagem e dos pertences que selecionamos para nos representar visualmente como indivíduos:

Baús, malas, caixas, estão repletos de fragmentos, partículas e pedacinhos de momentos que foram de cada um, mas que pela força criativa, passam a ser nosso – é a passagem da dimensão do silêncio para o encontro com o outro [...] eles marcam ainda a passagem do tempo, um tempo precioso, imaginário, onde formas e conteúdos diferem e se assemelham [...] As bagagens guardam sonhos, desejos e segredos – que vão aos poucos se desvelando. Necessitando de um rito, de um contexto, de uma cultura. (GOMES,1998,pag.9)⁹⁵

Os pertences foram elaborados com o intuito de representar um panorama dos 60 anos de existência de Arcaldas. Por isso além de conter símbolos municipais tradicionais como a bandeira e o brasão, a Arca guarda objetos pessoais, fotos, cartas, rascunhos e anotações da pesquisa de campo além de artefatos que pretenderam ilustrar o imaginário em voga na cultura *pop* destas seis décadas como gibis, cartazes de shows, embalagens, revistas de videogames, periódicos, todos tendo como aglutinante o tema os fliperamas.

A matéria histórica foi aos poucos se convertendo em formas plásticas, sendo reinterpretada, remanufaturada em suportes como papel, metal, plástico, madeira, pano. Os símbolos contaminando-se pela Febre e onde antes a *Saúde é Vida*, agora a *Vida é o Jogo!*

As transformações gráficas alinhavam-se as transformações cromáticas, uma escala de tons intermediários (verde turquesa, violeta de cobalto, laranja, lilás, amarelo indiano, ocre) substitui os contrastes (vermelho, amarelo azul, verde), porque a alucinação não é totalmente plena; ela vagueia

⁹⁴ Exposição Coletiva realizada entre 30/07 à 23/08/1998 no Museu Geológico da Bahia concebida e organizada pela professora e artista Viga Gordilho.

⁹⁵ GOMES, Célia. *Bagagem, viagem, passagem*. Revista de Arte Dendê, Ano 1 nº 6 jul-ago/1998. p. 22.

entre dois mundos. Dessa forma a paleta procura uma zona furtiva no círculo cromático, composta apenas de secundárias e terciárias. Dessa forma o panorama histórico foi preenchendo a sala ao longo de dezenas de objetos. Alguns prosaicos e cotidianos. Jornais, bilhetes de cinema, carimbos, broches, caixa de fósforos, revista em quadrinhos, selos, papéis de carta, vasilhames. A Arca cheia, seu zíper quase não se fechando. Do mesmo modo as molduras, as caixas e suportes em tons de verde turquesa procuram estabelecer uma unidade ressignificando o padrão verde escuro e branco recorrente em diversos símbolos originais de Poços de Caldas como as cores da “veterana” Caldense mutando-se em Arcaldense.

Muitas dessas reelaborações passaram por um esquema de produção que pode ser compreendido da seguinte maneira:

Tema Histórico	>>>>> Objeto	>>>>> Conceito	>>>>> Suporte/técnica
O quê?	Para quê?	Por quê?	Como?

Para uma melhor compreensão de nossa estratégia poética tomo como exemplo a produção de dois pertences da Arca, *Folhinha* e *Cartaz* nas fichas a seguir.

Ficha 01

Tema Histórico: Mecânica Atlas

Objeto: *Folhinha*

Conceito: A Mecânica Atlas foi a oficina onde o pintor Anísio Gaiga trabalhou durante 20 anos. Nesta oficina se produziram as primeiras máquinas de fliperama brasileiras, ainda no fim dos anos de 1940. Procurando desenvolver um elemento que fosse comum a este tipo de ambiente e que pudesse falar sobre seu cotidiano, optei pela folhinha/calendário erótico muito recorrente neste universo cuja confecção é direcionada para as oficinas mecânicas, borracharias, botecos e demais espaços marcadamente masculinos.

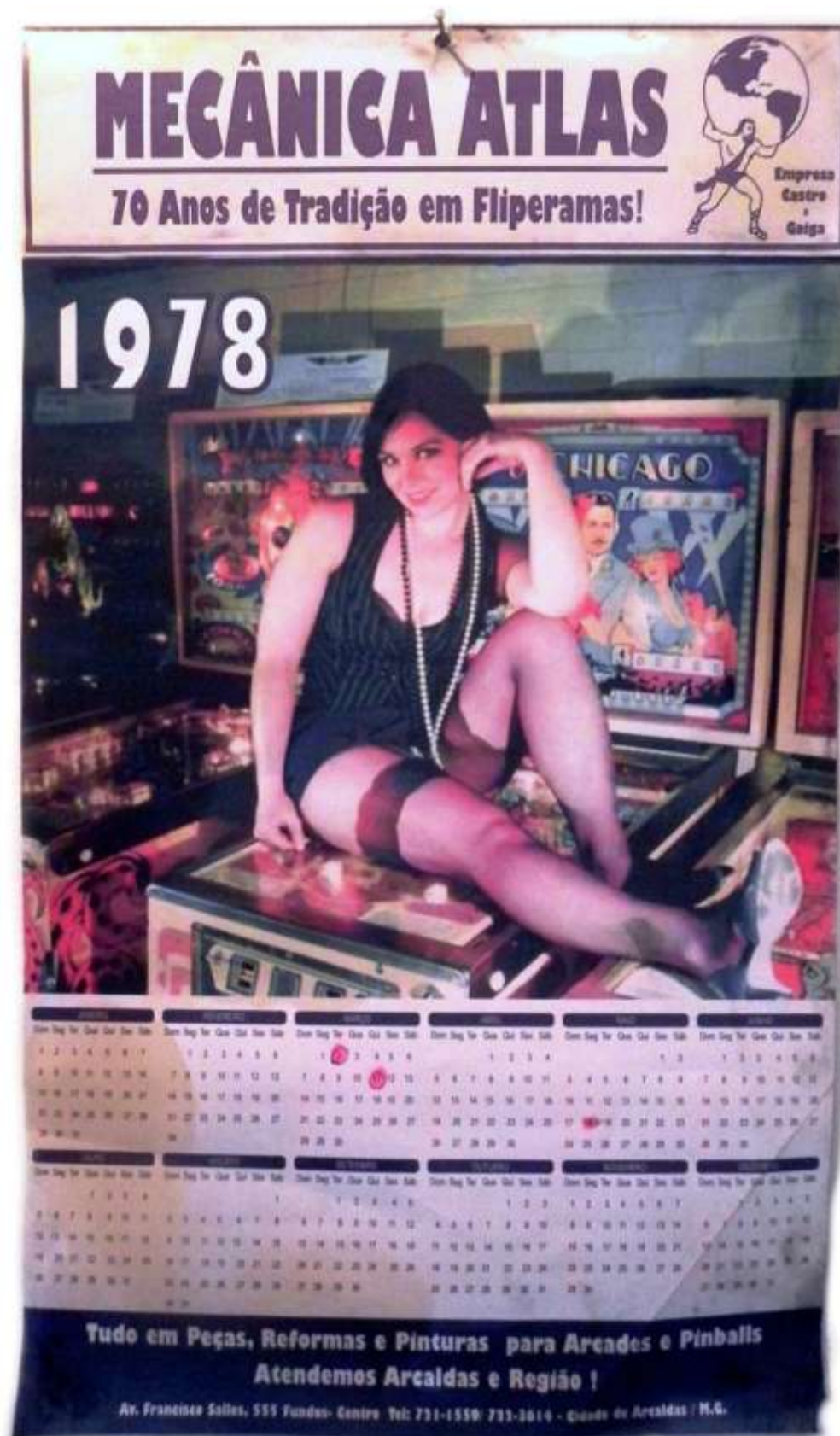
A maioria dos elementos presentes no objeto foram elaborados à partir das lembranças do Sr. Adilson Gaiga, sobrinho do pintor que passou toda sua infância no grande barracão da oficina e participou pessoalmente como ajudante na produção dos fliperamas.

Técnica / Suporte: Em se tratando de uma peça gráfica impressa em papel, foi utilizada para sua criação o programa Corel Draw⁹⁶ devido a sua grande possibilidade técnica. Alguns elementos como o a logomarca representando o titã Atlas foram primeiro desenhados para depois serem vetorizados.

Formato: Acrílico s/ papel (59,4 x 84,1 cm), 2013.

⁹⁶ O CorelDRAW é um programa de desenho vetorial bidimensional para design gráfico desenvolvido pela Corel Corporation, Canadá..

Figuras 63- *Folhinha*, Acrílica s/ papel (59,4 x 84,1 cm), 2013.



Fonte: Acervo do autor.

Ficha 02

Tema Histórico: a presença da temática dos jogos eletrônicos dentro da cultura pop dos anos 70, 80 e 90.

Objeto 2: *Cartaz*

Conceito: A cultura pop de um modo geral (filmes, revistas, HQs) e em específico a música, absorveu o tema dos jogos eletrônicos e dos fliperamas de maneira bem recorrente. Diversos artistas ao longo de três décadas (apesar de ser bem anterior, a estética dos fliperamas se tornou realmente popular a partir de 1970 com a vertente eletrônica) diversas bandas como *The Who*⁹⁷, *Bruce Springsteen*⁹⁸, *Grateful Dead*⁹⁹ ou cantoras como Corynne Charby¹⁰⁰ e Anita Doth¹⁰¹ compuseram canções e clipes calcados na dinâmica tanto dos jogos quanto dos salões. No Brasil, entretanto, encontramos uma distribuição mais ampla desta influência. Músicos de rock underground como Carbona (1999), Arrigo Barnabé (1951) e Monstros de Neón, dividem esta produção com a MPB de Erasmo Carlos (1941), Gonzaguinha (1945-1991) e Tom Zé (1936). Deste modo pretendi criar uma espécie de festival de música (muito comuns e relevantes até meados dos anos 80) realizado em Arcaldas onde a atração principal fosse a banda colombiana Los Flippers, seguida de diversos outros cujo tema fossem os fliperamas. Novamente buscou-se um veículo que tivesse estreita ligação com o tema e que pudesse ser algo possível de ter sido coletado por Anísio Gaiga. A produtora do show Big Star Hits é uma referência a uma série de LP's do início dos anos 80, uma coletânea que reunia os *hits* do momento. O cartaz reflete esta idéia da coletânea, muito comum até meados dos anos 90.

Técnica: Acrílica sobre Impressão colorida A1 (59,4 x 84,1 cm) em papel sulfite fosco 180g

⁹⁷ Banda britânica de rock progressivo (1964), muito conhecida por seu clássico álbum/filme *Tommy* de 1969, a mais famosa referência dentro da cultura pop sobre os fliperamas.

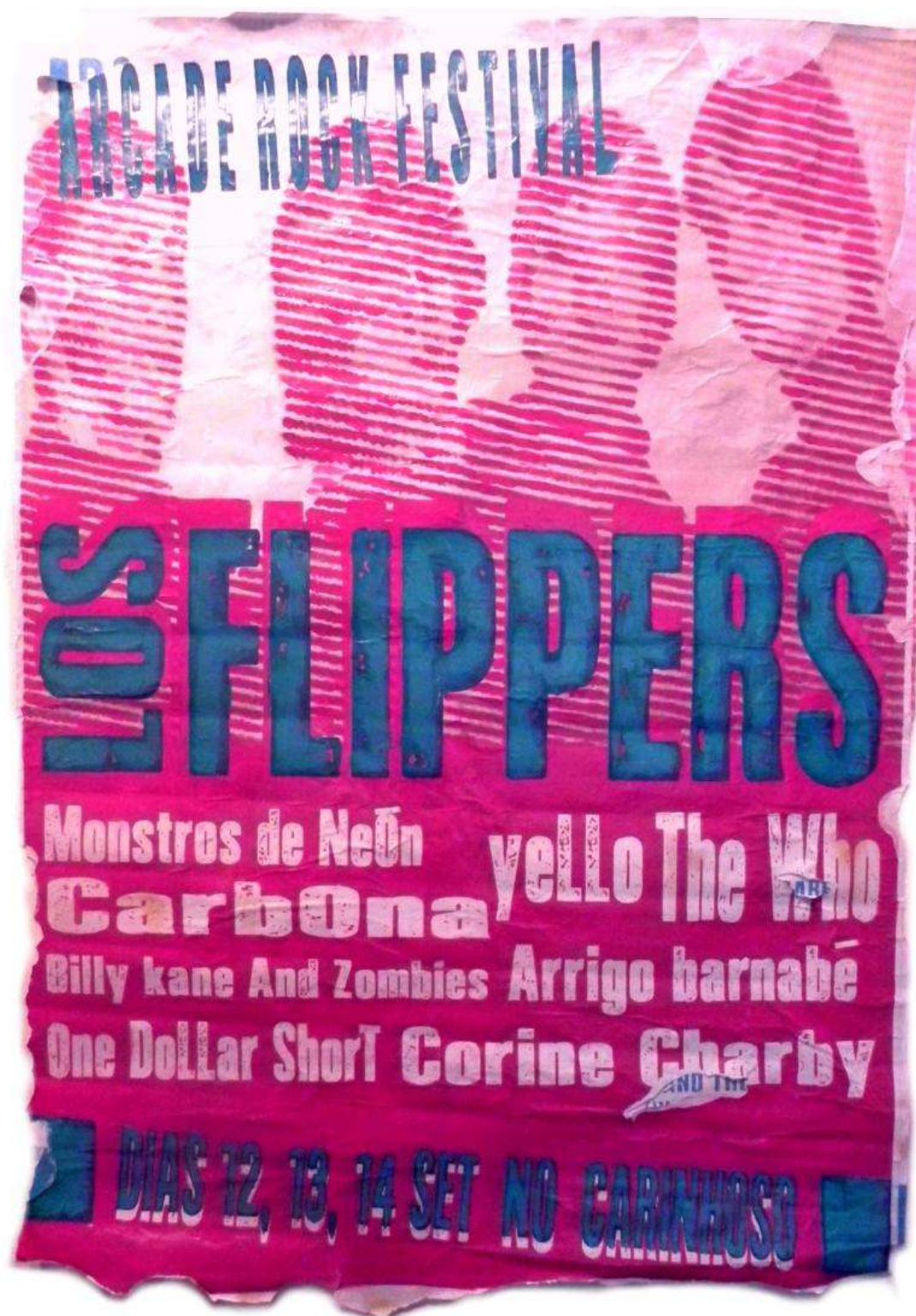
⁹⁸ Cantor de rock norte americano (1949)

⁹⁹ Banda de rock *folk*-psicodélico dos EUA (1965-1995)

¹⁰⁰ Cantora de musica *pop* francesa (1960)

¹⁰¹ Cantora de música pop holandesa (1971)

Figuras 64- Cartaz, Acrílica s/ papel (59,4 x 84,1 cm), 2013.



Fonte: Acervo do autor.

Mesmo me utilizando destes suportes típicos da publicidade, não houve de minha parte nenhuma intenção de questionamento, crítica ou reflexão sobre o veículo que me utilizo para apresentar este contexto histórico. Não há nos objetos confeccionados/apropriados uma discussão no sentido da *pop art*. Ao escolher um cartaz publicitário como suporte, o fazemos por entender que este objeto seria plausível dentro do universo criado de Arcaldas e adequado ao tema. Um item passível de coleção, uma provável lembrança que uma pessoa “comum”, mesmo neste caso sendo Gaiga um artista, guardaria como lembrança de uma época.

Assim a arca surge como suporte, caixa de Pandora, guardando e fazendo transbordar. O objeto, a relíquia, o *souvenir*, o documento (falso ou verdadeiro) a lembrança, salvos de um fim e ao mesmo tempo testemunhas daquilo que já acabou. Este desesperado impulso de preservação, revela outro aspecto preponderante na concepção desta *Arca de Gaiga* que se relaciona com um sintoma presente na arte contemporânea desenvolvido por Silvana Macedo¹⁰² a partir de uma conceito de Jacques Derrida conhecido como *O Mal de Arquivo*. A pulsão arquivista, da criação, interpretação ou até falsificação de catálogos, inventários, coleções e índices assume grande relevância dentro da arte contemporânea:

O mal de arquivo estaria ligado à pulsão de morte, ao apagamento da memória, cujas consequências podem ser psíquicas, sociais e políticas. Com esse entendimento, identificamos a idéia de arquivo como um procedimento central nas práticas artísticas contemporâneas. Diversos artistas desenvolvem projetos em torno de noções de falsificação de arquivos; partem da apropriação de arquivos históricos; ou incorporam metodologias científicas em seus processos poéticos, dando origem a arquivos fictícios e estranhas taxionomias. (MACEDO, 2009, pág. 177)

Baseando-se nesta concepção em 2008 foi realizada no *International Center of Photography* de Nova Iorque a exposição *Archive Fever: uses of document in contemporary art* reunindo trinta artistas como Christian Boltanski, Tacita Dean, Stan Douglas, Harun Farocki e Andrei Ujica, Hans-Peter Feldmann, Jef Geys, Felix Gonzalez-Torres, Lorna Simpson, Andy Warhol entre outros, cujo mote para o trabalho se dá através de documentos de arquivos que repensam o significado de identidade, história, memória e perda.

Os trabalhos apresentados assumem muitas formas, incluindo arquivos físicos organizados por métodos de catalogação peculiares, biografias imaginárias de pessoas fictícias, coleções de álbuns encontrados e fotografias anônimas ou ainda versões e fotomontagens compostas de fotografias históricas.

¹⁰² MACEDO, Silvana. *O Mal de Arquivo na Arte Contemporânea*. Revista Crítica Cultural nº 0 4/ 2009 disponível em <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.p> acesso em 12 de fev. 2014

Tal abordagem revela um estreitamento conceitual entre alguns procedimentos como o colecionismo e a acumulação. Nesta *Arca de Gaiga*, a figura do colecionador Anísio Gaiga, representa o desejo de um não curar-se da *Febre Ludis*. O pintor ambicionou manter viva a epidemia, na ânsia de que novamente se espalhasse, fazendo crer a todos que Arcaldas pode e poderá permanecer viva através de seu esforço, de sua coleção, que retém parte de seu imaginário. Arcaldas estará viva enquanto se souber dela, enquanto se puder falar sobre ela, seja pelos objetos, documentos, fotografias ou pinturas.

Para Benjamin¹⁰³ a coleção se define como “uma forma de recordação e de todas as manifestações profanas de proximidade, a mais resumida. Tudo o que é lembrado, pensado, consciente torna-se suporte, pedestal, moldura, fecho de sua posse” (BENJAMIM, 2009, H1a,2 pág. 239).

Dentre os vários artistas que fizeram do colecionismo uma estratégia (consciente ou inconsciente) para a produção de seu trabalho destacamos por sua semelhança tanto estética quanto conceitual, a obra de Arthur Bispo do Rosário e Gerard Richter. Em Bispo do Rosário, as semelhanças, quer seja na intenção cumulativa ou no propósito da salvação através da representação, remetem diretamente ao nosso Arauto:

A impressão que se tem diante da obra de Bispo é que ele visaria uma salvação total, *apocatastasis*, no termo de Origines do mundo. Ele com suas listas de nomes, fichários e bordados queria como que incluir na sua *obra-arca* todas as coisas, pessoas, pensamentos e sonhos. Sua utopia era a construção de uma segunda “arca de Noé”, como também recorda Maria Esther Maciel, voltada para salvar os “restos” da (pós)cultura industrial.¹⁰⁴

O descarte histórico como matéria-prima em Gaiga simula o descarte cotidiano em Bispo. Arthur Bispo é um colecionador das próprias invenções. Reunindo objetos cujo significado está prestes a desaparecer, acrescentam-lhes a aura sagrada das relíquias, “elementos vividos no passado, mas muito contemporâneos, pois são reais, vivos, situados no presente que fazem eco no futuro. Sempre existirão como marcas da vida – são registros, são eternos, infinitos”¹⁰⁵. Urdidos em suas alucinações o Bispo e o Arauto vão preenchendo seu museu, um para a Ascensão o outro para o Dilúvio. E cada pequeno objeto inútil servirá de pista para o passado monumental, “desde a coleção de grampos de cabelo até a caixa de papelão trazendo a inscrição: Pequenos pedaços de barbante não servindo para nada” (BENJAMIN, 2009, H 2a, 3 pág. 242)

¹⁰³ BENJAMIM, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: Ed. UFMG / São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo. 2009. Aliás, o que são as *passagens* senão um grande catálogo-inventário-fichário de Paris? (Nda)

¹⁰⁴ SILVA, M. S. Colecionismo e arte em Arthur Bispo do Rosário: *Revista Trivium*. Rio de Janeiro. Ed.1, p. 62-74, 2009. Disponível em <http://www.uva.br/artigos>, acesso em: 12 de fev. 2014.

¹⁰⁵ CAMPOS, L. C. F. *Rememoráveis, uma poética visual sobre a ausência e o imaginário*. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Escola de Belas Artes, Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2009.

Não há cura e também não há fim. Pois quando os artefatos se esgotam são divididos, inventados e com isto, paradoxalmente multiplicados. De uma foto se faz uma pintura que se torna objeto que se converte num jogo. A estratégia é sempre levar adiante, fazer a roleta girar mais uma vez. O que importa é continuar jogando e “através de apostas cada vez maiores, destinadas a salvar o que se perdeu, o jogador vai ao encontro da ruína absoluta.” (BENJAMIN, 2009, O 14, 3 pág. 555).

Assim o Arauto converte-se em Demiurgo¹⁰⁶. Sua ambição já não é apenas de representar, de ilustrar, mas a própria gênese de seu mundo. Esse grande mundo-catálogo, mundo-coleção, vai, como sendo preenchido como num caderno de notas. Para cada novo item descoberto e adicionado na Arca, um novo esboço, um novo ícone neste atlas que como em Gerard Richter, trata-se de “um organismo que se desenvolve e muda ao longo do tempo, composto por fotografias, colagens, desenhos e esboços.” Gaiga, ao mesmo tempo, é arqueólogo e tabelião, coletando e registrando em seu cartório imaginário, dando a fé-pública de seu inventário:

¹⁰⁶ O Demiurgo, o Artífice ou Criador, aparece em diferentes sistemas religiosos e filosóficos, mas notavelmente no Platonismo e mais tarde no Gnosticismo. No Platonismo, o demiurgo é uma divindade ou força criativa que deu forma ao mundo material. Dicionário de Termos Gnósticos. Disponível em <<http://www.ocultura.org.br/>> acesso em: 13 de Fev. 2014.

Figuras 65, 66 e 67- Detalhe de *Caixa dos Escolhidos*, de Arthur Bispo do Rosário e detalhes de Estojo.



Fonte: Revista Eletrônica Obvious Magazine¹⁰⁷



Fonte: Acervo do autor.

“Uma circulação se interrompe, outra se inicia. Retirada do circuito comercial, afastada de sua função de troca por equivalência, a ficha adquire o movimento intenso da criação [...] Congeladas nesses painéis singelos, transportam pelo afeto para muito mais longe para um outro tempo, compartilhado na experiência coletiva.” (Burrowes, 1999, pág. 40)¹⁰⁸

¹⁰⁷ Disponível em <http://obviousmag.org/> acesso em 12 de Fev. de 2014

¹⁰⁸ BURROWES, Patrícia. O Universo segundo Arthur Bispo do Rosário. 1999, pág 69. A citação se refere a uma obra de Bispo do Rosário feita com fichas de transporte público, mas poderia ser também sobre fichas de fliperama. (N.a).

Figuras 68 e 69- *Caixa dos Escolhidos* de Arthur Bispo do Rosário e Estojo.



Fonte: Revista Eletrônica Obvious Magazine¹⁰⁹



Fonte: Acervo do autor.

“Não é que Bispo relembre na distância do tempo morto os fatos de sua vida. Os fatos é que atuam, vivos intensos, no presente de Bispo, tragando-o para tais devires. Se Bispo reconstrói o universo é porque o universo reconstrói Bispo. O mundo experimentado e expresso adquire consistência própria, passa a existir por si mesmo. É o salto para a Arte.”¹¹⁰

¹⁰⁹ Disponível em <http://obviousmag.org/> acesso em 12 de Fev. de 2014

¹¹⁰ BURROWES, 1999, pág 58.

Mas a fantasia impõe-se como realidade à medida que o mundo fictício assume proporções geográficas. Fantasia e realidade deságuam na criação do território. Se o primeiro instante foi a criação do caminho para Arcaldas, o segundo passo é o trajeto por dentro de Arcaldas. Mais que sinalizar ruas, salões os mapas irão dimensionar os indivíduos e tudo que os compõe. Outro atlas se forma.

Esta compilação de mapeamentos, o atlas, como *modus operandi* estético/histórico foi discutido na exposição *ATLAS ¿Cómo llevar el mundo auestas?* Em 2010 no Museu Reina Sofia de Madri na Espanha. O filósofo francês Georges Didi-Huberman (1953), autor do texto que abre o catálogo da exposição pontua de forma muito completa essa pulsão:

Fazer um atlas é reconfigurar o espaço. Redistribuí-lo, desorientá-lo em suma: deslocá-lo ali onde pensávamos que era contínuo, reuni-lo ali onde supúnhamos que houvesse fronteiras. São numerosos os artistas contemporâneos que não se conformam somente com uma paisagem para nos contar a história de um país: é a razão pela qual fazem com que coexistam, em uma mesma superfície – ou lâmina de atlas – diferentes formas para representar o espaço. É uma forma de ver o mundo e de percorrê-lo segundo pontos de vista heterogêneos associados uns aos outros [...] Fazem com que se encontrem coisas fora das classificações habituais, retiram dessas afinidades um gênero de conhecimento novo, que nos abre os olhos sobre aspectos inadvertidos do mundo, sobre o inconsciente mesmo de nossa visão.¹¹¹

¹¹¹ HUBERMAN. G. D. Atlas: Como Levar O mundo nas costas? *Revista Sopro*, nº 41 Dezembro/2010. Ed. Cultura e Barbárie. Trad.Alexandre Nordari. Disponível em: <<http://www.culturaebarbarie.org/sopro/outros/atlas.html>> acesso em: 12 fev.2014.

Figura 70- *Atlas* de Gerard Richter, 1960- Atualmente.



Fonte: Site do artista¹¹²

Estamos, assim, diante de arquivos em permanente expansão, tomados como uma espécie de um amplo caderno de artista, que abrigam a coleta de coisas que o interessam [...] o próprio processo é colocado no espaço da obra.¹¹³

¹¹² Todo o *Atlas* compilado por Richter encontra-se disponível em: <<http://www.gerhard-richter.com/art/>> , acesso em: 15 de Nov. de 2013.

¹¹³ Cecília de Almeida Salles, Territórios de Criação in: *O sabor de sua saliva é sonoro: reflexões sobre o processo de criação nas artes*. José Cirillo e Ângela Grando (org)- São Paulo: Intermeios, 2013.

Figura 71 e 72- *O Gabinete de Divertimentos*, Fotografia e recortes variados, 2009-2015



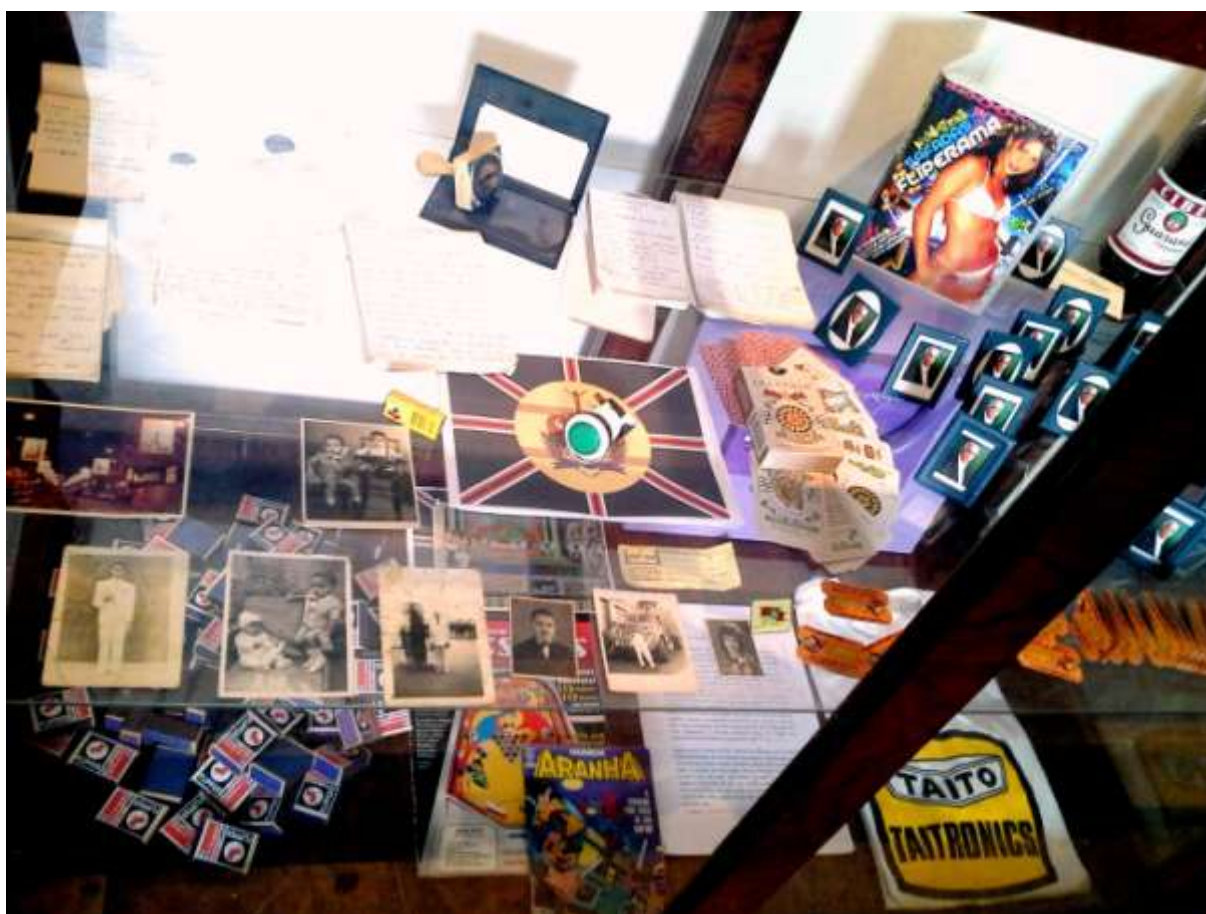
Fonte: Acervo do autor.

Figura 73 – *A Vitrine de Monsieur Marras, Objetos, 2013-2015.*



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 74 e 75- A Vitrine de Mounsieur Marras (detalhes).



Fonte: Acervo do autor.

Para além do arquivismo, temos o conceito de *pós-produção* desenvolvido por Nicolas Bourriaud, que relaciona à arte contemporânea ações de reutilização e apropriação de dados, objetos, suporte físicos e digitais como plataforma para o desenvolvimento do trabalho artístico:

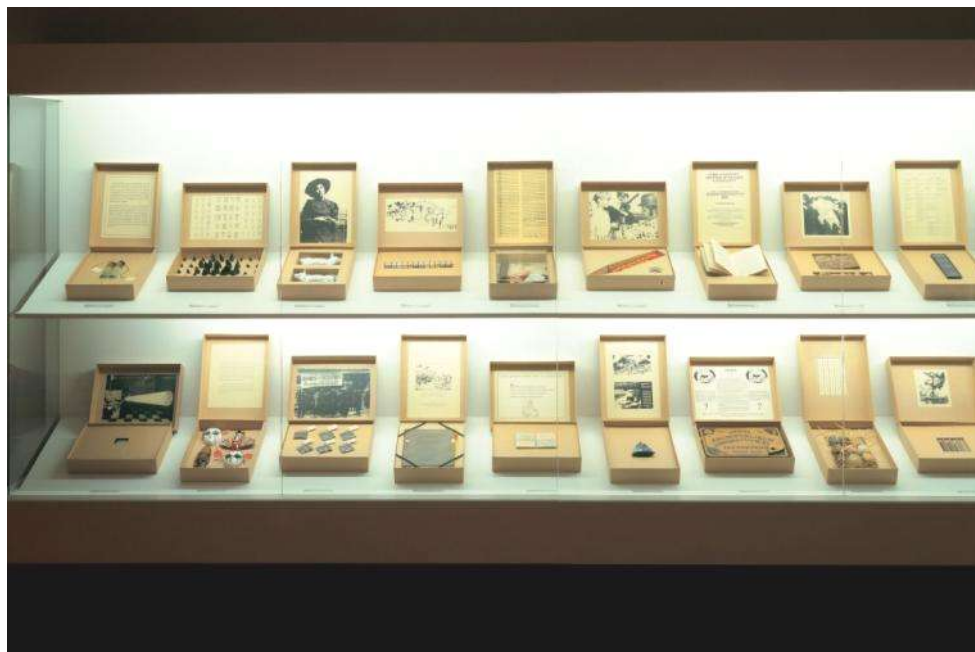
Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem reinterpretando, reproduzindo, reexpondo ou reutilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros. Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto- de forma mais indireta- à anexação ao mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas.¹¹⁴

Bourriard ressalta figuras centrais na produção contemporânea como o *DJ* cuja função não é a de “criar” uma melodia ou canção original, mas sim de costurar e re-formatar através de trechos já existentes. Penso que no que tange a nossa Arca de Gaiga, essa aproximação se dá mais no sentido de convergir determinados objetos para um tema que os interligue. Neste sentido temos a artista americana Susan Hiller (Cleveland, 1940) que desenvolveu trabalhos interessantes mesclando estas instâncias do arquivismo, colecionismo e pós-produção. Duas de suas obras coincidem com o que se pretendeu evocar na Arca: *From the Freud Museum* apresentada em 1999 no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque e *Dedicated to the Unknown Artists* de 1972-6 e apresentada na Tate Gallery de Londres em 2013. Nestas obras Susan dispõem objetos variados em caixas e vitrines aglutinando-os pelo tema proposto. Em *Freud Museum* a artista no catálogo pontua que muitos dos objetos são pessoais, coisas guardou por anos como relíquias privadas e amuletos, lembranças, estudos e referências a questões não resolvidas em trabalhos anteriores. Sua inspiração veio do impacto causado pelo contato com a coleção de arte clássica e artefatos de Sigmund Freud. O que na coleção de Freud era uma espécie de índice para a versão do patrimônio da civilização ocidental, em Susan Hiller converteu-se num um arquivo de questionamentos sobre a própria noção de civilização e patrimônio.¹¹⁵

¹¹⁴ BOURRIAD, Nicolas. *Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo* – São Paulo, Martins, 2009. (Coleção Todas as Artes) p. 7-8.

¹¹⁵ *From Freud Museum* começou a ser construída em 1994 e foi adquirida pela Tate Gallery em 1996. Os textos do catálogo estão disponíveis em <http://www.tate.org.uk/art/artworks/hiller-from-the-freud-museum-t07438/text-summary>. Acesso em 12 de Jan. 2015.

Figuras 76 e 77- Detalhes de *From the Freud Museum* (1991-1997) e *Dedicate to the Unknown Artist* (1972-1976) de Susan Hiller,



Fonte: Site do artista¹¹⁶

Já em *Dedicated to the Unknown Artists* a artista recolheu mais de 300 cartões postais pintados a mão, compondo 14 painéis, de imagens da costa da Grã-Bretanha. Junto a eles está um

¹¹⁶ Toda obra da artista encontra-se disponível em: < <http://www.susanhiller.org/> >, acesso em: 15 de Nov. de 2013.

grande mapa que indica cada um dos locais existentes nos cartões. Susan, escolhe falar dos artistas desconhecidos e que foram esquecidos coletando estes cartões e os juntando num painel, ao invés dela mesma pintar os cartões, pois:

Todas estas práticas artísticas embora muito heterogêneas em termos formais compartilham o fato de recorrer a forma *já produzidas*. Elas mostram uma vontade de inscrever a obra de arte numa rede de signos e significantes em vez de considerá-la como forma autônoma ou original. [...] A pergunta artística não é mais: “o que fazer de novidade?”, e sim “o que fazer com isso?” (BOURRIAUD, 2009, p.13)

E se os objetos desapareceram resta ainda a memória que se reteve deles. E aonde falta memória enxerta-se a ficção. Aonde a História não deixa pistas inventam-se os fatos. Esta História rearranjada, misturada à memória e a ficção inicia um novo fluxo de criação. Por isto penso que a Arca de Gaiga opera não apenas no nível de pós-produção ou apenas no nível do arquivismo. Ela é um emaranhado de todas estas estratégias que se mesclam e se confundem neste jogo entre fantasia e realidade. A Arca só é possível como alucinação, como crença inabalável sobre seus pertences:

Delimitar o espaço imaginário através dessas pequenas ficções fornece a possibilidade de que o passado se estabeleça no presente, uma vez que “A verdadeira imagem do passado perpassa; veloz. O passado só se deixa fixar, como imagem que relampeja irreversivelmente, no momento em que é reconhecido.”¹¹⁷

Todavia, sub-repticiamente o que se pretende é uma espécie de restauração da Aura.¹¹⁸ Tarefa improvável diante das exigências acadêmicas. Pois, para que a Arca de Gaiga realmente se constituísse naquilo que ela se propõe, seria preciso destruir toda e qualquer possibilidade de refazer este caminho. Deletar a pasta amarela escrita “Mestrado-Obras” em meu *Desktop*. Destruir, inclusive, este capítulo onde descrevo todo o método de criação, todo o manual de instruções, para que estes pertences recolhidos pelo nosso Arauto de fato se tornassem relíquias. Aceitar, como o Bispo, que a única realidade possível é a alucinação.

¹¹⁷ BENJAMIM, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras escolhidas*. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987, (p. 232).

¹¹⁸ Não pretendo aqui discutir o conceito de *Aura* problematizado por Benjamin em diversos textos, pois seria uma tarefa que demandaria um outro tempo dentro da discussão do processo criativo. Quando sugiro *Aura* refiro-me à superfície de sua abrangência como conceito. Aquilo que é passível de valor de culto por ser ainda único, irrepetível.

Figura 78- *Fiat Ludus*, Objeto, 2015.



Level 5:

Et In Arcaldas Ego!

Corografia da Cidade Imaginária

Essa cidade que não se elimina da cabeça é como uma armadura ou um retículo em cujos espaços cada um pode colocar as coisas que deseja recordar: nomes de homens ilustres, virtudes, números, classificações vegetais e minerais, datas de batalhas, constelações, partes dos discursos.

Ítalo Calvino¹¹⁹

Em um primeiro momento não havia Arcaldas. Havia apenas um desejo de ilustrar os salões e seus jogadores, registrando sua breve existência na historiografia. Este território quimérico foi sucessivamente se instaurando dentro da pesquisa e fazendo convergir tudo para dentro de suas montanhas. A ideia da Cidade Imaginária colaborou para uma delimitação do trabalho que em seu estágio embrionário revelava-se um tanto amplo e disperso. Ao eleger e fazer confluir toda a produção para os limites de Arcaldas, o processo criativo ganhou uma liberdade poética que enriqueceu a maneira como os dados históricos foram abordados. O mote para esta criação veio de um rascunho para uma obra que consistia num baralho ao estilo Supertrunfo¹²⁰ onde os salões seriam o tema, cujo título seria *Arcaldas SuperTrunfo*. A junção de *Arcade* e Poços de Caldas brincava com a sugestão de Poços ser a cidade onde esta batalha iria acontecer.

A cidade como campo de batalha, em especial as cidades imaginárias que emulam cidades reais, sempre permearam os devaneios dos jogadores de fliperama. A colorida South Town de *Fatal Fury*, a mexicana Glasshil de *Art of Fighting 3*, a violenta Metro City das séries *Final Fight* e *Capitain Commando* e ainda Dust World, Riot Island, Dead End City, Yuria, Raccoon, River City, Neo Koba, Raian Kingdom¹²¹ entre tantas, foram durante décadas uma espécie de lar, uma segunda pátria para todos nós. Da mesma forma os mapas destas cidades, com o roteiro das lutas por onde a narrativa do jogo iria conduzir os personagens, se constituem num elemento essencial à esta prática.

¹¹⁹ CALVINO, Ítalo. *As Cidades invisíveis*. Rio de Janeiro; O Globo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003, pág. 21.

¹²⁰ [Jogo de cartas temáticas \(automobilismo, aviação, super-heróis, futebol\) de origem inglesa produzido no Brasil](#) pela empresa [Grow](#), que consiste em tomar todas as cartas em jogo dos outros participantes por meio de escolhas de características de cada tema: [velocidade](#), [altura](#), potência, cilindradas etc.

¹²¹ Cidades imaginárias pertencentes respectivamente aos jogos: *Forgotten Worlds* (1988), *Vendetta* (1991), *Golden Axe* (1989), *Street Gangs* (1989), *Residente Evil* (1996), *Riot City* (1991), *Armored Warriors* (1994) e *Battle Circuit* (1997).

Converter o espaço de uma cidade em ficção não era uma novidade em meu trabalho. Na produção anterior ao ingresso na Pós-Graduação, os cenários em que as ficções ocorriam (praças, parques e pedaços de rua em Salvador) foram convertidos em pequenos Édens, onde bandos de adolescentes habitavam o mesmo espaço que personagens dos jogos de fliperama. Havia, certamente, uma seleção de determinados lugares, que se encaixavam melhor na proposta desta conversão justamente por serem ambientes de lazer, de ócio, devaneio, enfim. O Jogo e sua mitologia, não se estendiam por toda cidade. Os elementos dos fliperamas apareciam como uma extensão do que ia pela cabeça dos personagens.

Já dentro da perspectiva de Poços de Caldas, uma cidade planejada para ser idílica, a situação se configurava quase como uma espécie de boneca russa, onde uma fantasia abarcava outra fantasia sucessivamente. Neste sentido, a premissa da cidade ficcional como um território pastichoso¹²² para uma narrativa histórica repete a lógica engendrada pela própria formação arquitetônica e urbanística da cidade. Ao desenvolver o conceito da transformação de Poços de Caldas em Arcaldas seguimos de certa forma os mesmos passos dos primeiros transformadores, que ao converterem uma vila de tropeiros no interior de Minas numa pseudo Vichy, estabeleceram desde então o caráter e a intenção deliberada de habitar uma utopia. Desta vez o “quarteto construtor” não seria composto de engenheiros, mas de pintores. A cidade foi novamente reimaginada, refeita agora sem os entraves das coisas ordinárias, sem bancos, repartições públicas, escolas. Quarteirões inteiros dedicados somente ao jogo, convertendo de fato a vila em tabuleiro.

— Eu também imaginei um modelo de cidade do qual extraio todas as outras — respondeu Marco. — É uma cidade feita só de exceções, impedimentos, contradições, incongruências, contrassensos. Se uma cidade assim é o que há de mais improvável, diminuindo o número dos elementos anormais aumenta a probabilidade de que a cidade realmente exista. Portanto, basta subtrair as exceções ao meu modelo e em qualquer direção que eu vá sempre me encontrarei diante de uma cidade que, apesar de sempre por causa das exceções, existe. Mas não posso conduzir a minha operação além de um certo limite: obteria cidades verossímeis demais para serem verdadeiras. (CALVINO, 2003, pág. 69.)

E nesse trajeto até Arcaldas, passamos por algumas cidades que foram marcantes para sua construção poética, até que pudéssemos descarregar as malas na estação. Damar foi uma delas:

¹²² Etimologicamente derivado da palavra italiana *pasticcio* (massa ou amálgama de elementos compostos), *pastiche* era aplicado pejorativamente, no campo da pintura, a quadros forjados com tal perícia imitativa que procuravam ser confundidos com os originais. In: Carlos Ceia: s.v. "Pastiche", E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 11-11-2013.

Também foi decidido que a cidade (Damar) seria plantada. Ela é como uma flor que se abre e revela parte de seu mistério. Sai do sonho, sendo progressivamente aceita. É um campo de possibilidades ilimitadas, em contraposição ao mundo real [...] Suas histórias abrem a possibilidade de ver de novas maneiras o mundo que chamamos de real, assim como de estabelecer um diálogo entre o sonhado e o aparentemente vivido.¹²³

E por uma estranha coincidência, Damar foi imaginada a poucos quilômetros antes de Arcaldas, indo-se pelo ramal da Mogyana. Foi em Águas da Prata¹²⁴ que Rubens Matuck teve uma de suas inspirações para semear a cidade onde o Conde Charles Mogadon poderia preencher o Museu de Arte Imaginária. A construção da cidade de Damar mostrada no livro *As aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão. 1970-2009* revela uma imbricada elaboração que foi sendo desenvolvida durante décadas amalgamando e reelaborando personagens, lugares e objetos. Uma lata de goiabada, uma caixa de foguetes, um maço de cigarros, embalagens de sabonetes, propagandas de remédios, tudo foi servindo de ingrediente para o surgimento da narrativa. Personagens reais frequentam lugares imaginários ou voam em navios alados. Mas se em Damar estes elementos concorrem para sua germinação, em Arcaldas tudo foi feito à revelia das coisas. Neste ponto podemos estabelecer um paralelo com Las Vegas, talvez a cidade real mais fictícia que a própria realidade pode algum dia gerar. Tudo nela é uma simulação. Tudo é orientado para o jogo, para que não se possa fazer outra coisa senão jogar:

Os cassinos em Las Vegas são envoltos por uma atmosfera etérea, de contos de fadas. Os jogadores ficam protegidos contra o ar puro e a luz do dia. As horas são esquecidas. Não se vêem relógios em ponto algum [...] à noite o ambiente é emocionante, embora vulgar. Lá está aquela pequena cidade, iluminada com milhões, literalmente milhões de dólares de gás neón, cercada pelo deserto. (PUZO, 1991, p.28)

A Chorographia ou Como se chega a Arcaldas?

A produção do Atlas Corográfico de Arcaldas deveu-se em grande parte pela inspiração do Mapa realizado por Ângelo Gaiga na máquina *Auto-Pista*. O mapa de Gaiga, que é feito até com o certo rigor cartográfico, sempre me pareceu uma primeira rota em direção a Arcaldas. Devido a seu único exemplar sobrevivente ter sido pintado em vidro, havia o risco de esta peça destruir-se sem que uma reprodução pudesse ser feita. Dessa forma redesenhei o mapa, vetorizando-o em computador criando, não uma cópia, mas uma versão mais próxima possível do original.

¹²³ MATUCK, Artur. *As aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão. 1970-2009*/ Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck – São Paul: Editora Terceiro Nome, 2010.

¹²⁴ O município de Águas da Prata situa-se na divisa entre o estado de São Paulo e Minas Gerais, fazendo fronteira a leste com Poços de Caldas. É possível viajar de uma a outra em pouco mais de 30 min.

O segundo mapa a ser elaborado seria um mapa meramente ilustrativo dos cem mais representativos Salões de Poços de Caldas. Ocorre que durante a pesquisa para confecção deste mapeamento, me deparei com o conceito de Corografia, um ramo dentro da Geografia cuja finalidade era a de produzir mapas ilustrados numa vertente diferente da cartografia tradicional. Neste sentido o projeto *Álbum Chorográfico Municipal do Estado de Minas Gerais* desenvolvido em 2007 pela Fundação 18 de Março (Fundamar) e apoiado por diversos órgãos estaduais mineiros, constitui-se numa importante fonte de consulta que norteou a representação corográfica de Arcaldas. Este projeto consistiu na recuperação e digitalização de um atlas, produzido para comemoração do primeiro Centenário da Independência do Brasil em 1927. O *Álbum Chorográfico* pode ser considerado como um conjunto de imagens nos quais a representação visual conjuga a função informativa com um estímulo acentuado à percepção e fruição estética. Nestas cartas geográficas será através da sedução das formas artísticas que o espectador/leitor tomará conhecimento dos conteúdos simbólicos (sociais, culturais e geográficos) do município em questão, semelhante ao que pretendem os monumentos:

..Corographia He pois ... descripção de qualquer lugar, payz, ou Região particular, & nisto differe Corographia de Geografia, que assi como a pintura de hum homem, com todas as partes, & proporçoens de mêmbrs, He differente da pintura de hum braço sómente, ou de qualquer outra parte separada, assi a Geographia He como huma pintura de toda a terra com suas partes, & demarcaçoens, & a Corographia trata sómente de alguma terra em particular, sem ordem, nem respeyto às outras, empregandose mais nos accidentes, & qualidades da terra [...] que na quantidade [...].¹²⁵

¹²⁵ Santos, M. M. Duarte. *Album Chorographico Municipal do Estado de Minas Gerais: Revelando O Significado Das Aparências Pelas Propriedades Cartográficas*. Disponível em www.albumchorographico1927.com.br acesso em 20 de set. 2013. Mantida a grafia original.

Figuras 79 e 80- Mapas das cidades imaginárias South Town e Metro City.



Fonte: Frames obtidos através de captura de imagem do próprio jogo.

Figuras 81 e 82- O Mapa-Mundi de *Street Fighter II* e *King of Fighters '94*.



Fonte: Frames obtidos através de captura de imagem do próprio jogo.

MUNICÍPIO DE POÇOS DE CALDAS

ESCALA 1:200.000

ESTADO DE SÃO PAULO

BOTELHOS

DISTRICTO UNICO

POÇOS DE CALDAS

CALDÁS

CARACÓ

DISTRICTO UNICO

PESTRE

POÇO DE LACERDA

IGREJA DO CARMO

ESTACION FERROVIARIA

VISTA GERAL DA CIDADE

PLANTA DA CIDADE DE POÇOS DE CALDAS

ESCALA 1:10.000

LEGENDA

- CIDADE
- Povoado
- Cidade
- Linha de Estado que dá origem ao município
- Traçado por Minas
- Distrito de Município
- Distrito de Autarquia
- E.F. e Tel. Ferro-Via
- E.F. e Tel. em construção
- Estrada Camponesa
- Caminho
- Linha Telefônica
- Cunhado

POSICÃO GEOGRÁFICA CONHECIDA

Poços de Caldas... Lat. S. 20° 47' 16"

Long. W. GR. 48° 54' 17"

AREA E POPULAÇÃO

DISTRICTO UNICO	AREA EM KM²	POPULAÇÃO EM 1930
Poços de Caldas...	85,99	14.587

POSICÃO DO MUNICÍPIO NO ESTADO

Resumo parcial de Poços de Caldas

Joaquim Moreira Barbosa, des.

¹²⁶ Todo acervo dos mapas corográficos de Minas Gerais está disponível em: <http://www.albumchorographico1927.com.br/> acesso em 22 de Abril de 2014.

Esta empreitada do projeto *Álbum Chorográfico de Minas* se apoiou nas tradições cartográficas comuns em fins do século XIX, puderam ser identificadas como modelos apropriados e reelaborados para a concepção do Álbum: a dos atlas regionais franceses e a dos *county maps* ou *county atlas* ingleses e norte-americanos. Há também uma Os chamados *county maps*, ou mapas do condado, eram mapas locais de grande escala que se tornaram importantes instrumentos na construção da identidade das respectivas comunidades. O mapa é circundado por tabelas, plantas, esboços biográficos e retratos dos proprietários locais, empresários, políticos, personagens folclóricos, assim como caprichosas vistas dos prédios públicos, privados e comerciais. Esta configuração de atlas seguia uma tradição dos atlas departamentais franceses da segunda metade do século XIX, que eram fruto de uma geografia romantizada, que procurava evocar uma paisagem idílica, pitoresca, onde os ornamentos, molduras, textos e alegorias estavam no mesmo nível de importância do próprio desenho da paisagem:

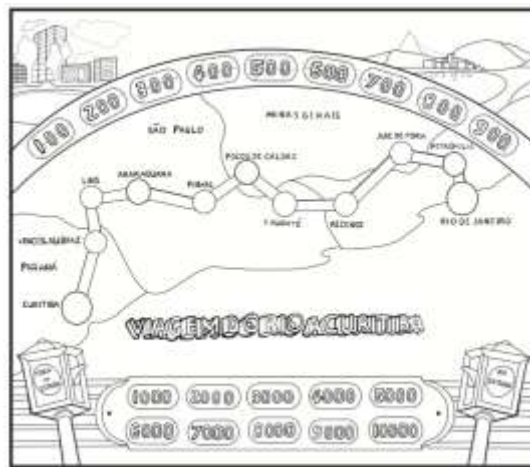
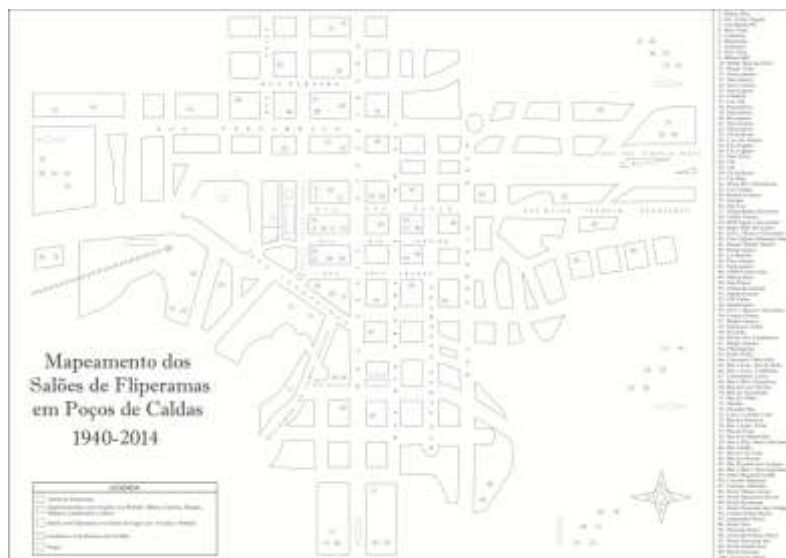
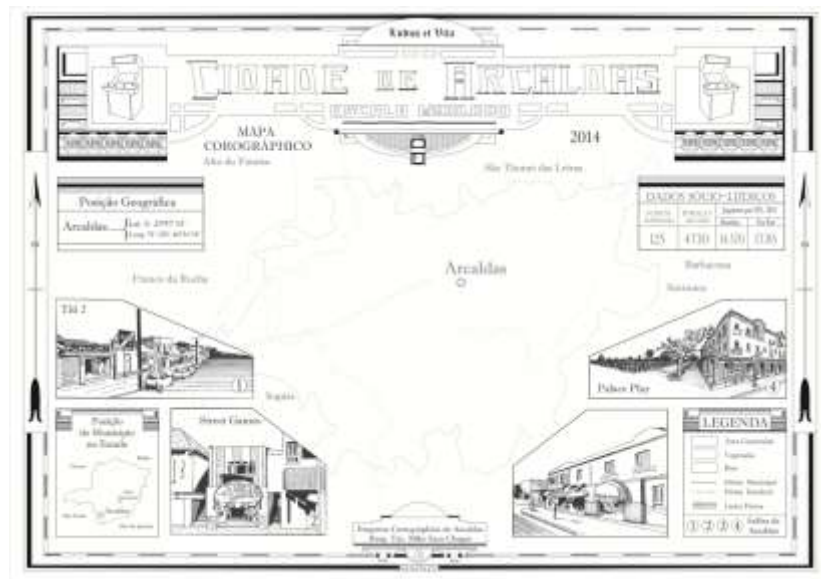
O Album Chorographico pode ser considerado como um conjunto de imagens nas quais a representação visual conjuga a função informativa com um estímulo acentuado à percepção e fruição estética [...] é pelo desejo de contemplação das formas artísticas dos mapas que se promove a sua ressonância social e, conseqüentemente, a veiculação dos conteúdos simbólicos nelas implícitas, conferindo-lhe o sentido de um monumento..¹²⁷

Este tipo de registro cartográfico, que pretendia unir a História (tempo) e a Geografia (espaço) numa mesma representação, denominando-se como Corografia, cujo significado “pode ser entendido como a descrição de regiões ou ainda escrita das regiões, foi amplamente utilizado entre os séculos XVII e XVIII [...] a característica de delimitar e descrever regiões individuais da Terra.”¹²⁸

¹²⁷ ANDRADE GOMES, Maria do Carmo. *O Álbum Chorographico e as Pequenas Crônicas da Civilização e do Progresso. Análise Crítico História.* Disponível em: <http://www.albumchorographico1927.com.br/texto/estudo-critico-historia>. Acesso em 03 de fev. 2015

¹²⁸ LEAL, F. Machado. Geografia: ciência corográfica e ciência corológica. In: *II Encontro Nacional de História do Pensamento Geográfico / 2009*. Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://enhpgii.files.wordpress.com/2009/10/fabiana-machado-leal1.pdf>. Acesso em 03 de fev. de 2015, p. 12

figura 84, 85 e 86- *O Atlas de Arcaldas*, tríptico, lápis sobre vegetal, 80x60, 2014.



Já na confecção do mapa corográfico de Arcaldas, a paisagem revela as indicações de sua proximidade com outras cidades cuja história possuiu certa aura mística, como no caso de, São Thomé das Letras e Aiuruoca (que são realmente bem próximas a Poços de Caldas) ou que possuíram famosos sanatórios, no caso de Barbacena e Itapira. Esta indicação aponta para qual tipo de lugar foi Arcaldas, um ajuntamento de loucos, alucinados pelo jogo. Os quadros, que nos mapas tradicionais apresentam prédios públicos mais importantes, aqui retratam os salões de fliperama. Da mesma forma que os dados sociais foram convertidos em dados *sócio-lúdicos* que revelam, por exemplo, o número de salões *per capita* etc. A concepção destes mapas apresentados foi consequência natural da formação representativa da Cidade imaginária. A pergunta “onde fica” é geralmente a primeira a ser feita quando falamos sobre um lugar. Instaurar geograficamente o lugar me situa no espaço:

Portanto, ter consciência de minha geografia e de sua representação aponta para a ideia da própria inserção do homem no mundo, localizado em uma rede de distribuições, em uma trama de localizações específicas, extrapolando seus limites quantitativos. Ter para si uma consciência geográfica é ter consciência do meu lugar na trama de relações, e assim, saber a qual geografia eu pertença e estou envolvido. (LEAL, 2009,p.12)

Essa necessidade de demarcação está ligada talvez, àquilo que Yi-Fu Tuan (1983) coloca como uma necessidade de criação/crença do espaço mítico. Esta necessidade, decorre porque, mesmo na contemporaneidade, certos lugares escapam a nossa plena compreensão. São impossíveis de serem abrangidos de maneira total e mesmo quando a cartografia tradicional os representa friamente nas fotos de satélite ou mapas precisos, não dá conta de grafar os contornos mais particulares, daqueles que habitam suas linhas limítrofes. Isto porque individualmente, de certa forma, a representação particular de determinado lugar estará sempre sujeita a uma idealização, “o lugar existe em escalas diferentes” e “a cidade é um lugar, um centro de significados, por excelência. Possui muitos símbolos bem visíveis. Mais ainda, a própria cidade é um símbolo.”¹²⁹

Logo Arcaldas ao surgir como cidade, surge também como um símbolo, que resume a história findada dos salões de fliperama “-As suas cidades não existem. Talvez nunca tenham existido. Certamente não existirão nunca mais. Por que enganar-se com essas fábulas consolatórias?” (Calvino, 2003, p. 59).

É recorrente, em especial na arte contemporânea, a criação ou apropriação dos mapas como suporte estético. Entretanto, em nossa perspectiva, o sentido da construção dos mapas de Arcaldas não teve a intenção de se discutir o mapa enquanto objeto expressivo. Estes mapas nos servem, e também ao visitante/leitor, mais como passagem para se chegar à Cidade Imaginária. É ela que nos interessa de fato.

Ora, mas o que a pesquisa indica em seu título, não é de que estamos fazendo justamente uma *corografia poética*? Não deveríamos então esgotar tudo que se deve sobre os mapas enquanto

¹²⁹ TUAN, Yi-Fu. *Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência*. São Paulo - Difel: 1983, p.191

estratégia de representação? Sim, é possível. Mas, elaborar os mapas foi uma consequência da criação da cidade e não um objetivo em si. Antes, foi uma repetição de um gesto feito por Ângelo Gaiga, que transformou um território estranho em um território familiar ao conceber sua versão da *Drive Mobile*¹³⁰. E Gaiga o fez, provavelmente sem a intenção de estabelecer um questionamento, porque talvez, naquele momento, o que lhe pareceu mais correto foi adequar o jogo, a fantasia, ao seu canto de mundo. Ou ainda, e isso é uma cogitação nossa, por entender que a sua cidade e o seu território também eram tão mágicos quanto qualquer outro.

Por isso, quando escolhemos o conceito de Corografia para designar o que pretendemos produzir nesta pesquisa nos atemos à ideia de que Arcaldas só poderá ser percebida através de seus fragmentos, e que cada fragmento (de lembrança, de objeto, de sensação) nos fala diretamente sobre o todo, exatamente como se propõe a definição de Corografia, *definir o todo pelas partes*. Arcaldas espelha o Brasil, e para seu território/tabuleiro, convergem todos os mapas, desenhos, arquivos, fichas, reminiscências e pinturas.

¹³⁰ Como pontuado na Primeira Fase, Level 2.

TERCEIRA FASE:

Pinacoteca de Neón

LEVEL 6:

Pinacoteca de Neón

*Então, se mantivermos o sonho na memória,
se ultrapassarmos a coleção de lembranças precisas,
a casa perdida na noite dos tempos sairá das sombras,
parte por parte.*

Gastón Bachelard

Durante oito anos tentei exilar-me de Arcaldas. Entretanto o fantasma da Cidade Imaginária, o fantasma de Toneco, perseguia-me pelas ruas de Salvador, chacoalhando as fichas, desviando meu caminho, guiando-me aos fliperamas da Lapa, da Rua Nova de São Bento, da Carlos Gomes. Como o Corvo de Poe, me espreitava zombeteiro por entre as máquinas indagando-me: *Nunca Mais?* Aquela presença me confundia, afinal, Arcaldas já não havia desaparecido? Todos os salões dourados já não estavam fechados? Toneco nada respondia a não ser a velha pergunta, *Nunca Mais?*

Tentando exorcizar-me de Toneco, tomei o velho Cometa de bancos em couro vermelho rumo à extinta Arcaldas. Na minha cabeça, já traçava um plano perfeito para reencontrar os vestígios da Cidade. Durante o dia visitaria os velhos companheiros de *arcade*, passaria as tardes na silenciosa hemeroteca da Biblioteca Municipal, e a noite enfim, me sentaria no Bar Maracanã com os esboços desta pesquisa sobre um imenso e alvo balcão de fórmica, enquanto a minha frente haveria uma enorme caneca de chope Brahma, encharcando as anotações com sua cremosa espuma branca. Acima, na marquise, o letreiro de neón brilharia mais que a lua, inspirando este Milton das Mantiqueiras a escrever sobre seu *Paradise Lost*¹³¹.

Contudo, a realidade mostrou-se bem diferente. Toneco gargalhava diante da minha cara de espanto ao ver que o velho bar, havia se convertido numa indefectível agência bancária. Relutante, não queria dar o braço a torcer àquela assombração, não queria aceitar o *Nunca Mais!* Ocorre que silenciosamente, uma questão pontuada por meu aristotélico amigo

¹³¹ John Milton, poeta inglês (1608-1674) autor de *O Paraíso Perdido* (1658-1664).

Robinson décadas antes e que se encaixava perfeitamente naquele meu devir, foi surgindo-me: *mas, o que era isto antes de ser assim?*

Esta indagação delineou a abordagem da pesquisa e a maneira como eu encararia esta jornada para registrar a história dos salões de fliperama. Tempos depois me deparei com a um trecho de *As Cidades Invisíveis*:

[...] - A sua viagem só se dá no passado?

Tudo isso para que Marco Polo pudesse explicar ou imaginar explicar ou ser imaginado explicando ou finalmente conseguir explicar a si mesmo que aquilo que ele procurava estava diante de si, e, mesmo que se tratasse do passado, era um passado que mudava à medida que ele prosseguia a sua viagem, porque o passado do viajante muda de acordo com o itinerário realizado, não o passado recente ao qual cada dia que passa acrescenta um dia, mas um passado mais remoto.

Ao chegar a uma nova cidade, o viajante reencontra um passado que não lembrava existir: a surpresa daquilo que você deixou de ser ou deixou de possuir revela-se nos lugares estranhos, não nos conhecidos. (CALVINO, 2003, p. 30)

Intuitivamente já naquele momento a ausência do bar, ou antes, a transformação daquele espaço em algo muito diferente gerou o choque necessário para o entendimento de que não era apenas uma questão de nostalgia ou um lamento, mas de apontar uma presença que havia perdido a sua forma. O trabalho seria o de restituir uma forma ou uma representação desta forma ainda rondava, não só a mim, mas a diversas pessoas que habitaram os salões. E com o passar dos dias e da pesquisa, as imagens de tudo aquilo que eu tentava resgatar iam se construindo, sendo rascunhadas ao longo dos meses. As pinturas que iam se desvelando, embrionariamente, deveriam tornar claro sobre qual Poços de Caldas/Arcaldas eu falava. Quanto mais a pesquisa ia avançando, mais ia ficando nítido que a história de todos os fliperamas em que havíamos jogado, estava intimamente ligada e confundia-se com a maneira como nos relacionávamos com a cidade. Tudo parecia fazer parte do mesmo fluxo. Não havia como reproduzir aqueles salões sem também reproduzir seu entorno, aquele pedaço de realidade em que nos movíamos entre um salão e outro. Porque o salão, nas lembranças dos entrevistados, não se restringia àquele espaço lotado de máquinas. Era também parte dele o batente em que se estacionavam as bicicletas, a calçada em que a turma se juntava, a banca de jornal, a marquise que se servia de abrigo contra a chuva, a lanchonete ao lado com suas apaixonantes garçonetes.

Assim, ao longo destas primeiras etapas, pude perceber de que maneira estes salões se configuravam como espaços de devaneio em meio ao cotidiano das cidades, assemelhando-se

ao que Carl Jung citado por Walter Benjamin em seu estudo sobre as passagens parisienses¹³² do século XIX, definiu como: “Moradas do sonho coletivo: pois a experiência da juventude de uma geração tem muito em comum com a experiência do sonho. Sua configuração histórica é a configuração onírica.” (JUNG apud BENJAMIN 2006, 433). Se de um lado os fliperamas foram o espaço da turma, reeditando as práticas e rituais do círculo, da seita e do clube, por outro mantinham relação direta e aberta com a cidade que o cercava. Diferente do que acontecia com os cassinos, onde tudo concorria para/pelo jogo, nos fliperamas por vezes, o jogo tornava-se secundário. Os salões espalhados por toda a cidade funcionavam como que portais de fantasia dentro da dinâmica urbana, mas ao mesmo tempo propiciava-nos uma curiosa sensação de pertencimento à própria cidade.

Essa situação de pertencimento é discutida por Bachelard em *A Poética do Espaço*¹³³ mais precisamente no texto *A Casa e o Universo* onde o autor aponta que as lembranças da casa estão fixadas na memória sensível e acompanha-nos durante toda a vida, sendo a casa o local a que voltamos em nossos devaneios, “pois a casa é nosso canto do mundo. Ela é, como se diz frequentemente, nosso primeiro universo. É um verdadeiro cosmos. Um cosmos em toda a acepção do termo.” (Bachelard, 2005, p.24). É no espaço da casa e suas dependências que o ser humano encontra acolhimento e revela-se profundamente. Será dentro deste espaço elementar que a imaginação criadora irá desabrochar. Bachelard, entretanto, não restringe a sua concepção de “casa” apenas ao lar primeiro de nossa infância, mas sim “todo espaço realmente habitado traz a essência da noção de casa”.

Desta forma podemos compreender o sentido das memórias dos antigos jogadores ao descreverem os fliperamas. É que para o jogador o salão é a sua casa. E a força com que este espaço surge em seus devaneios é potencializada pelo fato de ser uma casa eleita, o lugar escolhido para ali viver suas fantasias:

Em suma, na mais interminável dialética, o ser abrigado sensibiliza os limites de seu abrigo. Vive a casa em sua realidade e em sua virtualidade, através do pensamento e dos sonhos. Por consequência, todos os abrigos, todos os refúgios, todos os aposentos têm valores de onirismo consoante.(BACHELARD, 1990, p. 25)

¹³² Curiosamente, a versão americana das *Passagens* são os *Arcades*, onde foram abertos os primeiros salões de fliperamas nos EUA (estes dois espaços equivalem ao que se chama no Brasil de Galerias)

¹³³ BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

No salão o jogador é absoluto, livre da conduta hierarquizante da casa paterna ou da escola. Será entre estes aparelhos de jogo que estarão abrigados o nosso devaneio. Roniel dos Santos, o Sagat, neste sentido confessou-me:

- o fliperama era tipo o meu quintal, o meu quarto, porque eu nunca tive um quarto só meu. Minha vida naquela época era muito ruim, muito difícil e o fliper era bom. Os amigos me faziam rir. Até as brigas por causa do jogo eram divertidas. Mesmo quando as fichas acabavam sempre tinha alguém que emprestava ou que dividia uma partida, nossa turma era como irmãos, se bobear melhor do que qualquer irmão...¹³⁴

Mais que um território de fantasia, o salão de jogos apresenta-se como catalisador de memórias sensíveis, guardando dentro de seus limites o passado pronto a romper-se através da imagem poética, nas palavras de Fayga Ostrower:

O espaço vivencial da memória representa, portanto uma ampliação extraordinária, multidirecional do espaço físico natural Agregando áreas psíquicas de reminiscências e de intenções forma-se assim uma nova geografia ambiental, geografia unicamente humana. Outros territórios irão se incorporar ainda: imensos e ilimitáveis. (OSTROWER:1987, 19)

Assim ao habitarmos o lugar, este passa também a nos habitar. E o ato da rememoração vai (re)habitá-lo em sua arquitetura onírica, reconstruindo suas paredes com a matéria preservada pela memória sensível: “Tudo que devo dizer da casa de minha infância é justamente o que preciso para me colocar em situação de onirismo, para me situar no limiar de um devaneio em que vou repousar no meu passado” (BACHELARD, 1990, p. 32). Logo, memória e espaço irão se fundir na ação/intenção do artista em povoar o tempo presente, que por não ser nem passado nem futuro, configura-se como atalho para um vir a ser. E a tarefa dessa reconstrução misturou em sua argamassa toda sorte de memórias na tentativa de conceber um esboço que pudesse refletir justamente esse amálgama, dar unidade a lembranças dispersas, por vezes antagônicas, que irão através da pintura apresentar o salão não como ele foi concebido em sua planta, pois, “para que serviria, por exemplo, dar a planta do aposento que foi realmente o meu quarto?” (BACHELARD, 1990, p. 32) mas, como sua planta foi redesenhada por cada um dos jogadores, por cada um dos vendedores. O traço do jogador irá iniciar-se em uma coordenada diferente do vendedor ou dono e assim por diante. Não se tratava de esboçar apenas o *meu* salão, mas o *nosso*:

¹³⁴ Em entrevista concedida a mim em 23/04/11.

Inicialmente podemos desenhar essas casas antigas, dar-lhes consequentemente uma *representação* que tem todas as características de uma cópia do real. Esse desenho objetivo, desligado do devaneio, é um documento rígido e estável que marca uma biografia.

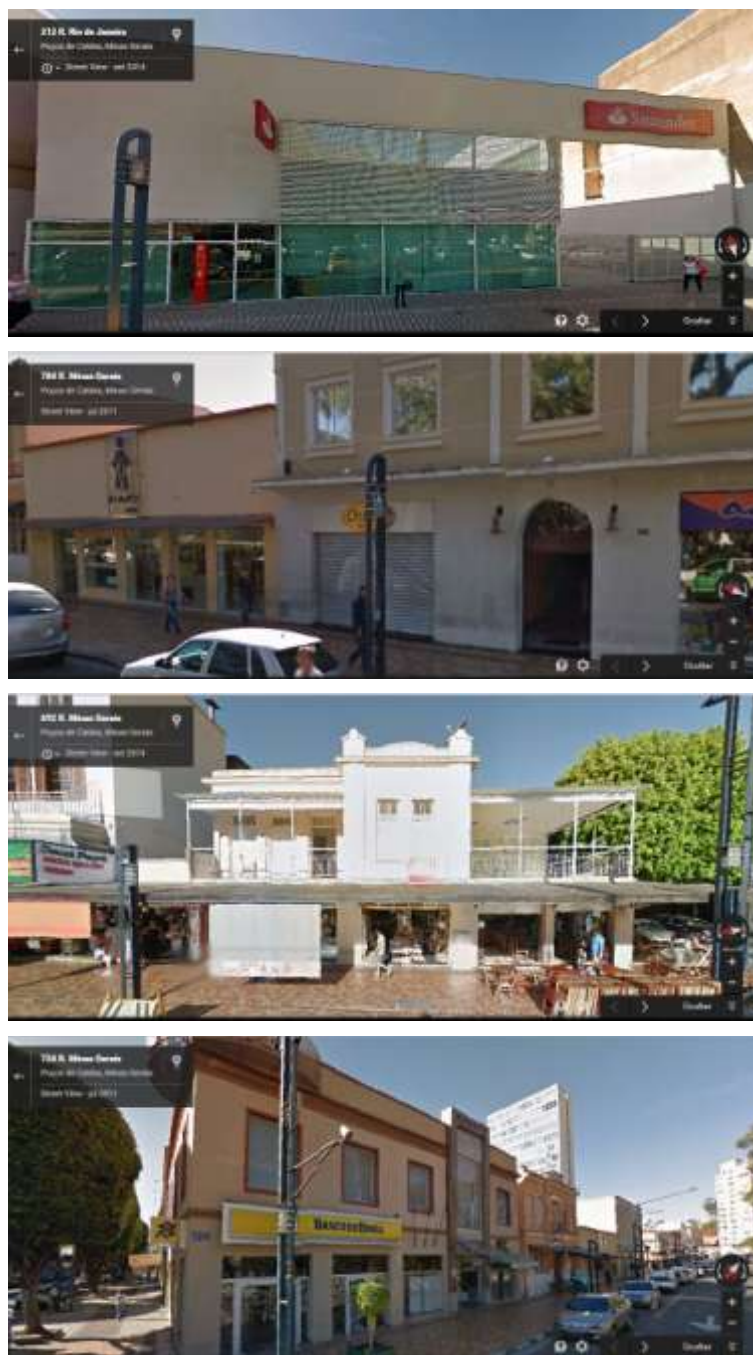
Mas essa representação exteriorista, se pelo menos mostrar habilidade de desenho, talento de representação, não deixa de se fazer insistente, convidativa; e a simples apreciação adequada, da construção adequada, prolonga-se em contemplação e em devaneio. O devaneio volta a habitar o desenho exato. A representação de uma casa não deixa por muito tempo um sonhador indiferente. (BACHELARD, 2005, p. 64)

Certos salões, como o Minerama, sofreram diversas modificações ao longo de sua existência, por isso eram descritos de maneiras muito diferentes pelos jogadores mais antigos. Durante a fase em que frequentei este fliperama, nós sequer referíamos-nos a ele como Mineirama, ele era simplesmente o fliper da Maria.¹³⁵ O salão era imenso e todo pintado de verde, completamente diferente do que era nos anos 70 quando tinha várias pinturas de Paquito, ilustrando sua parede, um toldo luminoso com quinhentas lâmpadas. O que fazer então? Compor duas ou três telas, uma para cada época? Preferi compreender o Maria/Mineirama, nesta pintura, como um híbrido de todas as suas épocas, ou ainda como se sua arquitetura comportasse dentro de si todos nós. O tempo da pintura seria todo o nosso tempo, dos jogadores antigos até os que viram suas portas baixarem de vez:

Parece que habitando tais imagens, imagens tão estabilizadoras, também, recomençamos outra vida, uma vida que seria nossa, nas profundezas do nosso ser [...] Por essa infância permanente, mantemos a poesia do passado. Habitar oniricamente a casa natal é mais que habitá-la pela lembrança, é viver na casa desaparecida como nós sonhamos (BACHELARD, 1990, p.50.)

¹³⁵ Maria Helena Soares (1949) começou a trabalhar no Mineirama em 1988 e foi entre as mulheres a mais famosa vendedora de fichas da cidade.

Figuras 87, 88, 89 e 90- As transformações nas fachadas que abrigavam os mais populares salões de Arcaldas, na ordem: Star Games, Mineirama, Cinelândia e o Bar Maracanã.



Fonte: Google Street View.¹³⁶

¹³⁶ Disponível em: <https://www.google.com.br/maps>, acesso em 02 de Abr. de 2015.

Figura 91- *Mineirama*, óleo s/ tela, 50x70 cm, 2014.



Fonte: Acervo do autor.

A construção de uma referência visual sobre um determinado espaço, em especial àqueles que possuem escasso registro, por vezes nos leva a encruzilhadas e incertezas sobre qual caminho devemos optar. É aquilo que Paul Ricoeur classificará como *aporias da temporalidade*, um impasse que se dá entre o tempo histórico e a narrativa deste tempo ocorrido: “é que ela convida a reformular o problema clássico da referência ao passado que foi “real” (ao contrário das identidades “irreais” da ficção) em termos de reconfiguração”¹³⁷ Este entrecruzamento da ficção e história permite que haja uma concretização dentro do plano da imaginação, que será transposta para a criação artística, mas não sem antes levar o artista, que em nosso caso se agrava pois se confunde com um historiador, a uma encruzilhada:

É preciso dizer em primeiro lugar, que a projeção de um mundo fictício consiste num processo criador complexo que pode não ser menos conduzido por uma consciência de dívida do que o trabalho de reconstrução do historiador. A questão da liberdade criadora não é simples. A libertação da ficção das coerções da história – coerções resumidas na prova documental – não constitui a palavra final acerca da liberdade da ficção. Ela constitui apenas o seu momento cartesiano: a livre escolha no reino imaginário [...] Livre da coerção externa da prova documental, a ficção está ligada por aquilo mesmo que ela projeta para fora de si mesma. *Livre de...* o artista ainda tem de tornar o *livre para...* (RICOEUR, 1997, p. 301).

A maioria das centenas de salões surgiu e desapareceu sem nos legar qualquer fotografia, ou ainda tiveram o prédio que os abrigavam demolido ou totalmente modificado, o que torna nossa tarefa mais difícil, não por não termos um índice em que nos basear, mas pela responsabilidade de que o registro que estamos “cometendo” talvez seja o único a permanecer. Neste caso porque minhas atitudes como artista estão ligadas também a uma obrigação histórica, que exige certa conduta peculiar ao historiador. Por isso, este limiar nos coloca em uma situação delicada em que corremos o risco de ora pendermos mais para o campo da história, ora mais para o campo da arte. Para Ricoeur, este limiar não é de todo mal. Pois, o testemunho dos que sobreviveram a este passado (que para muitos é ainda um “quase-presente”) oferece nuances que são saudáveis em confronto com a prova documental. A prova documental, vai se constituir numa memória estável, paralisada, enquanto o testemunho é esta mesma memória exposta ao tempo, às emoções. Talvez por isto, os jogos como artefato, não tenham sido explorados de maneira preponderante dentro da nossa pesquisa. Pois o jogo não

¹³⁷ RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa - Tomo III*. Campinas, SP: Papirus: 1997. p. 08.

se altera, ele é em tese, o mesmo que foi há trinta anos. O que pode mudá-lo é o que dele ficou em nós e foi transformado pelas nossas vivências. E percebo ainda que por mais que o artista tenha a palavra final na hora de escolher aquilo que vai para a tela, quando trabalhamos com memórias alheias misturadas às nossas, no fundo, acabamos cedendo ao outro, ora por duvidarmos de nossas próprias lembranças, ora por que as lembranças do outro são mais atraentes, mesmo que não sejam as mais verdadeiras. Mais um conflito se destaca, o fato de que eu como pesquisador pertenço a um *tempo anônimo* sugerido por também por Ricoeur:

Todavia, existe entre memória e passado histórico um recobrimento parcial que contribui para a constituição de um tempo anônimo, a meio caminho entre o tempo privado e o tempo público [...] Assim torna-se porosa a fronteira que separa o passado histórico da memória individual (como vemos na história do passado recente - o gênero mais perigoso! – que mescla o testemunho de seus sobreviventes aos rastros documentais separados dos seus autores. (RICOEUR, 1997, 193)

Desta forma encontramos na obra de dois artistas uma orientação de que caminho seguir dentro desta perspectiva da construção de uma representação. O primeiro deles é o francês Henri de Toulouse-Lautrec (Auby, FRA, 1864 - St. Andre du Bois, 1901). A obra de Lautrec, marcada pela representação de cabarés, bordéis e cafés, de certo modo formatou, ao menos na percepção do grande público, a representação de um viés festivo e mundano da *Belle Époque* francesa. A simples menção à Lautrec é uma menção aos *Moulines*:

Para além das preferências temáticas (Toulouse é o pintor de Montmartre e de sua vida artificial e brilhante: os cabarés, o teatro de variedades, o circo, os bordéis) [...] Com sua reportagem concisa e dotada de naturalidade, o que pretende é não tanto representar a realidade sob os olhos, e sim captar o que, ultrapassando a pura sensação visual, atua como estímulo psicológico.¹³⁸

A própria figura de Toulouse também está intimamente ligada ao ambiente ao qual se dedicou retratar. Lautrec vive e fala “de dentro” dos cabarés. A perspectiva na qual são retratados estes ambientes, pretendem construir não só um panorama, mas expor as práticas de seus *habitués* e os bastidores do cotidiano destas casas de diversões. Dedicando-se a pintar situações que ultrapassam o clichê, Lautrec nos apresenta as prostitutas em fila à espera do

¹³⁸ Argan, Giulio Carlo. *A arte moderna na Europa: de Hogarth a Picasso* /Giulio Carlo Argan; tradução, notas e posfácio Lorenzo Mammì — São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

exame ginecológico, dançarinas vestindo suas fantasias, o interior dos camarotes com seus visitantes melancólicos, garçonetes fazendo o banho de asseio, casais dividindo ora um beijo lúgubre ora taças de absinto e dezenas de personagens lendários como Tapié, La Goulue, Jane Avril, Lucy Jordan, Cha-U-Kao, Monsieur Chocolat, entre tantos. Figuras que as tintas de Lautrec tornaram mitos de um período e um lugar que poderiam, dada a sua natureza, ficarem relegadas apenas a registros policiais, livros de notas da vigilância sanitária e outras instâncias em que geralmente habitam os boêmios.

O segundo é o carioca Heitor dos Prazeres, (Rio de Janeiro, 1898-1966), que nos orgulha de sua presença por ser dos pintores brasileiros, talvez o que mais retratou os costumes lúdicos praticados nos bares e mafuás. A sinuca, os dados, o dominó, o jogo de palito, baralho, são elementos recorrentes no trabalho de Heitor e que dão a medida da afinidade do artista com o tema sobre o qual ele fala, “A minha pintura são coisas que passaram por mim e eu passei por elas, na minha infância, na minha juventude, no arrabalde, aí neste mundo infinito.”¹³⁹ Pode-se perceber na pintura de Prazeres a mesma imersão que vemos em Lautrec. *Mulatas e cocottes*, *malandros e viveurs*, dançam na mesma intensidade seja na Praça Onze ou em Montmartre:

Ele (Heitor) retratava histórias e paisagens da qual fazia parte, distintamente de tantos artistas modernistas, que iam ao mangue ou ao morro retratar algo que não lhes pertencia, interpretando e apropriando-se de um elemento que não era deles, pintando temas de fácil sucesso comercial, como as mulatas de Di Cavalcanti. (D’AVILA, 2009, p. 46)

Certamente, guardadas as devidas proporções, que há uma grande semelhança entre as abordagens dos dois pintores e a deste pesquisador ao tratar destes “antros de vício”. Nossa satisfação seria plena se um dia representássemos para os salões de fliperama tudo que Toulouse Lautrec e Heitor, representam para os cabarés e mafuás. Ocorre que diferente de Lautrec e Prazeres, a produção dos trabalhos sobre os salões de fliperama acontece num tempo diferente, quando tudo já cessou. Enquanto Lautrec fez do cabaré o seu ateliê e Heitor rascunhava seus desenhos nos guardanapos do boteco, a produção destas pinturas reflete um passado reconstruído. Seguramente, tudo seria diferente se eu tivesse pintado os salões

¹³⁹ PRAZERES, apud D’AVILA, Patrícia Miranda. *PRIMITIVO, NAÏF, INGÊNUO: um estudo da recepção e notas para uma interpretação da pintura de Heitor dos Prazeres*. p. 09. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

enquanto os frequentava há 20 anos. Mas, mesmo na pintura de Heitor, existe um componente de memória, como se em determinado momento o espaço está tão entranhado nele, que a sua representação independe de sua existência física, como o próprio artista pontua:

[...] estas figuras que eu faço tem coisas que eu já vi; que ainda existem. Estes bailes, estas macumbas, este samba. Estas coisa que existem, tanto existem que eu sou um dos que existe. não preciso ver mais, não preciso de modelo, tenho tudo aquilo do passado e de agora dentro de minha memória[...] (D'AVILA, 2009, p. 63).

Pergunto-me se o trabalho que desenvolvi entre 2006 e 2013, onde pude retratar os derradeiros salões de Salvador já não carregavam em si uma contaminação destes salões remotos. Quanto do meu olhar já não estava impregnado pela atmosfera da pesquisa, na hora em que eu pintava o fliper da Rua Nova de São Bento? Havia já uma Arcaldas em formação nos azulejos da Pl@y-Net ali na Baixa dos Sapateiros? Estas questões me levam a pintura, *Titi 2*, que é a única que retrata um salão ainda existente em Poços de Caldas. Assim como Lautrec, transformei a mesa de bilhar em prancheta e esbocei a cena *in loco*, apresentando um salão praticamente vazio, com uns poucos jogadores na porta (que nem jogando estão), e quase em primeiro plano a figura de outra Maria, desta vez D. Maria Célia, que aos 67 anos vende fichas e empadas no salão para completar a escassa aposentadoria. Os salões que desapareceram são mais vivos, coloridos e agitados que aquele que ainda existe. Por quê? *Porque aquilo era isto antes de ser assim:*

As grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história. São sempre lembrança e lenda ao mesmo tempo. Nunca se vive a imagem em primeira infância. Qualquer grande imagem tem um fundo onírico insondável e é sobre esse fundo onírico que o passado pessoal põe cores particulares. Assim também, só quando já se passou pela vida é que se venera realmente uma imagem descobrindo suas raízes para além da história fixada na memória. No reino da imaginação absoluta, somos jovens muito tarde. É preciso perder o paraíso terrestre para vivê-lo verdadeiramente, para vivê-lo na realidade de suas imagens, na sublimação absoluta que transcende qualquer paixão. (BACHELARD, 2005, p.50)

Figura 92 e 93- *Au Moulin Rouge* e *Au Moulin de la Galette*, Henry de Toulouse Lautrec, 1890.



Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/At_the_Moulin_Rouge,_The_Dance¹⁴⁰



Fonte: <http://www.lemoulindeLAGalette.fr/son-histoire/le-moulin-de-la-galette-et-les-peintres>

¹⁴⁰ Acessado em 23 de Mar de 2015.

Figura 94 e 95- *Jogo de Sinuca e Carteadado no Bar*, Heitor dos Prazeres, cerca de 1960.



Fonte: <http://www.heitordosprazeres.com.br/hp/pinturas/index.asp>

Figura 96- *Titi 2*, óleo s/ tela, 50x70 cm, 2014



Fonte: Acervo do autor.

Cinelândia

- O fliperama que eu mais gostava era o do Cinelândia. Às vezes eu ia lá e só ficava sentado na porta vendo a praça, as pessoas na praça. Era melhor que ficar na praça, pois se aparecia alguém que não podia me ver eu entrava pra dentro do fliperama e escondia entre as máquinas.

Carlos, o Ser do Mal.

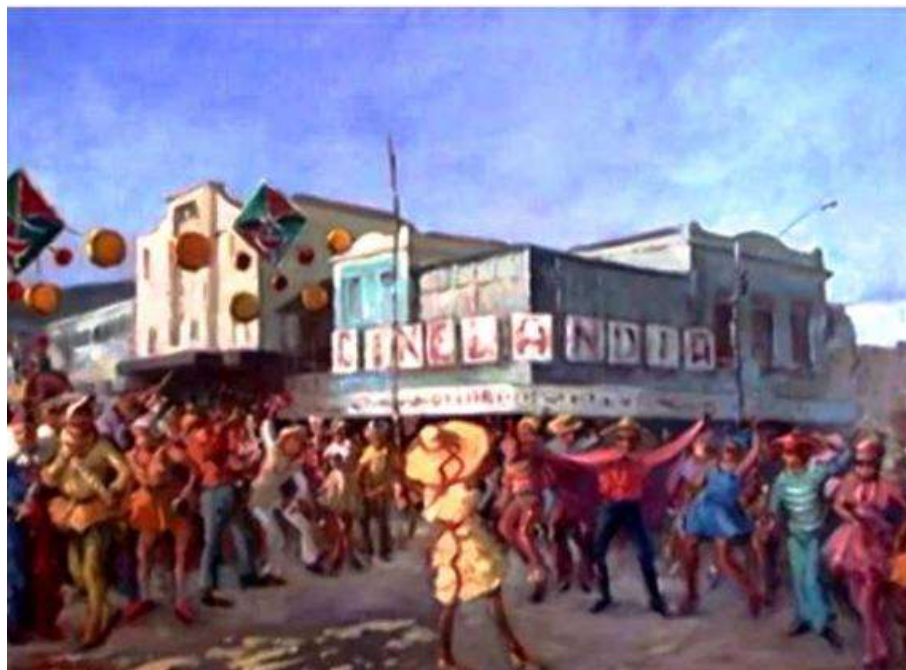
A primeira pintura, elaborada durante quatro anos em minha cabeça, deveria falar justamente do salão mais popular da cidade, situado entre aquelas duas esquinas que presenciaram o que de mais importante acontecia na praça. Comícios, desfiles do Sete de Setembro, Carnaval, festivais de rock, tudo se dava no encontro da Rua São Paulo com a Praça Pedro Sanches. Dessa forma o fliperama e o bar foram os melhores camarotes para quem quisesse curtir o que estava rolando na cidade. Dali via-se a feirinha hippie, ouvia-se o rumor dos trombones do coreto, os marreteiros barganhando seus Opalas, engraxates, ciganos e toda sorte de seres lendários comandados por TKR através de sua Rádio-Danone¹⁴¹. Aqueles dois quarteirões que emulavam cenários cariocas, eram presença constante nas colunas sociais e publicidades para fora do estado.

Uma das mais interessantes referências visuais que encontramos foi uma pintura de Bruno Felisberti (São Paulo, 1912 - Poços de Caldas 1979), talvez o mais célebre pintor poçoscaldense e que mostra uma cena de carnaval onde ao fundo se percebe a parte superior do prédio que abrigava o Cinelândia então, uma famosa loja de *souvenirs* da cidade.¹⁴²

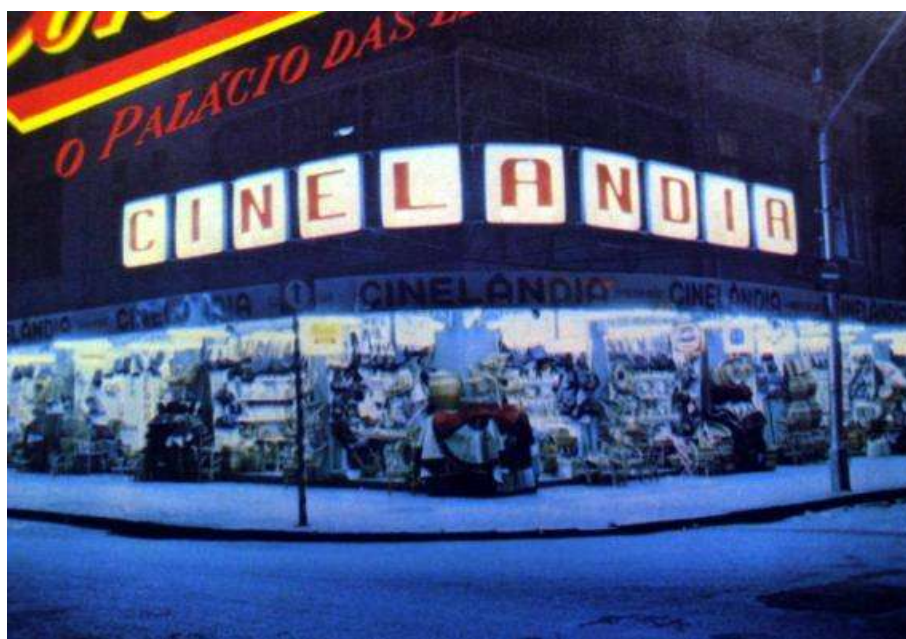
¹⁴¹ TKR foi uma espécie de *showman* performático, mesmo todos o considerando um maluco, que aos domingos ligava um toca-fitas e comandava um programa de rádio utilizando um vasilhame de iogurte como microfone. Os “seres lendários” tratam-se das figuras que toda cidade possui e que flanavam imponentes por aquele pedaço de rua: Haroldo Bilhete, Paciência, Maria Borsuda, Pé na Cova, Palmeirense, Collor, João Flor entre tantos.

¹⁴² O enorme letreiro luminoso foi mantido mesmo depois de a loja ser fechada. Por este motivo o fliperama era chamado por Cinelândia e não por Mineirama PC 2, sua verdadeira razão social. O bar Maracanã sobreviveu ainda alguns anos depois de fechado o fliperama em 1996.

Figuras 97 e 98 – *Carnaval*, de Bruno Felisberti (1976) e propaganda da Loja Cinelândia antes do prédio abrigar o fliperama.



Fonte: Acervo Museu Histórico Geográfico de Poços de Caldas.



Fonte: Folheto de Propaganda da Associação Comercial de Poços de Caldas, cerca de 1980, Acervo Museu Histórico-Geográfico de Poços de Caldas.

“Toda grande imagem é reveladora de um estado de alma. A casa, mais ainda que a paisagem, é "um estado de alma". Mesmo reproduzida em seu aspecto exterior, fala de uma intimidade.” (BACHELARD, 2005, p.84). Assim, eu escolheria começar de fora para dentro, pois a transformação das fachadas é o que de imediato nos causa estranheza. Também uma nova textura de calçada que altera os passeios antigos “que nos devolvem de repente nossos mortos” (NAVA, 1981, p.11) assume certo ar de que tudo está resignadamente acabado. A escolha de um tema noturno igualmente me pareceu a mais acertada, onde o espectador estaria posicionado no mesmo lugar e hora de onde contemplei o bar transformado em Banco do Brasil. Principalmente porque os principais depoimentos sobre este salão foram do ex-vendedor Marcelo Correia, que comentava sobre como era bom ficar sozinho, ali pelas duas da madrugada, no fim do expediente, quando todos os jogadores já tinha ido descansar:

- Todo mundo ia embora e eu ficava ali sozinho no silêncio varrendo fechando o caixa. Aí era passar no Maracanã ou no (bar do) Major, tinha um P.F. grande e barato. Quando chovia, às vezes arranjava uma “prima” por ali mesmo. Tinha sempre um colchonete no fliperama. Quando vê já era as oito da manhã, a molecada batendo na porta gritando: Ô Marcelo! Ô Marcelo! A “prima” morria de vergonha...¹⁴³

Este trânsito do salão ao bar, os notívagos vagando pela noite fria e chuvosa, me remetia diretamente à pintura de Edward Hopper (Nyack, EUA, 1887-1962). Suas figuras melancólicas, solitárias e soturnas, a cidade quase sempre vazia “a noite chega, a cidade se cala, onde está a cidade?”¹⁴⁴, os recortes de janelas e vitrines por onde a luz artificial escapa deixando transparecer um jogo entre interior e exterior. Entretanto seria minha primeira incursão neste gênero de pintura arquitetônica. Diferente de tudo que já havia feito, desta vez não haveria personagens principais que dominariam a composição, ou uma narrativa explicitada por frases e versos. Mas, a própria paisagem oferecia-me palavras através de seus letreiros de néon. E como nas pinturas de Hopper, as placas e propagandas assumiriam o primeiro plano, narrando a cena de maneira muito sutil.

Uma clara referência, e dificilmente não se poderia evitar a comparação, acontece entre a idéia desenvolvida para *Cinelândia* e a pintura mais famosa de Hopper *Aves da Noite* (*Nighthawks*, 1942). De fato, há inclusive duas citações diretas à pintura de Hopper neste trabalho. A primeira refere-se à figura do vendedor solitário no fliperama que alude a outro

¹⁴³ Em entrevista concedida a mim em 25/03/09 na cidade de Poços de Caldas.

¹⁴⁴ BACHELARD, Gaston. A poética do devaneio. São Paulo: Martins Fontes, 1988. p.12

solitário jardineiro de *Cidade Mineira da Pensilvânia* (*Pennsylvania Cool Town*, 1947). A segunda é que no interior do Bar Maracanã desenrola-se uma cena que emula a cena de *Aves da Noite*, um casal sentado junto ao balcão, o garçom lavando a louça ou preparando um pedido enquanto outro cliente solitário divaga ao lado, envoltos pela cor verde, semelhante à que envolve a lanchonete na tela de Hopper. Quase todo o quadro foi colorido a partir do azul turquesa e do violeta, e somente nos interiores há um tom de verde cúprico com toques de amarelo que criam um tom mais quente, pretendendo reforçar a sensação de aconchego dos dois interiores.

Aves da Noite, possui mais contraste entre o interior e a paisagem, sendo que tanto um quanto outra apresentam uma solidão, um isolamento de uma paisagem mais ampla:

[...] automóveis e locomotivas em gares há muito desertadas, a chuva que se dissipa em vapor e nos deixa um tédio sem fundo... A vida cotidiana dramática e lânguida da pequena cidade americana, e por detrás, a tristeza desesperada da nossa paisagem suburbana. Inspira-se do que faz fugir os outros ou do que não interessa a ninguém.¹⁴⁵

Já em *Cinelândia*, não creio haver esta intenção de isolamento, toda a paisagem está preenchida pela própria arquitetura, pelos carros, tudo pretende exaltar essa sensação de atividade notívaga, de que os personagens, de fato vivenciam a noite, “povoando a rua de fantasmas continuo minha ascensão”¹⁴⁶, assim como ocorre com a tela *Ouro Branco* (Fig XX) onde temos não só a fachada de um fliperama, mas um grupo de chacais, sentados ao pé do salão jogando truco, ouvindo *Viper*¹⁴⁷ enquanto a noite se esvai. Um sonho em violeta e azul:

Esses sonhos é preciso reabitá-los para nos convenceremos de que foram nossos. Posteriormente fazem-se deles narrativas, histórias de outro tempo, aventuras de outro mundo. Longas vias, longas mentiras. Com frequência acrescentamos, inocentemente, inconscientemente, um traço que aumenta o pitoresco de nossa aventura no reino da noite. (BACHELARD, 1988, p.12)

¹⁴⁵ BURCHERFIELD apud KRANZFELDER, Ivo. *Edward Hopper 1882-1987, Visão da Realidade*. 2006, Ed. Taschen, p. 136.

¹⁴⁶ NAVA, 1981, p.14.

¹⁴⁷ Banda de heavy metal paulista muito popular nos anos 90.

Figura 99- *Cinelândia*, óleo s/ tela, 70x100 cm 2014.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 100, 101 e 102- Detalhes comparativos da obras *Cinelândia* e *Pennsylvania Cool Town* (1974), e *Nighthawks* de Edward Hopper, 1942.

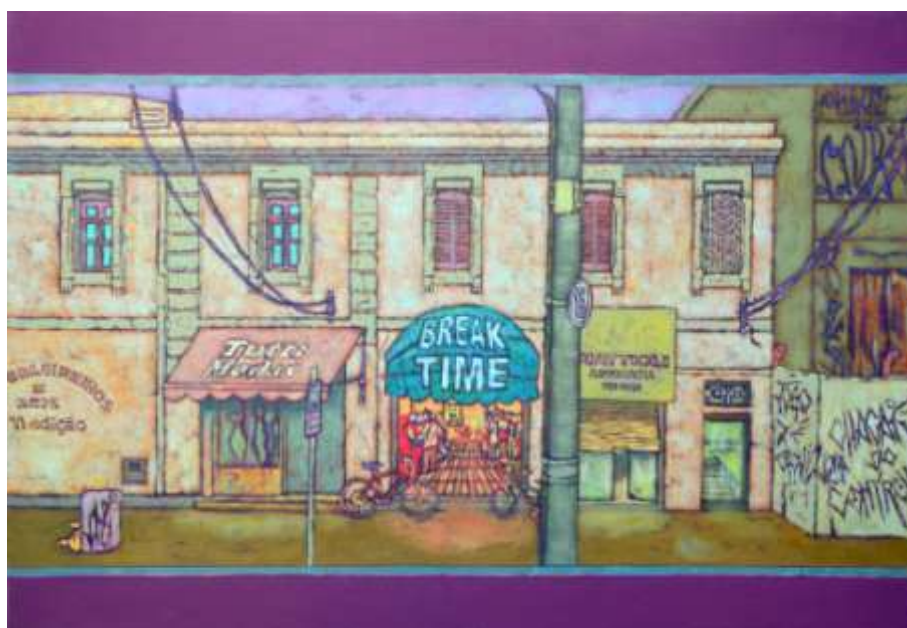
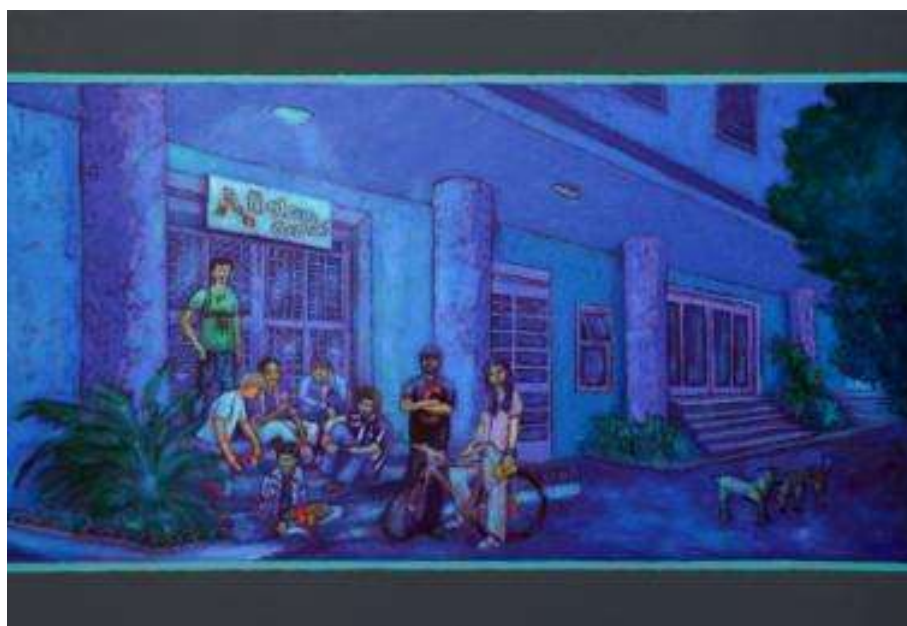


Fonte: <http://www.wikiart.org/en/edward-hopper/pennsylvania-coal-town>, acesso em 22 de Mar 2015.



Fonte: <http://www.wikiart.org/en/edward-hopper/nighthawks>, acesso em 22 de Mar 2015.

Figuras 103 e 104- *Ouro Branco* e *Break- Ttime*, óleo s/ tela, 70x100 cm, 2014.

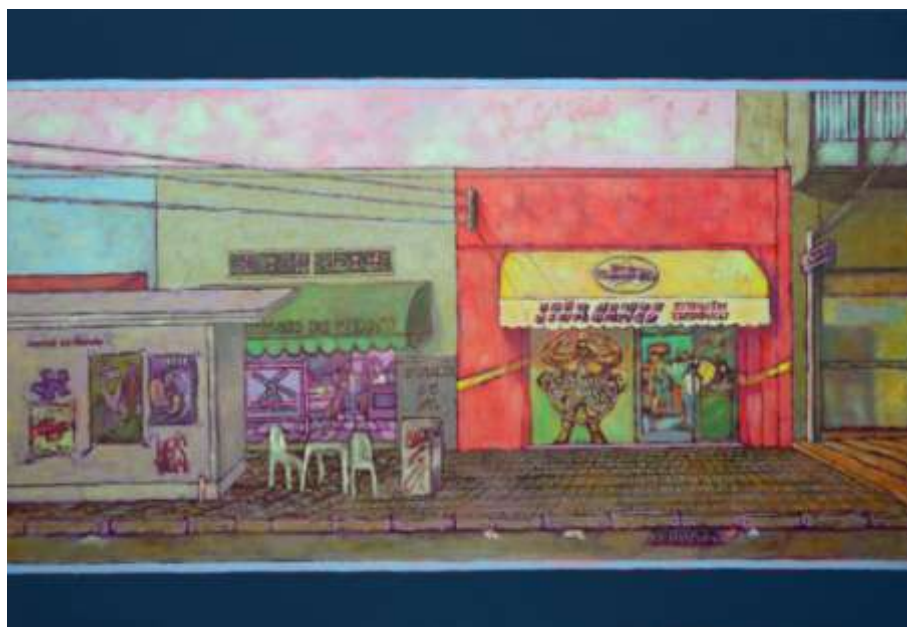


Fonte: Acervo do autor.

Mas nem tudo é noite. Sobra espaço também para outras horas de jogo, no sol da tarde que desliza pela ladeira da Loc-Tel, que escorre pelo toldo amarelo da Star Games, invade o longo corredor envidraçado do Palace Play e perde-se por detrás do prédio da Break-Time. Neste sentido as pinturas sobre os salões da Break-Time e Star Games pretendem refletir esta mudança na paisagem da cidade ao longo das últimas décadas. Algumas fachadas, como no caso do prédio que abrigava a Star Games e a Playtime, foram totalmente demolidas eliminando qualquer possibilidade de lembrança dos salões que haviam por ali. Mas as descrições feitas pelos frequentadores iam preenchendo estas lacunas. Iam surgindo mais e mais estabelecimentos que orbitavam todo o entorno dos salões, como extintas lojas Tutti Modas, a barbearia Tradição, o escritório de Matioli, o café Moinho de Vento... E em todas as pinturas uma faixa de cor, servido como moldura, envolve as paisagens. Talvez, haja de nossa parte uma intenção de afirmar que estas pinturas são um pedaço, um fragmento, um recorte dentro do que foi toda esta história. As faixas refletem uma intenção (tola, certamente) de que podem impedir que estas paisagens escapem, que se percam novamente. A moldura de cor, não pretende aprisionar, antes oferecer uma caixa, um repositório, “no cofre estão as coisas *inesquecíveis*, inesquecíveis não só para nós, mas inesquecíveis também para aqueles a quem daremos nossos tesouros. O passado, o presente e um futuro estão aí condensados. E, assim, o cofre é a memória do imemorial.” (BACHELARD, 2005, p. 97).

O desejo de reconstruir estes salões através das pinturas foi o objetivo inicial que levou-nos a formatar este projeto, e que ao longo do curso de pós-graduação desdobrou-se em outras ações e linguagens. Tudo que sobreveio, a Cidade Imaginária, os desenhos, as relíquias, foram necessários para reservar à pintura algo que só ela poderia explicitar. Dentro de um calhamaço de narrativas, textos, mapas e apontamentos que jogam intencionalmente o espectador de um lado para o outro, o que foi reservado à pintura é justamente um intervalo dentro da narrativa elaborada para a exposição final. As telas são de certa forma autônomas, independem desta “trama”, mas indicam através de pequenos elementos sua ligação com este universo de Arcaldas.

Figuras 105 e 106- *Star Games* óleo s/ tela, 70x100 e *Loc-tel*, óleo s/ tela, 50x70 cm, 2014.



Fonte: Acervo do autor.

Johan Huizinga, aponta que dentre as artes, a pintura e o desenho são as linguagens que possuem menos relação com o jogo, pois justamente “o próprio fato de estarem ligadas à matéria e às limitações formais que daí decorrem é suficiente para impedir a liberdade do jogo e retirar-lhes aquele vôo pelos espaços de que a música e a poesia são capazes” (HUIZINGA, 2008, p.185) entretanto, o autor também pontua que dentro do nosso universo lúdico, é estreita a ligação das artes plásticas com os rituais, cerimônias e celebrações cuja presença do fator “jogo” é inerente à sua natureza. Penso que no contexto de nossa produção, as pinturas se ocupam justamente desta instância, de uma silenciosa celebração destes lugares, destes breves lares que perpetraram para além de suas paredes esta alucinação chamada Arcaldas.

LEVEL 7:

Último Chefe,

Impressões sobre Arcaldas.

“Eu era péssima nos jogos de arcade. Não que eu não me esforçasse, mas faltavam oportunidades de prática. No bairro onde minha família morava, estava o Bonfim Center, hoje extinto. Mas naquela época, eu era uma pré-adolescente e aquele era o novo point, badalado e frequentado por garotos e garotas da minha idade. Mas eu não tinha permissão para frequentar. Ali se instalaram algumas máquinas de flipper. E foi graças esses jogos de flipper, onde eu não podia me divertir, que meu primo conheceu seus grandes amigos, “garotos-legais-inatingíveis”, que lá se encontravam. Talvez eu desejasse ter amigos assim, talvez eu desejasse ter a liberdade de poder ir até lá. O fato é que à soma de tudo isso, tanto os garotos, quanto a liberdade de sair, quanto os jogos de flipper, acabavam exercendo sobre mim um fascínio lascivo.

Passados alguns anos, os amigos de flipper de meu primo se tornaram cada vez mais próximos, e vieram para dentro de nossa casa, de onde àquela época, eu não podia sair, mas então, já saía, sim. Bastante. Meu olhar oblíquo sobre eles permitiu uma aproximação confiante. Aquele cinzeiro sobre o flipper de Mike, agora me remetia não apenas ao local do passado onde eu não podia ir, mas aos locais do presente, por onde eu andava. O ruído barulhento dos jogos. Como eu, seduzindo e derrubando e ganhando pontos e bônus, um a um, aqueles garotos-agora-moços-inatingíveis-então-sob-os-meus-pés! Se detecta, pelo som, o ganho de prêmios, minha liberdade, minhas habilidades, uma luta, cada um deles, pancadaria e desvelo, aquela meia-luz que se nota sob a peça artística. O azul-celeste expressa o deleite... traz à tona a sensação flutuante de um paraíso, de um contentar-se por um desejo, de “estar no céu” que vem por saciar a gula pelo que um dia foi proibido. Os amigos de flipper de meu primo, todos, um a um, se tornaram meus amantes. Eu passei as fases, zerei o jogo. Conquistei todos os espaços que havia ali para conquistar...”

Daniela Furrer

Estudante do Bacharelado Interdisciplinar em Artes da UFBA.

Enfim, a Cidade Imaginária abriu seus salões mais uma vez. Entre 02 e 11 de Março de 2015, os 374 visitantes que compareceram à Galeria Cañizares da Escola de Belas Artes /UFBA puderam ouvir os ecos tardios das diversões eletrônicas no Brasil. Esta última etapa,

este último chefe¹⁴⁸ foi-nos fundamental para perceber como todas as nossas intenções e proposições seriam apreciadas pelos espectadores. O projeto expográfico, sofreu poucas mudanças desde sua idealização, sendo que as alterações ficaram restritas apenas aos ambientes em que foram definidas. Duas salas foram nomeadas conforme as fases desta dissertação, *Arca de Gaiga* e *Pinacoteca de Néon*, e a terceira *Marrascope Vogue* recebeu o nome de uma de suas obras. A montagem e a curadoria ficaram sob a supervisão da nossa orientadora Prof^a Viga Gordilho, que soube com sensibilidade, encontrar as melhores soluções para criar uma linha narrativa entre os trabalhos apresentados, estabelecendo conexões e diálogos entre cada um dos ambientes de modo que não houvesse uma ruptura no percurso do visitante. Mesmo as salas trabalhando com linguagens diferentes, houve uma preocupação de através da montagem, jogar com elementos que serviriam como fio condutor para o visitante. Certos personagens, como o Pintor Marras, o vendedor Marcelo Correia e o colecionador Antero Mathias que eram recorrentes em várias obras tiveram sua presença destacada, porém de maneira sutil, ajudando no entendimento da construção de Arcaldas. Já no texto de abertura de apresentação a curadoria procurou lançar pequenas pistas do que o visitante encontraria ali. Certas expressões comuns ao jogo foram colocadas ao longo do texto justamente com a pretensão de instigar a curiosidade, que pode ser conferido a seguir:

¹⁴⁸ Os jogos eletrônicos possuem ao final de cada fase um desafio que precisa ser vencido para se avançar no jogo. Ao final da última fase enfrenta-se em tese, o maior desafio. No Brasil chamavam-se estes inimigos pontuais pela alcunha de “chefe”. Para nós, a Exposição Final constitui-se neste desafio maior.

ARCALDAS

Uma Corografia Poética dos Fliperamas em Poços de Caldas

Entre desenhos, pinturas, objetos, fotografias, vídeos e documentos históricos, Mike Sam Chagas, **insert coin** para mapear a cidade de Arcaldas com a habilidade de um jogador de fliperamas. Expande com sua Febre Ludis, as questões pictóricas do plano bidimensional para o espaço tridimensional, diluindo fronteiras entre as categorias artísticas, pois algumas proposições não se caracterizam apenas por seus aspectos formais, como o material ou as dimensões. Tanto os trabalhos bidimensionais apresentam características escultóricas, como os trabalhos volumétricos ressoam um raciocínio pictórico, como ocorre com as obras aqui apresentadas. Com estas vertentes, a pintura desprendida da matéria que a caracterizava, tinga cada level dos trabalhos produzidos. Mike não defende pressupostos da “evolução” da pintura para novos meios. Defende linguagens contemporâneas, que admitem a complexidade e a simultaneidade, sem hierarquias nem interditos.

Na primeira fase, elaborou uma pesquisa cuidadosa sobre a história dos Fliperamas no Brasil, desde seu surgimento nos anos de 1940 na cidade sul mineira de Poços de Caldas, até os anos 2000. Construiu a “Arca de Gaiga” e se tornou também um dos personagens, entrelaçando ficção e a realidade na sua “Pinacoteca de Neón”. Com esse processo de investigação, fundindo texto, imagem e contexto, propicia imagens instantaneamente reconhecíveis em outro tempo/espaço que somente a arte pode inventar. Alcança os seus objetivos e nos confunde: a cidade de Arcaldas existe ou não? Ou encontra-se tão somente na ficção que se faz por saltos imaginativos, tal qual as “Cidades Invisíveis” “mapeadas” por Marco Polo e “reveladas” no texto-imagem fabulativo de Ítalo Calvino?

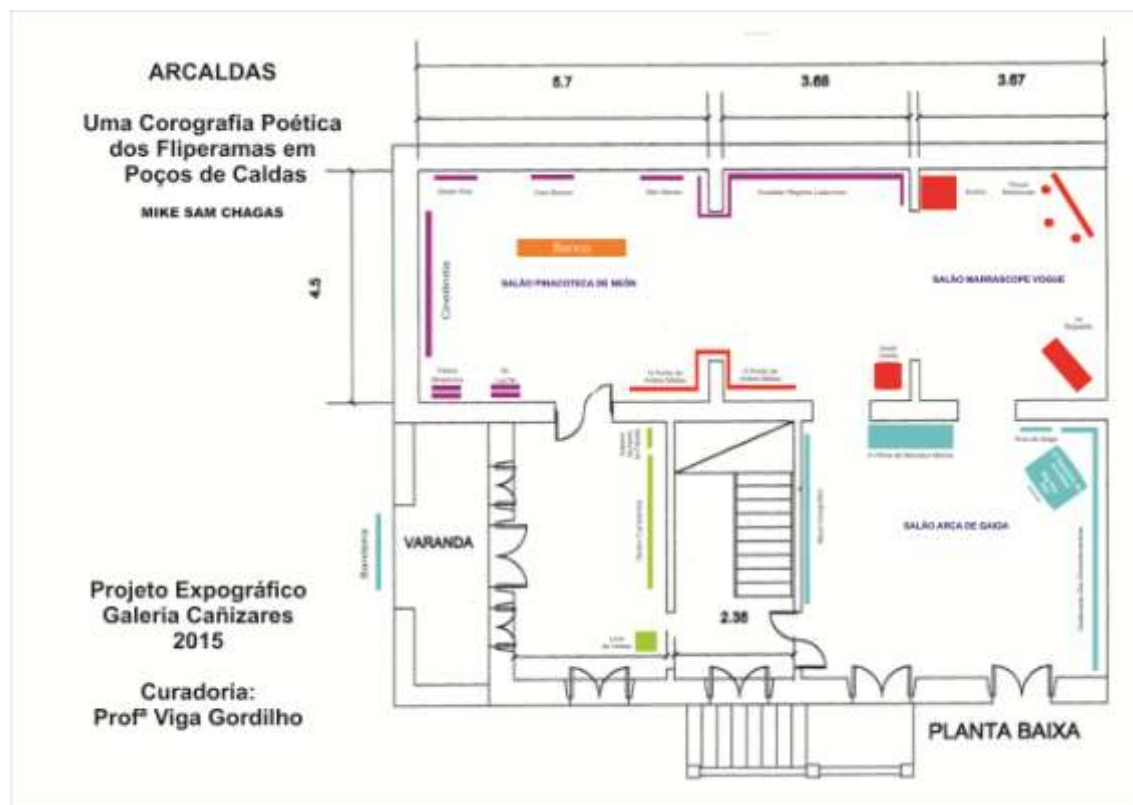
Sob esta provocação, não há um **game over** relativo aos aspectos sensoriais tato, olfato, paladar, audição e visão aqui ativados pelo espaço/tempo/experiência, na medida em que as questões trabalhadas na pesquisa ampliam conceitos artísticos da contemporaneidade, agrupando procedimentos e sensações, nesta exposição final do curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes /UFBA.

Press start, pois os salões já estão abertos...

Profª Drª Viga Gordilho

Orientadora /Curadora

Figura 107– Projeto Expográfico



Fonte: Acervo do autor.

Durante a abertura foi realizado um sorteio onde os ganhadores eram convidados a jogar numa das obras concorrendo a prendas como já pontuado no Level 2. Para tal cerimônia convidamos o artista Fábio Salmeiron a encarnar a figura lendária do crupiê Toneco, comandando a jogatina durante toda a abertura.

Figuras 108 e 109- Performance *A Jogatina do Toneco* por Fábio Salmeiron.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 110 e 111- Performance *A Jogatina do Toneco* por Fábio Salmeiron.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 113 a 125- Panorama da Abertura e da Exposição.



Fonte: Acervo do autor.

Figuras 126 a 137- Panorama da Abertura e da Exposição.



Fonte: Acervo do autor.

Impressões sobre Arcaldas

Ao longo de todo o curso de mestrado tivemos a oportunidade de compartilhar com os estudantes da graduação da própria Escola de Belas Artes o processo de elaboração da pesquisa em desenvolvimento. Durante o período da exposição esse compartilhamento intensificou-se através de algumas ações educativas no intuito de apresentar e debater o processo de criativo, agora já finalizado, dentro da pesquisa em Artes Visuais. Semanas antes da exposição apresentamos um pequeno seminário na disciplina de Teoria e Técnica de Pintura, ministrada pelo Prof. Anderson Marinho, apresentando e discutindo a elaboração de todo o projeto que deu origem a Arcaldas. Ao fim da exposição, foi realizada uma *Conversa com o Artista*, que reuniu alunos da Pós-Graduação e convidados para de maneira informal discutir sobre o que foi apresentado. Outra ação foi desenvolvida com a turma de Pintura I, ministrada pela Profª Viga Gordilho que propôs aos alunos uma atividade de análise crítica a partir da visita na exposição. A turma deveria escolher entre os trabalhos apresentados um que mais lhe chamasse atenção e produzir um pequeno texto discutindo os aspectos que mais lhe impactaram. Estes textos revelaram-se muito interessantes para a nossa compreensão de como a produção foi sendo percebida pelo público visitante e creio ser produtivo trazer trechos de alguns deles, no intuito de apresentar a exposição sob o ponto de vista daqueles que foram o alvo desta pesquisa.

O texto que abre este Level, escrito pela aluna Daniela Furrer¹⁴⁹, aborda de forma muito afetuosa sua relação um tanto complicada com os salões de fliperama, que para ela serviram para saciar outros desejos do que propriamente os do jogo. Este relato corrobora nossas digressões sobre o espaço dos fliperamas como um ambiente de relações, em que a interação entre os frequentadores por vezes independe do jogo. Seu comentário partiu da observação do trabalho *Ecoins*, ou ainda de um pequeno detalhe desta obra, o cinzeiro tão comum nos arcades até meados dos anos 90. Temos ainda o relato de Tiago de Souza sobre a obra *Ludografias*:

Desde a bandeira da cidade na fachada da galeria ouvem-se estímulos sonoros vindos de uma falsa máquina de Arcade, estímulos esses que tornam-se pilares para que a imersão

¹⁴⁹ Optamos por destacar a transcrição destes textos em itálico, de modo a diferenciá-los do nosso próprio texto. Optamos também por realizar o mínimo de correções na tentativa de preservar a personalidade destas impressões.

se mantenha, a experiência também é visual com mapas, pinturas em papel e tela, registros históricos, montagem de vídeo, tickets, que estão quase como obsessivamente distribuídos ao redor da galeria, e também gustativa com os doces que tem formato de ficha de arcade que sutilmente se tornam-se mais uma âncora a essa experiência.

Se existe uma palavra resume a exposição seria “mescla”. Elementos reais e imaginários estão tão intrínsecos um no outro que uma relação instantânea de nostalgia e estranheza nasceu para mim, afinal sou um antigo frequentador de Arcades também e não deixei de me identificar elementos de jogos tais como “Street Fighter”, “King of Fighters” e “Mortal Kombat”, que eram característicos de todos os antigos arcades. E a partir dessa experiência escolhi uma obra para uma breve representação.

O primeiro elemento que me chamou atenção foi a galeria de personagens de Arcaldas, elas utilizavam um formato simples, desenhos que não usavam moldura, feitas de guache e aquarela sobre papel, e que estavam geometricamente coladas lado a lado, posteriormente consegui mais informações diretamente do artista, Mike Chagas. Ele explicou que todos eles foram baseados em moradores, figuras inusitadas, e amigos que frequentaram sua cidade durante a época que frequentava Arcades que conseqüentemente inspirou a exposição. Os arcades eram além de um antro de jogos eletrônicos um centro de convivência e entretenimento, normalmente dos mais jovens que se encontravam para competir e conversar na época pré-computadores.

O Bacana da composição é que ela é baseada em um recurso bem presente em todo e qualquer Arcade de luta e se chama “Character Select”, nele você seleciona com qual o personagem irá jogar, uma escolha precisa deve ser feita, pois cada personagem tem seus próprios movimentos de mecânica e velocidade, ao selecioná-lo ele será o seu avatar naquele mundo virtual até que a sua ficha acabe.

Assim como no arcade os personagens de “Arcaldas” tem personalidades distintas e completamente divergentes que estão descritas e impressas ao lado dos desenhos descritivos. O grande mural representa a máxima de que a cidade é uma analogia ao Arcade, Afinal até as poses são baseadas em personagens que também existem no mundo dos arcades.

A exposição “Arcaldas” é imersiva, inventiva, e multissensorial, e nostálgica principalmente para aqueles que como eu frequentava fliperamas quando criança. As peças do quebra-cabeça de elementos é muito bem elaborada para se encaixar nos sentidos, depois de sair ainda fica no corpo uma vontade engraçada, de talvez jogar um pouco.

O que mais ouvi dos visitantes durante a exposição foi que era crueldade eu não ter colocado uma máquina de fliperama ali para a galera jogar. Esta “vontade engraçada de talvez jogar um pouco”, sentida por Tiago, é talvez uma das nossas melhores recompensas, despertar no espectador a gana pelo jogo ou ainda uma nostalgia daquelas práticas tão cotidianas, como nas palavras de Alisson Ramos:

Ouro Branco, uma tela que remete um fim de noite, até mesmo frio pelos tons de azul. Realmente poderia ser uma tela fria e triste, mas Mike conseguiu mesmo com cores frias expressar um momento de alegria que se repetia por vezes nos antigos games, o encontro pós-jogo.

A imagem mostrando a reunião da galera no fim da noite e após o local dos games fechar, me fez voltar aos tempos de moleque quando passava horas jogando com os amigos e já tarde da noite vinha aquele aviso de que o estabelecimento ia fechar. Ainda ouço as reclamações de quem estava jogando, mas que incrivelmente passava quando ali na frente daquele lugar fechado eu e meus amigos nos reuníamos e ficávamos conversando sobre os jogos, lançamentos, resenhas de quem perdeu ou ganhou e assim por diante.

As cores usadas na tela me causam a sensação de sentir-se aconchegado e em casa, traz boas memórias de momentos de alegria. Acho incrível como ele conseguiu em apenas uma imagem retratar mil e um outros momentos em torno da vida dos "gamers", criando uma atmosfera tranquila e divertida que faz ao observador criar, viver e rememorar histórias em torno daquele momento.

Já a aluna Niama Alencar, ao falar sobre a pintura *Titi 2* e a sequência de fotografias *O Porão de Antero Matias*, nos revela sua percepção do tempo e de como todas estas coisas passaram por ela sem que se desse conta:

Nos deparamos com a passagem do tempo, como foi tão rápida, pois me lembro ainda na adolescência de ter jogado bastante esses jogos, de como era comum frequentar locadoras e a sensação de ter sido ontem que esses aparelhos eram populares. Hoje nós temos computadores, tablets, celulares e tantos outros dispositivos com uma quantidade incalculável de jogos, não é necessário sair de casa nem gastar dinheiro algum para ter acesso. Também não encontramos mais com nossos amigos e nem conhecemos novas pessoas como quando frequentávamos esses lugares, os contatos são cada vez mais virtuais. Lembramos como foi tão rápida a evolução tecnológica em menos de 30 anos.

Pintura Titi 2- Imagem típica de um estabelecimento onde se encontrava jogos de arcade. Podemos ver os principais: Totó, fliperama, pinball, sinuca e o cavalo. O artista retrata um ambiente “mambembe” muito comum às locadoras, na minha lembrança mais tenra. A cor roxa e sua escala me remetem a uma atmosfera triste, me trazendo uma sensação de decadência e de passado. Particularmente gosto da moldura feita na própria tela, que trás uma solução moderna sem perder um ar antigo da pintura.

Fotografias: O botão necessário para ligar as máquinas, dar início a diversão tão ansiada, hoje apenas um objeto em degradação, sendo consumido pela ferrugem. As fontes e as cores comuns de uma identidade visual em desuso. O local de produção a extinta Zona Franca de Manaus, que já teve seus tempos de glória num passado recente, facilmente esquecida assim como os jogos de Arcade.

Ao fim, a exposição reservou-nos a grata surpresa de contar com a visita de dois antigos habitantes de Arcaldas, Charan Ros e Edson Carvalho, o Junão. Os dois viveram na Cidade Imaginária entre 1980 e 1995, sendo que Charan Ros foi um dos personagens retratados em *Ludografias* enquanto Junão é cunhado de Rosana Miglioranzi, também uma das personagens de *Ludografias*. Estas duas presenças ajudaram ainda mais a confundir os demais visitantes, que chegaram a questionar se Charan não era, assim como Fábio Salmeiron, um artista fingindo-se de personagem. No geral, Arcaldas, pretendeu proporcionar para seus visitantes, um pouco daqueles dias, quando o desejo pelo jogo nos fazia vagar pela cidade, cruzando todo o centro até que a madrugada nos impelisse de volta para casa. Mas creio que de uma forma muito bonita, conseguiu ainda reunir alguns jogadores que como nós, nunca se curaram totalmente da irremediável *Febre Ludis*.

EPÍLOGO

Fazendo o Final

Quando se indaga a um jogador sobre determinado jogo, as respostas podem variar entre, “terminei” ou “zerei” o jogo. A mais curiosa, entretanto, creio que seja “Eu já fiz o final”. Isto se deve porque após o termino da partida quando todas as fases foram ultrapassadas e todos os chefes foram vencidos, surge uma historieta que vai dar conta da vida do personagem após toda a batalha. Uns se casam com a donzela-em-perigo que acabaram de salvar, outros voltam ao treinamento para as batalhas futuras e há ainda os que morrem ao fim da trama, se sacrificando para salvar o mundo. Estes encerramentos, em geral são embalados por trilhas tristes e melancólicas.

O jogador deverá inscrever uma sigla de três caracteres, para que sua pontuação fique gravada no *Hall of Fame* onde os próximos desafiadores tentarão quebrar os seus recordes. Daí começa a subir os créditos mostrando quem foram os responsáveis por criar toda aquela trama, os desenhistas, programadores, dubladores, músicos e designers, na intenção de mostrar que aquilo tudo não é fruto de magia e de, ao mesmo tempo, devolver o jogador aos poucos à realidade, de saciá-lo, de dar a ele uma sensação de dever cumprido, talvez para que seja menos doloroso quando surgir a inevitável sentença do *game over*.

Assim, “fazer o final” significa continuar vivendo de alguma forma após este intervalo de vida que se chama jogo. Foi o que fizeram também os habitantes de Arcaldas após toda esta saga. Casaram-se, nem sempre com as donzelas, tiveram filhos, arrumaram trabalhos, arrumaram problemas, morreram, foram presos, se embebedaram ou enlouqueceram. É muito provável, inclusive, que a maioria destes habitantes sequer saiba de tudo que lhes aconteceu durante todos estes sessenta anos. E que, esses habitantes, mesmo lendo todas estas páginas, vendo as pinturas e desenhos, jamais acreditem que esta fantasia foi real. A Cidade Imaginária transformou-se naquela ficha perdida, aquela que se esconde lá no fundo do bolso da bermuda, e que jamais encontramos quando queríamos continuar jogando. Mas, chegando em casa ao virar a bermuda do avesso para lavar a roupa suja, ouvimos o tilintar da ficha perdida quicando no chão, indo desaparecer debaixo da máquina de lavar. A máquina é grande e pesada e o fliperama já fechou, de modo que deixamos que ela fique lá, enferrujando-se,

envelhecendo. Só vamos resgatá-la quando por motivo de reforma ou mudança arrastamos a máquina de lavar.

Os heroicos salões de fliperama que ainda resistem e teimam em manter seus *arcades* ligados saboreiam já o seu crepúsculo. O mais longo deles, o Cine Vogue, conta com 70 anos de existência, onde Titi, o filho do pintor Marras, levanta diariamente suas portas, na esperança de que nós apareçamos com esta ficha enferrujada para mais uma partida. Porém, ela, a ficha, serve agora para outro jogo, que teremos de jogar silenciosamente com nossas reminiscências. Penso em Lorde Henry Wotton, personagem de Oscar Wilde em *O Retrato de Dorian Gray*, que sentado à sombra dos lilases, murmuraria irônico para nós: “Ao fim, nada resta senão a lembrança de um prazer ou a volúpia de uma saudade...”.



REFERÊNCIAS

ANDRADE GOMES, Maria do Carmo. **O Álbum Chorographico e as Pequenas Crônicas da Civilização e do Progresso**. Análise Crítico História. Disponível em: <http://www.albumchorographico1927.com.br/texto/estudo-critico-historia>. Acesso em 03 de fev. 2015

ARGAN, Giulio Carlo. **A arte moderna na Europa: de Hogarth a Picasso** — São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BACHELARD, Gaston. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

BARBOSA, Rui. **Obras Completas de Rui Barbosa vol. XLII**. 1914 Tomo III, Discursos Parlamentares. Dep. Imprensa Nacional, Fundação Casa de Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 1974.

BENATTE, A. P. **Dos Jogos que especulam com o acaso: contribuição à história do “jogo de azar” no Brasil (1890-1950)** 220 fl. Tese (doutorado) Instituto de Filosofia e Ciências Humanas - Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2002.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo, Imprensa Oficial, 2009.

_____. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaio sobre Literatura e História da Cultura. Obras escolhidas. Vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BOURRIAD, Nicolas. **Pós-produção, como a arte reprograma o mundo contemporâneo** – São Paulo, Martins, 2009. (Coleção Todas as Artes).

BURROWES, Patrícia. **O Universo segundo Arthur Bispo do Rosário**. Rio de Janeiro, 1999, Editora FGV, 1999.

CAMARGO, Flávio Pereira. **Marcel Proust e o triunfo da memória**. Espéculo: Revista de Estudios Literários, Madrid: UCM, 2009.

CAMILO, Odair. Marras, o Pintor mais rápido do mundo! **Jornal Brand News**, Poços de Caldas - Edição de 28 ago. 1979.

CAMPOS, L. C. FERREIRA. **Rememoráveis, uma poética visual sobre a ausência e o imaginário. Dissertação de Mestrado**. Orientador: M^a Virginia Gordilho Martins. Programa de Pós Graduação em Artes Visuais- Escola de Belas Artes/UFBA. 2009.

CALVINO, Ítalo. **As Cidades invisíveis**. Rio de Janeiro; O Globo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003.

CEIA, Carlos. **E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)**, coord. de Carlos Ceia, ISBN: 989-20-0088-9, <<http://www.edtl.com.pt>>, consultado em 11-11-2013.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

CHILVERS, Ian. **Dicionário Oxford de Arte**. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla; revisão técnica: Jorge Lúcio de Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

D'AVILA, Patrícia Miranda. **PRIMITIVO, NAÏF, INGÊNUO: um estudo da recepção e notas para uma interpretação da pintura de Heitor dos Prazeres**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

DERRIDA, Jacques. **Mal de Arquivo: uma impressão freudiana**. Tradução Cláudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

EDUARDO Marras, caricaturista internacional. **Correio Paulistano**. São Paulo, Edição de 22 de Mar de 1935. Primeira página.

FERREIRA, Jurandir. **O Céu entre as Montanhas**. São Paulo: Martins Fontes, 1948.

FERREIRA, Nelson. **Mecanismo dos Jogos de Azar**. SSP-SP, Delegacia Especializada em Jogos. São Paulo: Serviço Gráfico da Secretaria de Segurança Pública, 1961.

PULGAS que jogam football e andam de bicycletas. **Folha da Noite**. São Paulo, Edição de 17 de Nov de 1935. S.n.

GOMES, Célia. Bagagem, viagem, passagem. **Revista de Arte Dendê**, Ano 1 nº 6 jul-ago/1998. p. 22.

HUBERMAN. G. D. Atlas: Como Levar O mundo nas costas? **Revista Sopro**, nº 41 Dezembro/2010. Ed. Cultura e Barbárie. Trad. Alexandre Nordari. Disponível em: <<http://www.culturaebarbarie.org/sopro/outros/atlas.html>> acesso em: 12 fev.2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo, Perspectiva, 2008.

KRANZFELDER, Ivo. **Edward Hopper 1882-1987, Visão da Realidade**. 2006, Ed. Taschen.

LEAL, Fabiana Machado. Geografia: ciência corográfica e ciência corológica. In: **II Encontro Nacional de História do Pensamento Geográfico / 2009**. Universidade de São Paulo. Disponível em: <<https://enhpgii.files.wordpress.com/2009/10/fabiana-machado-leal1.pdf>> Acesso em 03 de fev. de 2015, p. 12.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas, SP: Ed. UNICAMP, 1996.

MACEDO, Silvana. **O Mal de Arquivo na Arte Contemporânea**. Revista Crítica Cultural nº 0 4/ 2009. Edição Digital.

MANGUEL, Alberto. **Dicionário de Lugares Imaginários** /Alberto Manguel e Gianni Guadalupi; tradução de Pedro Maia Soares –São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MARRAS. Stélio. **À Propósito das Águas Virtuosas**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2004.

MATUCK, Artur. **As aventuras de Sir Charles Mogadon & do Conde Euphrates de Açafrão**. 1970-2009/ Artur Matuck, Carlos Matuck, Rubens Matuck – São Paul: Editora Terceiro Nome, 2010.

MÉDICI, Sérgio de Oliveira. **Contravenções penais: teoria, prática, jurisprudência, legislação**. 2. Ed.-Bauru, SP: Editora Javoli, 1980.

MILLER, Henry. **Trópico de Capricórnio**. Rio de Janeiro, José Olympio Ed. 2008.

MOURÃO, Mário. **Poços de Caldas: Síntese Histórico-Social**. São Paulo, Ed. Civilização Brasileira. 1952.

NAVA, Pedro. **Galo-das-trevas**. Rio de Janeiro: Editora Sabiá Ltda., 1972.

_____. **Beira - Mar**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1978.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de Criação**. Rio de Janeiro, Ed. Vozes, 1994.

PONTES, Hugo. **A Poesia das Águas: Retratos escritos de Poços de Caldas**. Poços de Caldas, Gráfica Sulminas, 2004.

PROUST, Marcel. **No caminho de Swann**. Trad. Mario Quintana. São Paulo: Globo. 1998.

- PROUST, Marcel. **O tempo redescoberto**. São Paulo: Globo, 2001.
- RICOUER, Paul. **Tempo e Narrativa - Tomo III**. Campinas, SP: Papirus: 1997.
- RIO, João do. **Correspondência de uma estação de cura**. Instituto Moreira Salles/Editora Scipione, 1992, São Paulo-SP.
- SALLES, Cecília de Almeida. Territórios de Criação in: **O sabor de sua saliva é sonoro: reflexões sobre o processo de criação nas artes**. José Cirillo e Ângela Grando (org)- São Paulo: Intermeios, 2013.
- SANTOS, Edsoleda. **A Bagagem, Pré-Textos para Discussão/UNIFACS**. Universidade Salvador. Coordenadoria de Pesquisa – Ano I, v1, n.1 (jul/dez, 1996) – Salvador: Unifacs, 1996.
- SALOMÃO, Marcelo. **Parques de diversões no Brasil: indústria do entretenimento, lazer, negócios**. Rio de Janeiro; Mauad, 2000.
- SANTOS, M. M. Duarte. **Album Chorographico Municipal do Estado de Minas Gerais: Revelando O Significado Das Aparências Pelas Propriedades Cartográficas**. Disponível em www.albumchorographico1927.com.br.
- SECÇÃO de Divertimentos públicos. **Diário Oficial do Estado de São Paulo**. SP, nº180, 08 de Ago de 1941, s.n.
- SILVA, M. S. **Colecionismo e arte em Arthur Bispo do Rosário: Revista Trivium**. Rio de Janeiro. Ed.1, p. 62-74, 2009. Disponível em <http://www.uva.br/artigos>, acesso em: 12 de fev. 2014.
- SUMÁRIO das decisões em reunião da comissão de tarifa do dia 31 de março de 1948. **Diário Oficial do Estado do Rio de Janeiro**. RJ, (Seção I) 6 de Nov de 1935. S.n.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e Lugar: a perspectiva da experiência**. São Paulo - Difel: 1983.
- VILAS BOAS, Sérgio. **Biografismo: reflexões sobre as escritas da vida**. – São Paulo: Editora Unesp, 2008
- WILDE, Oscar. **O Retrato de Dorian Gray**. São Paulo: Editora Martin Claret, 1999.

APÊNDICES

Nota:

O leitor que por ventura se interessar pela história dos salões de jogo no Brasil terá certamente uma árdua tarefa em encontrar bibliografia que trate especificamente deste tema. Pensando nisso e com o intuito de ampliar esta base de dados, elaborei nas páginas seguintes uma breve compilação cronológica sobre o desenvolvimento deste tipo de divertimento, baseado em algumas publicações pontuais sobre as atividades lúdicas de nosso povo. Ressalto que me concentrei estritamente nos espaços fechados de jogo, desconsiderando diversas outras manifestações, não menos importantes, porém que não se relacionavam de maneira direta com salões de fliperama. Esperamos com isso propiciar uma visão mais ampla de como os salões de jogo desenvolveram-se dentro de nossa dinâmica sociocultural.

APÊNDICE A - Antecedentes Históricos dos Salões de Jogo no Brasil.

A eleição de um espaço fechado para a prática de jogos encontra seus primeiros registros no Brasil já no século XVIII. Esses espaços denominados Casas de Tapolagem¹⁵⁰, eram frequentadas, sobretudo por comerciantes, autônomos, escravos cativos e alforriados, estivadores, marinheiros e corsários (além de outros indivíduos invariavelmente chamados de vadios e malandros). Mas, o estabelecimento da Corte Portuguesa no Brasil foi a principal responsável pelo estímulo do hábito dos jogos de salão na Colônia. O conceito do jogo de salão, da reserva de um espaço destinado às práticas lúdicas, descende do hábito dos nobres dedicarem cômodos específicos aos jogos de cartas, tabuleiros e bilhares em seus castelos. Para os que não possuíam sangue azul, o uso do espaço de bares e tavernas como salão de jogos veio atender a esta farta demanda. Essas distinções entre os salões da Corte, luxuosos e elegantes, e os salões do povo, sujos e mal frequentados, deu início a um processo de regulamentação e estigmatização dos salões populares que se estendeu até o final do século XX. A prática do jogo em si não era um problema, mas sim o tipo social de jogador que estes salões abrigavam. É nesta intenção que ainda durante o império são criadas as primeiras leis e portarias que vão proibir e reprimir a prática de determinados jogos, nomeados como ilícitos ou de azar. O Código Penal Régio de 1830 dispunha em seu artigo 281 dos crimes policiais que: “Ter casa publica de tabolagem para jogos, que forem prohibidos pelas posturas das Camaras Municipaes”¹⁵¹ eram consideradas ofensas contra a moral e os bons costumes. A intervenção da Corte no jogo também pode ser percebida na relação entre Portugal e a produção nacional de cartas de baralho:

No Brasil, tudo indica que as primeiras impressões de cartas de baralho foram feitas na Bahia, onde já havia uma Fábrica de Cartas em 1770. Como o negócio era rentável, não demorou para que as falsificações comessem a pipocar. A Coroa portuguesa, por sua vez, tentava tomar medidas para combater a prática. Ordens vindas de Lisboa previam punições exemplares aos réus acusados do crime. As Ordenações Filipinas, um código de leis de 1603, estabelecia para os falsários a pena de degredo para a África.¹⁵²

¹⁵⁰ No jargão, tapolagem refere-se à tábola ou tabula (mesa). *Casas de Tapolagem*, portanto, refere-se ao lugar onde se dispunha as mesas ou tabuleiros para jogos de cartas e dados.

¹⁵¹ Disponível em < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lim/lim-16-12-1830.htm > acesso em 09 de Nov. de 2013.

¹⁵² SANTIAGO, R.H. Cartadas de Mestre. *Revista de História da Biblioteca Nacional*, 16/09/2009. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/> acesso: 08 de set. 2013.

Ainda em fins do século XVIII, são criadas as primeiras loterias no Brasil, autorizadas pela coroa com o intuito de arrecadar grandes somas de dinheiro para construção e manutenção de prédios públicos, teatros, reforma de cadeias etc. como foram os casos da cadeia pública de Ouro Preto em 1775 e do teatro São João de Salvador em 1809. A loteria, rapidamente caiu no gosto popular e passou a ser um problema para a polícia. Se por um lado era possível adquirir dinheiro para obras importantes por outro era difícil fiscalizar as bancas de sorteios, uma nova modalidade de espaço de jogo, que pipocavam por toda colônia. Dessa forma as Casas de Tapolagem constituíram-se nos primeiros salões públicos para jogo no início de nossa colonização. O século XIX, principalmente em sua segunda metade trará significativas modificações nas ofertas do lazer e dos divertimentos, classificados como divertimentos públicos. A necessidade da expansão da oferta de lazer com o aumento da população nos centros urbanos acentuou-se notoriamente desde 1808 com o estabelecimento da Família Real no Rio de Janeiro. A chegada de novas modalidades de jogos de salão juntamente com o estímulo de práticas esportivas fez da segunda metade do XIX um período particularmente próspero ao jogo em todas as suas modalidades. Imigrantes Italianos, espanhóis e alemães, trouxeram em sua bagagem vários tipos de jogos. O grande fluxo de imigração europeia vai propiciar a fundação dos primeiros clubes sociais logo no início do século. Essas agremiações em seus primeiros momentos visavam o cultivo das tradições culturais estrangeiras além do convívio social e de lazer dos imigrantes. Os clubes, posteriormente fundados não apenas por grupos imigrantes, mas também por associações profissionais e artísticas, exerceram decisiva influência no desenvolvimento de práticas esportivas e atividades lúdicas no Brasil. Nas primeiras décadas do Século XX, as casas de jogo, clubes e demais espaços de divertimentos públicos estavam subordinadas às chefaturas municipais de polícia. A clássica figura do Chefe de Polícia foi imortalizada numa versão popular do samba *Pelo Telefone* de 1916, onde satirizava o chefe de polícia do Rio de Janeiro, Aurelino Leal, que pedia a seus inspetores que telefonassem aos donos das casas de jogo avisando das diligências. Com a crescente multiplicação de espaços de jogo foi necessário a criação de órgãos públicos para regulamentação e fiscalização destes lugares. Em Minas Gerais a primeira delegacia especializada na repressão e fiscalização de costumes data de 1920, alterando seu nome para Delegacia de Jogos em 1931. A criação das Delegacias de Jogos e Costumes reflete novamente a preocupação dos poderes públicos com a preservação da boa conduta por parte dos cidadãos, cuidando da expedição dos alvarás e fiscalização no nível municipal das casas de jogo. Nas cidades balneárias, onde o jogo ainda era livre existia havia ainda a Inspetoria Fiscal de Diversões e Jogos. Todas, entretanto, eram subordinadas ao

Serviço de Censura de Diversões Públicas do Departamento Federal de Segurança Pública. Nota-se pela quantidade de órgãos dedicados à regulamentação dos jogos e costumes que os chefes de polícia tinham muito trabalho

Bilhares

Numa outra vertente, ainda no século XIX, os salões de bilhar começam a despontar no Brasil. Trazidos no início do século pela nobreza, as primeiras mesas eram jogadas em salões e cafés e rapidamente disseminaram como um passatempo popular:

Já na década de 1830, os cavalheiros podiam contar com vários lugares para a prática do novo jogo – bares, cafés e até os fundos de algumas barbearias acolhiam as mesas. Mas além das casas de comércio, o bilhar também conquistava as finas residências da corte [...] A urbanização e industrialização da sociedade brasileira foi seguida de perto pela expansão dos bilhares públicos. O jogo deixava de ser um passatempo aristocrático e era progressivamente apropriado pelos trabalhadores e pelas camadas populares em geral.¹⁵³

Já o *snooker* (sinuca), uma variante do bilhar, tornou-se peça importante em bares de todo o país superando em popularidade o bilhar. Mas somente em 1940, surgiria a Tujague, primeira fábrica nacional de mesas e acessórios de sinuca. Por mais humilde que seja o estabelecimento sempre há uma pequena mesa de snooker para atrair a clientela:

À medida que foi sendo apropriada pelo povo, a sinuca foi incluída na lista dos jogos considerados suspeitos e desabonadores dos costumes e da moral (especialmente da moral do trabalho), assim como o jogo do bicho, as brigas de galo, as loterias clandestinas e certas modalidades de carteados. Significativamente, não eram todas as modalidades da sinuca que eram perseguidas. Até recentemente existiam nas grandes e médias cidades luxuosos salões, dotados de todos os requisitos de conforto, e cuja clientela era formada por apreciadores do bilhar. Ou seja, o bilhar francês permaneceu como um tipo mais aristocrático de jogo, não tanto pela diferença de regras, mas pela categoria diferenciada de jogadores. Em bares mais refinados, jogava-se o bilhar francês, e mesmo concursos de sinuca eram patrocinados por clubes esportivos privados, sem nenhuma represália da polícia ou ataques moralistas da grande imprensa, como passou a ser frequente em relação aos botecos e salões de malandros (BENATTE, 2013).

¹⁵³ BENATTE, A. P. Sinuca de Bico. *Revista de História da Biblioteca Nacional*, 09/09/2007. Disponível em: <http://www.revistadehistoria.com.br/> acesso: 12 de set. 2013.

Os salões de bilhar e seu mobiliário guardam uma estreita relação com os fliperamas. O *pinball* descende diretamente de um tipo de bilhar, o Bagatelle francês, criado por volta do século XVIII. Este jogo consistia em fazer a bola atravessar obstáculos e acertar alvos específicos na mesa. As mesas foram miniaturizadas e acrescidas de pinos, transformando-se assim num jogo de azar. Sua popularidade nos *penny rooms* dos Estados Unidos, levou o jogo a sofisticar-se visualmente, ganhando temas atrativos e obstáculos sonoros, até que finalmente em meados de 1930 passou a ter o formato do pinball moderno, possuindo *flippers* que permitiam ao jogador controlar a bola mediante sua habilidade, deixando de ser assim um jogo de azar. No Brasil, tanto fliperamas quanto bilhares partilharam os mesmos ambientes muitas vezes dividindo a freguesia. O fato de a sinuca ser proibida para menores e o ambiente dos bares ser pouco recomendado à criança, não impediu que nos botecos a sinuca, pebolim e fliperama formassem uma trinca clássica até fins do século XX.

Parques de Diversões

Apesar de basearem sua dinâmica na experiência lúdica ao ar livre, a história dos parques de diversões resvala na história dos fliperamas por dois motivos: primeiro, o formato desses parques no Brasil permitiu que dentro de seus espaços acontecessem jogos de azar através de suas “barracas” que se constituíam em um espaço de jogo e em segundo a introdução da máquina automática como suporte de jogo.

Com raízes na atividade circense os parques começaram a ganhar impulsos em fins do século XIX, através de famílias de imigrantes, em especial italianas. O calendário religioso com suas inúmeras festas de padroeiras e quermesses serviu para criar uma demanda também para parques itinerantes. Agregando espetáculos de picadeiro, teatro, luta livre, animais e cinema às atrações como tradicionais como bate-bate, roda gigante, tiro ao alvo, boliches etc. estes parques-circo, propiciavam com sua lógica itinerante a possibilidade de um primeiro contato, e por vezes o único da população com a brincadeira e o divertimento em todos os níveis etários, criando um espaço onde o estranho e o bizarro podia ser experimentado repetidamente.

Somando à sua oferta de divertimentos os parques ofereciam ao público também os jogos de azar. Mesmo nos parques fixos e tradicionais, registravam-se episódios de barracas com jogo. Nos pequenos, os brinquedos conviviam lado a lado com os jogos de aposta. Havia

roletas e mesas de bagatelle, jogos de cartas, rinhas de galo e um sem-número de outras atrações que se encaixariam na descrição dos jogos de azar. Dos mais populares destacavam-se o *Pano 60*, *Buzo*, *Pesca Maravilhosa*, *Macarrão*, *Pinguelim*, *Tômbola*, *Roda de Clubes*, *Jaburu*, *Chapinha*, *Catarina*, *Roda de Cavalinho*, entre outros com nomes tão curiosos quanto.

A Máquina

A máquina como suporte de jogo é a principal contribuição dos parques de diversões para o posterior desenvolvimento das diversões eletrônicas. Os brinquedos elétricos, pneumáticos e mecânicos que foram febre em fins do século XIX são embriões dos poderosos consoles que hoje desfrutamos diariamente. A união de jogos tradicionais de tabuleiro e de aposta com os movimentos propiciados pela automação fez surgir dentre vários brinquedos as primeiras máquinas de pinball no formato que hoje conhecemos. A figura do “autômato”, brinquedo que possuía movimentos próprios, permeou uma série de atrações que tinham nos parques de diversões sua morada ideal.

De origem europeia onde França, Alemanha e Suíça destacam-se pelo pioneirismo, esse maquinário encontrou nos EUA e Inglaterra o formato dos *coin-operated*¹⁵⁴ ampliando as possibilidades de desenvolvimento não só para sua utilização em brinquedos, mas várias modalidades de máquinas como de vendas diversas (*vending machines*), de música (*jukebox*), cinema (*mutoscope*) além é claro posteriormente dos *pinballs*. Esse tipo de maquinário permitia a interação do usuário diretamente com a máquina sem a necessidade de mediação de um vendedor reduzindo custos para o empresário. Através da “máquina” podia-se fumar, beber, ouvir música, assistir filmes eróticos, tirar e comprar fotografias, ler o horóscopo, lavar roupa e, sobretudo jogar. No Brasil, muitos donos de parques, ajudaram a difundir a máquina como suporte para jogo, quer seja na importação das últimas novidades de aparelhos automáticos, quer seja na criação de aparelhos similares aos importados. Destinadas aos espaços de diversão às máquinas causaram enorme frisson nos visitantes dos parques daquele momento. Se antes as atrações mais chamativas eram os seres humanos bizarros ou deformados, peripécias físicas e animais exóticos, agora era o robô autômato roubava a cena naqueles lugares. Os aparelhos de jogos automáticos ou mecânicos foram pouco a pouco se deslocando dos parques para os salões, passando por uma gradual miniaturização dos

¹⁵⁴ Máquinas operadas por moedas. Curiosamente, em países com economia instável e desvalorizações constantes do poder aquisitivo da moeda nacional, como Brasil e Argentina, a moeda foi substituída pela ficha à qual possibilitava atribuir valores compatíveis à inflação.

equipamentos, como no caso do *pinball*. Os jogos eletromecânicos e mais adiante os eletrônicos de vídeo em sua primeira geração, repetiam na tela de maneira simulada jogos e divertimentos tradicionais.

APÊNDICE B- Lista de Máquinas do Palace Hotel presentes no início salão inaugurado por Eduardo Luciano Marras cerca de 1940.

MÁQUINA	FABRICANTE	ANO	TIPO
Hipódromo	-----	193?	Corrida de cavalos
Lucky	Chicago Coin Machine Co.	1939	Pinball
St. Moritz	Chicago Coin Machine Co	1938	Pinball
Headliner	Bally Manufacturing Co.	1939	Pinball
The Winner	Western Equipment & Supply Company Chicago	1937	Máquina de apostas
Poker-i-no	HC Evans & Company	1936	Máquina de apostas
Skill Jump			
Bagatelle	Exhibit Supply Company Chicago	1936	Máquina de apostas
Regallo	-----		Máquina de Brindes
Turf Champ	Stoner Manufacturing Co	1936	Máquina de apostas
Bingo	D. Robbins & Co. Mfgs	1938	Máquina de apostas
Pesca do Guindaste (Novelty Merchantman)	Exhibit Supply Company Chicago	1935	Máquina de Brindes
Vibrador dos pés (Vibrator foot-ease)	Exhibit Supply Company Chicago		Máquina terapeutica

ANEXOS

ANEXO A

Transcrição integral do documento elaborado pela Alfândega do Rio de Janeiro que dá conta das máquinas importadas por Eduardo Luciano Marras em 1948, publicado no Diário Oficial da União de 06 de Julho de 1948 (foi mantida a grafia original).

*Alfândega do Rio de Janeiro
Comissão de Tarifas*

SUMÁRIO DAS DECISÕES EM REUNIÃO DA COMISSÃO DA TARIFA, DO DIA 31 DE MARÇO DE 1948.

N.º 201 - - Ruel Comércio e Indústria S.A. -- Proc. n.º 14.115-18 - Sem amostra.

Procedeu exame prévio em 12 engradados da R.C.L., marca Rio de Janeiro nº 1-12, vindos pelo vapor "Uruguay" entrado em 24 de fevereiro deste ano (processo n.º 12.577 de 1948), verificado para o volume nº 11 uma máquina de diversão, com bonecos "guarda-vala", representando o esporte "Hockey"¹⁵⁵ e duas máquinas de diversão para, no corpo humano, se conhecer o grau de resistência à corrente elétrica¹⁵⁶;

Nos volumes nº 01, 08 e 11 — duas máquinas de diversão funcionando, uma com bolas de vidro e a outra, com bolas de aço¹⁵⁷;

No volume nº 09 - uma máquina de diversão consistindo em um aparelho destinado a se verificar a competência do operador que simula um motorista guiando um automóvel numa cidade¹⁵⁸;

No volume nº 04 - duas máquinas de diversão consistindo em aparelhos destinados a se verificar a força da mão¹⁵⁹, um aparelho destinado a conhecer a potência do soco humano;

Nos volumes 11 e 12 - uma máquina de diversão simulando aparelhos de torpedeamento usado em aviões para torpedeamento de navios¹⁶⁰;

¹⁵⁵ Trata-se do jogo *Play Hockey New Improved Model* da International Mutoscope Corp de 1940.

¹⁵⁶ Trata-se de um estimulador elétrico da *Advance Machine Company* produzido entre 1925-40.

¹⁵⁷ Esta descrição refere-se certamente a máquinas de pinball.

¹⁵⁸ Trata-se do jogo *Drive Mobile* da International Mutoscope de 1941.

¹⁵⁹ Muito provavelmente trata-se da máquina *Strength & Grip Tester* da Gottlieb de 1946.

No volume nº 01 - cinco máquinas de diversão consistindo cada uma em um aparelho com visor para se assistir a passagem de pequenos filmes sobre esportes em geral, "Camondongo Mickey", duas máquinas de diversão consistindo em aparelhos destinados à exibição de habilidade;

Nas volumes nº 02 e 03 — duas máquinas de diversão consistindo em aparelhos elétricos para a verificação da força muscular;

no volume nº 08 - uma máquina de diversão consistindo em uma bicicleta, de uma só roda, para verificação da velocidade do operador;

Nos volumes nº 05, 06, 07, 09 e 10 - um "tira ao alvo" completo, composto de 07 espingardas, 50.000 balas de aço, 10.009 cartuchos de papelão, figuras e um compressor de ar, — constituindo 20 máquinas automáticas de diversão, para serem expostas em parques de diversões¹⁶¹;

E, continuando em dúvida quanto à classificação aduaneira das mesmas, solicitou audiência da Comissão de Tarifa. Manifestado: Máquinas para diversão operadas a níquel. Foi designado o engenheiro Sr. Rubens Corrêa de Albuquerque, que prestou o certificado anexo ao Processo. A Comissão de Tarifa apreciou o presente pedido de classificação, instruído com o certificado que se segue do engenheiro Sr. Rubens Corrêa de Albuquerque:

"Sr. Inspetor: Examinei as mercadorias contidas nos volumes da marca R.C. nº 01 à 12, e constatei serem aparelhos e conjuntos de aparelhos e máquinas destinados à parques de diversões ou feiras. todos com finalidades de divertir o cliente, mediante módica, retribuição, em vários deles cobrada diretamente pelo aparelho, que só funciona quando convenientemente "carregado" por mola, a qual só funciona com auxílio de um níquel ou moeda, cujo valor é o próprio preço do serviço (recreação) fornecido pelo respectivo aparelho. Especificadamente, verifiquei:

a) 5 aparelhos óticos, para projeção ou melhor, para observação de pequenos filmes cinematográficos, movido á mão, pelo espectador, que se serve de óculos duplos para a ampliação das figuras — o aparelho é de chapa de aço pintado, com partes de vidro, e trás, cada um, um jogo do 4 filmes cinematográficos, de celuloide;

¹⁶⁰ Trata-se do jogo Atomic Bomber da International Mutoscope de 1946.

¹⁶¹ Trata-se do jogo Chicken Sam, da empresa Seeburg produzido entre 1939-1947.

b) diversos aparelhos manuais para diversão, utilizando o arremesso de bolas ou balas, para, com o auxílio do cliente, obter determinados fins, para a contagem de pontos; 01 bicicleta imóvel, para medir, no local, a velocidade que às suas rodas consegue imprimir o passageiro;

c) diversos aparelhos, para medir o impulso ou a força pelo adiante, aparelhos esses providos de dinamômetros com mostrador;

e) diversos aparelhos de diversão com motor elétrico conjugado, para divertir, mediante o auxílio da habilidade do cliente, para obter determinados efeitos tais como um percurso pré-estabelecido para pequenos objetos móveis (miniatura de automóveis, aviões, etc.);

f) aparelhos elétricos para diversão utilizando a corrente de duas pilhas secas para ocasionar descargas nas mãos do cliente;

g) Um (01) conjunto, de tiro ao alvo composto de sete (07) espingardas de ar comprimido, funcionando com o ar comprimido por um compressor conjugado a motor elétrico a cujo tanque estão ligado por tubos de borracha e utilizando tais espingardas, balas de aço polido. esféricas, de cerca de 0,005 m de diâmetro cada, representada por vinte (20) esferas contidas num tubo de papel colorido e impresso com a marca do fabricante;

h) Os aparelhos dos Itens b, d, e, g, são de aço pintado, madeira ordinária pintada ou envernizada, com partes de matéria plástica, couro, etc;

i) Os aparelhos dos itens c e f, são de aço pintado, com partes de outro metal ordinário, de couro, etc.

E, por unanimidade de votos, subscreveu o seguinte parecer do conferente Sr. Dr. José dos Santos Leal, relator designado:

"A vista do certificado técnico que deve ser transcrito, e de acordo com o art. 44 das Preliminares, sou de parecer que tôdas as mercadorias devem ser consideradas omissas na Tarifa, para pagamento de direitos ad-valorem, à razão de 33% da tarifa mínima."

O Senhor Inspetor decidiu de acordo com o parecer unânime.¹⁶²

ANEXO B-

¹⁶² Diário Oficial da União em 06 de julho de 1948 páginas 9847-48 (seção I)

Carta remetida por Ettore Dias Medina ao autor em 2004.

Para: mikelsd@hotmail.com

Data: 20/07/2004 15:31

Assunto: Re: será que os anjos cantam?

Este tempo infelizmente não volta!

Eis no que os bons e velhos fliperamas, como os falecidos Cinelândia, Maria e Break-Time se tornaram: esses recintos terríveis e limpos chamados Lan Houses, tipo a que eu estou agora. Os jogos têm um quê de pseudo-realista, sendo que só podemos nos comunicar com os oponentes por frases, cada um de seu terminal. Estou em uma dessas. O Pirata original, o velho e estranhamente sábio Luis Edmundo Dias faleceu faz quase dois anos, por um dos males mais antigos: a cirrose. Era de se esperar. Não li *História de Cronópios e Famas*, mas sei mais ou menos como é. Namorei por 3 meses mas a coisa desandou, então voltei para o bar, algo como um *Bukowski* capenga. Várias cervejas e outras substâncias, e algumas noites de sexo, sem amor. é bacana mas é complicado.

Achei que tinha encontrado minha cara metade ano passado, mas também não deu. Há toda uma historinha *pop* por trás disso que vou deixar para outra hora, com um pouco de Dostoiévski aqui, Lígia F. Telles acolá. Porém rodei. Outra triste decepção é a de que eu errei de curso e deveria ter ido fazer letras, vou correr atrás da pós, e se a Adriana quiser me passar a tese para eu ler vai ser ótimo. Fico feliz em ver que vc se deu bem para burro.

Abandonei um pouco os fliperamas. Capcom vs Snk 2 joguei poucas vezes. Tentei jogar com os personagens novos. O bacana é que uma vez chagal, sempre chagal. Um ou outro colega desavisado por brincadeira me desafiou para algumas fichas em jogos antigos da Capcom. Não deu nem para o começo. As pessoas se assustam quando vem alguém falar de "golpes em pé" e outras teorias, sendo que posteriormente somos chamados de *nerds*. O Thiago que mora comigo na república tem um *Play 2* e quebramos o pau. Ele é um pouco melhor, mas no arcade não dá pé. Estamos em greve e vou para casa sábado agora.

No mês que vem, alguns dias depois do seu aniversário farei 22 anos. Sou um adulto? É meio terrível, não? A alegria outrora vivida não volta nos restando a espera, torcendo a cada instante para o acaso objetivo nos agraciara com maravilhas. Fique numa boa e escreva. Estou louco para conhecer a Bahia e se der ficar um longo tempo por aí, ou pelo menos fugir de Poços enquanto der.

Abraços,

Ettore