

## LUIZ HERMANO – LUDENS

Existem artistas cujo projeto poético consiste na construção de um território de regras fixas, um mundo estável e reconhecível já à distância, se possível portátil, o que facilitaria a nós levá-lo para casa para tê-lo à mão e visitá-lo sempre que necessário, sempre que o nosso espírito solicitasse uma porção de solidez. Pois o desafio de Luis Hermano é a fundação de um mundo cujas vértebras são constantemente embaralhadas, baseado no estabelecimento contínuo e mutável de relações entre coisas diferentes umas das outras, um produto de quem, como ele, enxerga o mundo como um caleidoscópio de ritmos e imagens, e que nos ensina que toda variação desenvolve nossa capacidade de olhar e brincar.

Luis Hermano é um artista que brinca, mas no sentido translato do termo. Brinca com a gravidade de um adulto que, diversamente de uma criança que submerge enlevada na lógica do jogo, é capaz de pensar suas regras, seus objetivos, para então alterá-lo. Hermano joga com brinquedos que ele mesmo inventa ou através de brinquedos dos quais se apropria com reinventar. E é assim desde há muito, a começar pelas pinturas, gravuras e desenhos realizados nos anos oitenta, protagonizados por cores fortes e linhas bem marcadas, feitas à mão livre, distantes, portanto, das realizadas por régua e compassos. Por intermédio dessas linhas ele elaborava máquinas insólitas e engraçadas, engenhocas improváveis semelhantes a barcos bojudos, naves espaciais e submarinos, dotadas de janelas redondas e hélices que só faziam acentuar suas aparências destrambelhadas, sua funcionalidade precária, colocada a serviço antes do sonho do que da necessidade.

Posteriormente o artista ampliou o campo de sua atitude lúdica passando a investigar com mais profundidade as noções de brinquedo e de jogo. Hoje, como dá a ver esses seus novos trabalhos, sua pesquisa desdobra-se em resultados distintos: há, por exemplo, o exame das representações miniaturizadas de personagens da vida cotidiana - bonecos, carrinhos, cavalinhos de plásticos, bichos pré-históricos, ciclistas etc -, o infinito repertório de pequenos dispositivos por meio dos quais, desde a infância, nos familiarizamos com as personagens, os protagonistas e as atividades pertencentes ao mundo dos adultos. Colecionador compulsivo, Luis Hermano recolhe os brinquedos para decepá-los e em seguida rejuntá-los em novas configurações, cosendo-os uns aos outros, ligando-os através de mangueiras de borracha, mergulhando-os em linhas emaranhadas de alumínio, perfazendo circuitos complexos cuja finalidade e ativação ignoramos. Se como for de anteriormente dóceis os brinquedos transformam-se em organismos estranhos.

Há também os trabalhos pertencentes a uma ordem de brinquedos mais abstrata, entre o objeto e o jogo, que tanto podem exigir destreza manual quanto a obediência a regras, brinquedos e jogos como piões, os alvos para arremesso de dardos ou flechas, as plaquetas de madeira que trazem números e letras estampadas em suas faces; brinquedos e jogos que demandam agilidade e atenção por parte dos usuários. Brinquedos e jogos que despertam na criança o sentido do raciocínio associado à precisão, a sutil relação entre a meta a ser

atingida e os procedimentos para tanto, a concatenação capaz de restaurar a unidade do todo, a maneira do que se persegue quando se está diante do amontoado de peças que compõem um quebra-cabeças. Quanto ao pião, por exemplo, cada um de nós se lembra perfeitamente bem da expectativa pelo arremesso perfeito, o movimento rápido de expansão do braço seguido do soco e da retração súbita, capaz de fazer com que o cone compacto de madeira rodopiasse pelo chão, propiciando-nos o encantamento por um corpo bailarino de rotação tão veloz que momentaneamente se confundia com a imobilidade. Qualquer um de nós consegue recuperar a tentativa de conjugar os cálculos relativos ao peso do dardo, a pegada em seu ponto de equilíbrio, a força do braço ao arremessá-lo de modo que o ponto final da sua trajetória elíptica fosse o centro do alvo. Todos, enfim, preenchemos as horas de uma tarde chuvosa testando as palavras possíveis de serem enunciadas a partir de um reduzido número de letras. Cada letra imantava uma outra, frágeis moléculas silábicas iam se formando e se desfazendo em favor do encadeamento com outras com que também construíssem significações.

A maioria dos trabalhos de Luis Hermano atualiza o sentimento de surpresa contido em cada jogo. Para ele a arte é uma prática ociosa que se escora e se satisfaz na pura alegria de construir, a começar pela construção do próprio solo onde ela germina e brota, prosseguindo pelo fabrico de nexos astuciosos entre partes para vencer alturas, pela criação de superfícies movimentadas, planos que se vergam com delicadeza até formarem volumes vazados por ar e luz. É justamente isso que encontramos na terceira ordem de brinquedos realizados por Hermano: aqueles que decorrem de uma compreensão da engenharia como uma atividade lúdica, que se faz descongelando a geometria, tratando-a como matriz de estruturas flexíveis, a beira do desconjuntamento. É assim com as várias versões de "torres" feitas a partir de escalas métricas - trenas - de madeira. Sempre delgadas e elegantes, as torres, tirando partido da maleabilidade desse instrumento de medição, segmento de reta passível de ser fragmentada em todos os ângulos possíveis, tanto se erguem em impulsos elásticos e decididos quanto progridem através de camadas empilhadas suavemente periclitantes. É assim em "Intrínseco", quadrados plásticos brancos encaixados uns nos outros que, suspensos nas paredes, abandonados à própria gravidade, entrechocam-se e desorganizam-se como que zombando das pretensões dos cálculos e das certezas.