

## O COLECIONADOR DE HISTÓRIAS

Existirmos: a que será que se destina?

Caetano Veloso

Nascera assim. No prolongamento de uma das mãos, uma bússola, preparada para apontar muitos nortes, muitas jornadas. Na extensão da outra mão, uma grande teia, tecida com delicadeza e pronta para alçar objetos e histórias de muitos lugares, combinando-os, compondo-os, desenhando uma textura singular e potente.

Se esse fosse o início de uma biografia de fato, ela pertenceria ao artista Luiz Hermano. Colecionador de histórias e de coisas, Hermano nasceu em Preaoca, no tabuleiro cearense, e começou sua carreira de artista-viajante ainda criança, conduzindo aulas de arte para a população local à luz de velas. Possuía brinquedos feitos com ossos de animais. Armava circos e teatros embaixo do cajueiro. Tomava banho no açude do tio Façanha. Colecionava revistas em quadrinhos, fascículos de enciclopédias, almanaques e selos e, com o conhecimento adquirido, balançando em sua rede, transmitia toda noite, por seu canal imaginário de TV, um programa, ao vivo, para toda Preaoca.

Ter nascido num quintal e vivido numa situação de precariedade, atribuiu ao artista o dom da alquimia. Foi assim que Luiz Hermano tornou-se irremediavelmente um transformador de coisas.

## DESENHOS VIAJANTES

Turner: Somos os primeiros turistas desde a guerra.

Kit: Somos viajantes, não turistas.

Turner: Qual a diferença?

Port: O turista pensa em voltar para casa assim que chega.

Kit: E o viajante pode nem voltar.

Bernardo Bertolucci

Com 13 anos, Luiz Hermano iniciou-se num processo de contínuas viagens. Primeiro mudou-se com a família para Cascavel, depois para Fortaleza, onde estudou técnica de edificações e então filosofia. Largou tudo para viajar novamente. Sozinho, dessa vez, subiu o rio São Francisco, chegou a Brasília, foi de trem para São Paulo. Percorreu o Brasil e então partiu para o Peru, Bolívia, Argentina.

Era preciso viajar para conhecer, percorrer trajetos para desenhar as linhas. E assim começou a desenhar o mundo -- não exatamente aquele mundo de fora, estampado no cotidiano e na mídia, mas um mundo que mistura pitadas de realidade a um denso caldo de visões, onde cajazeiros e casas de taipa são misturados a edifícios e céus muito cinza e tudo se mescla à textura do vento no rosto, ao cheiro de rapadura, de serigüela e de saputi.

Seu fazer artístico converge num universo particular de desenhos e gravuras, superfícies recheadas com formas mágicas, balões e navios que voam, arcas de Noé recheadas de bichos e de gente, monstros estranhos, meio homens meio animais, castelos escondidos em montanhas cheias de entranhas, moinhos pequeninos, quixotescos e brilhantes.

Os desenhos de Luiz Hermano se constroem feito tramas. As coisas tomam forma, criam corpo, materializam-se pouco a pouco como os personagens e a ação das lendas e das fábulas. As formas vão se tramando, crescem no papel como crescem as narrativas que contam suas versões da história do mundo, como crescem os detalhes dos contos que nos narram nossas avós.

Seus traços feitos no papel começam com gestos informais, com uma linha que passeia, e aos poucos tomam a forma, figurando-se organicamente. Materializam mitologias inventadas pela mente do viajante, adaptadas das histórias contadas pelos parentes e pelos verbetes enciclopédicos. Tornam-se narrativas de cruzamentos. Combinações impróprias, e ainda assim poderosas, entre a Arca de Noé e o tabuleiro de Preaoca.

No início, sem acesso pleno a tintas profissionais, pintava com café, aquarelando-o em tons e transparências diversas. Depois foi acrescentando cores, aprendendo a justapor tons.

Então apareceram as teias. Linhas vazadas, espécies de colméias ou tecidos celulares. Tramas que parecem falar do nascimento de todas as coisas. Pois essas teias passaram a acompanhar o artista vida afora, como as redes seguem sempre os pescadores, na busca de apreender a essência de todas as coisas.

#### CORPOS DE TRAMAS

No decorrer da carreira, os desenhos de Hermano foram repassados para a gravura em metal, técnica aprendida no Rio de Janeiro. O passo seguinte do caminho seria então o de transformar o metal em suporte para construir suas esculturas.

O metal toma corpo e forma teias feitas de vazios.

As esculturas e os objetos que foram ganhando o espaço tridimensional no tempo também se constroem na ação de tramar. As obras se constituem tramas porque são extensões do corpo – um corpo vibrátil, que pula, pulsa, ondula e se reorganiza nesses movimentos curiosos e inquietos. Eis o corpo do artista-viajante, colecionador de histórias.

A propósito, as obras de Luiz Hermano têm a qualidade de suas mãos. Mãos que maquinam o mundo, que detalham minúcias, que retorcem fios, que colam pedaços, que encaixam partes distintas para compor um todo. Mãos trabalhadoras, que descobriram o encanto de refazer a função de pequenas coisas, objetos pré-fabricados, brinquedos, restos de móveis e de utensílios domésticos.

Tudo interessa aos olhos atentos desse artista.

Numa primeira fase, as esculturas metálicas utilizam ligas de bronze, alumínio, aço inoxidável e cobre como matérias-primas que são seriadas, organizadas, torcidas, montadas. O resultado são tapeçarias metálicas e ao mesmo tempo orgânicas, que brotam do teto, do chão, das laterais, sobem pelas paredes e engolem os espaços físicos, traçando diálogos formais surpreendentes.

Essas esculturas são, desde o início, corpos híbridos. Cubos vazados se ligam a fios e dobradiças, até que de geométricos passam a ser orgânicos e, de estáticos, passam a sugerir – às vezes, até mesmo a incorporar – movimento.

Esculturas são moles, ocas, arejadas. Balançam como as redes de Preaoca. Traçando redes irregulares de volumes, as formas se encaixam, engatam, estruturam correntes que pendem para um lado e para outro, compondo gradeados cheios de vazios flutuantes.

Manipulando a geometria até que ela se torne flexível e tátil, as construções de Luiz Hermano exploram a forma escultórica serial até o ponto em que elas dissolvam seus aspectos mais angulosos e se tornem uma espécie de história.

A partir do início dos anos 2000, brinquedos são incorporados às construções escultóricas de Luiz Hermano. Desprovidas da ironia presente na tradição pop, que faz uso serial de formas icônicas da cultura de consumo e é repleta de comentários sobre os limites da soberania da linguagem artística, as obras de Hermano são composições afetivas. Para o artista, os brinquedos, comprados em lojinhas populares, mantêm-se lúdicos, minados de lembranças reais ou inventadas, ecoando esperanças, coloridos como são os sonhos infantis.

Os fios e os pedaços de madeira ou de metal são encaixados com jeitinho, por meio dos truques ensinados na tradição da cultura popular, na arte da gambiarra, na capacidade de fazer e construir dentro de um estado de precariedade crônica.

As obras de Luiz Hermano têm humor porque o artista enxerga a poética de todos os aspectos do cotidiano. Em um universo de aparente falta ou singeleza, ele abre brechas para buscar a reinvenção. Em seus desenhos imbricados, nas torres feitas com régua de arquiteto, nas teias de placas de números, nas línguas feitas de letras, Luiz Hermano trilha uma singular jornada do herói.

Penetra labirintos, dobra curvas, depara-se com espelhos multifacetados, perde-se constantemente e se refaz no caminho, buscando nesse movimento um sentido renovado para a existência. É por isso que toda a sua obra é tão cuidadosa, tão trabalhosa, tão minuciosa e, ao mesmo tempo, simples, liberta de ilusionismos.

A tensão entre as tramas quase precárias que ele constrói com as mãos e os objetos industriais, dos quais se utiliza para compor um todo, está espelhada na formação do artista, feita de tantas camadas, das sementes plantadas em Preaoca aos ramos e raízes que se espalham mapa-múndi afora.

## CARTOGRAFIAS MISTURADAS

Uma palavra caída  
das montanhas dos instantes  
desmancha todos os mares  
e une as terras mais distantes.

Cecília Meireles

As obras de Luiz Hermano são textos, cartografias criadas pelas múltiplas viagens que ele faz a cada ano, particularmente à época de seu aniversário. Essas viagens são para ele alimento existencial, a matéria-prima do trabalho e uma forma de conectar-se ao outro. É bom lembrar que esse outro não se limita à presença de um outrem, mas diz respeito a toda forma de alteridade, a tudo o que é diferente e que merece ser experimentado, visto, cheirado, tocado, escutado.

Luiz Hermano pesquisa o outro a ponto de transformar suas viagens em encarnações, experiências coladas em seu corpo e que são posteriormente expurgadas apenas quando organizadas em escrituras plásticas, tridimensionais – suas esculturas. É tudo costurado como a palavra que se encaixa na frase, para produzir sentido.

Alguns lugares percorridos por nosso artista-viajante: Índia, Nepal, Tailândia, Camboja, Bali, Austrália, México, Cuba, Venezuela, Coreia do Sul, Indonésia, Nova Zelândia, Canadá, Polinésia Francesa, Guatemala.

As viagens são formas de reivindicar territórios, consagrando ao artista um reservatório cada vez mais denso de experiências de mundo. Paisagens, templos, histórias de gente e de coisas vistas no caminho, tudo se acumula na espessura de um novo trabalho.

“Cidade das mulheres” (p. XX) é uma escultura oca, toda tramada de fios que sustentam um universo de brinquedos de plástico, placas, régua, botões, garrafinhas, adereços. Trata-se da leitura pessoal do artista a partir do templo Banteay Srei, cidade das mulheres, erguido no Camboja, na morada dos deuses, em Angkor. A porosidade da obra, sua diversidade e capacidade de conter tantos universos de cores e texturas diversas é indubitavelmente um território do feminino.

Ao lado, outra obra oca. Esta possui a forma humana e é toda prateada. “O astronauta”, com seu contorno forte e brilhante, torna-se no olhar do artista a versão masculina da “Cidade das mulheres”. Cria-se aqui um jogo mitológico muito próprio, que mistura tempos e símbolos, colocando o arcaico junto com o que se convencionou ser uma imagem futurista.

Numa das paredes, está a obra “Pracinha” (p. XX). Nesse espaço miniaturizado, o artista recria a experiência vivida em Antígua, na Guatemala, em sua praça colorida, cheia de histórias, passantes, acontecimentos. Nela, uma trama sustenta graminhas, bonecos, bichinhos de plástico, plaquinhas pintadas. A obra a sua frente, “Calçadas”, tem espírito semelhante. Espátulas brancas de plástico, feitas

para nivelar paredes de argamassa fresca formam o esqueleto desse objeto escultórico que contém brinquedinhos, um globinho e tantas outras pequenas formas coloridas.

De fato, olhando de perto, cada obra é um mundo.

Pois, juntando mundos tão diversos, Luiz Hermano delinea um repertório poético de coisas mundanas. O artista organiza sua subjetividade, geometrizando seus brinquedos e objetos nos fios de uma trama generosa, plena de fé na memória da vida.

Katia Canton