

LUIZ HERMANO - tramas de significado

Quando perguntei a Luiz Hermano em que ele pensa enquanto elabora suas tramas complexas de arame que juntam todos os tipos de objetos prosaicos, ele me respondeu que medita. Meditação é uma prática que pode ser desenvolvida em vários níveis de complexidade, da concentração em uma forma à sincronização com o cosmos. Em qual estação do longo dial da meditação ele se sintoniza para passar horas bordando suas peças? Meditação, percebi depois de comparar a resposta de Hermano a sua obra, também envolve brincar com o tempo e desafiar a finitude.

Um colecionador de objetos do dia-a-dia, Hermano também coleciona o tempo, a estrutura essencial que sustenta o universo, essa substância transparente na qual vivemos imersos. Assim, ele enlaça e agrega brinquedos de plástico, capacitores eletrônicos, miçangas e fios do tempo: agora o tempo não vai mais fugir nem se disfarçar em uma magra linha do tempo. Enquanto Hermano tece o tempo, suas peças assumem formatos que não se pode dissociar de questões cosmológicas. Céu, uma peça que o artista terminou recentemente, é uma trama grande e complexa que se parece com uma noite clara e estrelada. Miçangas azuis de várias tonalidades estão colocadas na elaborada retícula, espalhadas ou aglomeradas em círculos de tamanhos diferentes. A escala do trabalho e o brilho das miçangas sugerem o questionamento filosófico primordial de se olhar para as estrelas.

O tema das origens ou significado do mundo segue Luiz Hermano desde os anos 1970, quando ele fazia aquarelas, gravuras em metal e pinturas populadas por seres fantásticos e mitos de várias culturas, da Arca de Noé à tartaruga que na tradição Indiana carrega o universo. Centauros, elefantes voadores, seres meio-peixe meio-homem que parecem saídos de uma obra de Hierominus Bosch vagam pelas histórias que Hermano criou com aquarelas ou, na falta do material artístico, café coado. Gravura em metal, técnica demorada e predisposta ao desenvolvimento de narrativas fantásticas, também teve um espaço importante na fase inicial da obra de Luiz Hermano. Tanto as gravuras quanto a matriz de metal estão guardadas no estúdio do artista, junto das aquarelas fantásticas enquanto ele vem se dedicando a trabalhos escultóricos nos últimos vinte anos.

Em 1991, a Bienal de São Paulo reservou uma sala para suas esculturas feitas com lâminas de madeira trançadas, que geravam volumes misteriosos e realçados por uma luz dramática e sombras condizentes com a densidade dos temas cosmológicos de Hermano. Algumas dessas esculturas de fita de madeira, como Figura, de 1998, guardam semelhança com as formas dos objetos sagrados do candomblé, como aquelas trazidas para o mundo da arte contemporânea por Mestre Didi. Em Hermano, no entanto, não há uma religiosidade definida, nem invocação do transcendental. As voltas das fitas de madeira de Hermano parecem afirmar justamente que isto aqui, e apenas isto, existe, esse mundo finito, cheio de objetos que podem ser combinados de muitas formas, amarrados, trançados, deslocados, resultando em um outro objeto que, sendo novo, quer desafiar a finitude.

Lidando com o tempo e a finitude, Hermano parece colocar em prática a teoria de Friedrich Nietzsche sobre o eterno retorno: o mundo é finito, acontecendo em um tempo infinito. Assim, repetições são inevitáveis. Como escapar da sensação de aniquilamento causada pela hipótese de um mundo que é só isso, sem nenhum céu transcendental? Insistindo na criação do novo, que advém da recombinação e deslocamentos dos elementos finitos desse mundo. O Céu de Luiz Hermano é feito de contas azuis de plástico, e da captura meditativa do tempo, esse sim, infinito.

Escapar do finito e limitado é uma especialidade de Hermano desde seus tempos de criança, no interior do Ceará, nordeste do Brasil. Construindo brinquedos com ossos de animais ou imaginando histórias que contassem a origem da chácara em que vivia, Hermano criava para escapar. Quando saiu de sua cidade, estudou filosofia, curso que abandonou para viajar pela América Latina, conhecendo as histórias e tradições de outros povos. Hoje em dia, Luiz Hermano viaja anualmente para várias combinações de latitude e longitude que encontra na retícula que mapeia o globo terrestre.

Na Tailândia, na Índia, na China, Hermano encontrou estátuas de budas em construções milenares, erguidas segundo a geometria sagrada e se encantou com mandalas que esquematizam o universo. Mas também passeou pelas ruas de comércio de quinquilharias de plástico, de brinquedos piratas, de computadores de procedência duvidosa. O sagrado enovelado com o profano. Construiu então por volta de 2006 grandes mandalas e cavalos celestiais feitos com capacitores de energia. Às vezes semelhantes a casulos, às vezes parecidos com sarcófagos, essas esculturas insistem em perguntar sobre a criação e a finitude. Capacitores eletrônicos -- fontes de energia -- também aparecem em trabalhos com forma de cérebro, que Hermano intitulou Memória (Memory) e Berçário (Nursery). Como nascem as invenções? E essa máquina incrível e misteriosa chamada cérebro? Teria sido criada quando o tempo e o acaso brincaram juntos?

A instalação Máquinas Voadoras (Flying Machines), de 2003, aglomera dezenas de pequenas máquinas construídas com peças de madeira e plástico de kits de montagem de aviões, dinossauros, ou caminhões de brinquedo. A cartela dos kits, que contém as peças a serem destacadas e usadas de acordo com as instruções de um manual, são integradas a suas máquinas fantásticas e, é claro, o manual é descartado, abrindo espaço para combinações que seguem as regras da imaginação.

Brinquedos são elementos chave para a compreensão do pensamento de Luiz Hermano. Uma criança brincando sozinha com alguns objetos entra em um estado de suspensão, como se nada mais existisse, um momento de pura construção de mundos imaginados que, como articulado por Winnicott, constituem uma área intermediária de experimentação. Essa zona intermediária seria uma terceira parte das vidas dos seres humanos, depois da realidade psíquica interior e a realidade exterior, compartilhada. A porosidade dos trabalhos de Hermano -- a teia é também uma coleção de buracos -- contribui para essa leitura de seu trabalho associada às teorias de Winnicott sobre a área

intermediária, essa grande zona entre a subjetividade e a objetividade, e sua relação com o objeto transicional, o primeiro objeto que um bebê elege para ser uma coisa separada dele, mas que ele possui e controla. A primeira frustração que um bebê vive é perceber que o seio da mãe como existente na realidade exterior não é o mesmo seio que o bebê julgava possuir e poder controlar, o seio introjetado. A área intermediária é uma zona de transição que permite a criação de ilusões que farão a ponte entre essas duas ideias de seio materno e que se torna, à medida em que a criança cresce, o território da religião, da arte e do trabalho científico criativo. A experiência cultural é na verdade uma extensão desse jogo desenvolvido na área intermediária.

No trabalho *Clínica*, Hermano amarra vários brinquedos, heróis e animais. No centro dessa aglomeração, duas metades de um modelo de plástico do corpo humano estão presas à estrutura de arame. É interessante notar que as duas metades não se encaixam, proibindo o desejo de fechá-las uma na outra, formando um todo. O espectador pode ver as vísceras e ossos desses corpos e todos os outros objetos. Se virarmos o trabalho para olharmos o avesso, não conseguiremos mais ver esse núcleo dos corpos. Os outros brinquedos, da mesma forma, darão as costas para o espectador. *Clínica*, então, pode ser lida como uma membrana que dá acesso simultaneamente ao mundo interior -- representado pelas vísceras e ossos -- e o mundo exterior -- o campo cultural, representado pelos outros objetos.

A capacidade dos objetos de conectar ilusão (representação subjetiva do mundo) e a realidade compartilhada também está presente na série *Falso Brilhante* na qual Luiz Hermano enaltece a falsificação descarada, eleva-a a mentira sincera. Uma das jóias gigantes dessa série é *Banda Larga*, uma trama simples feita com entremeio de colar, prateado, e que no título revela seu parentesco com as obras feitas em 2007, que se referem mais explicitamente a tecnologia. As contas de colar, convenhamos, sempre estiveram conectadas à ideia de comunicação transcendental. Quando segura um terço nas mãos e conta dúzias de *Ave Marias* e *Padre Nossos*, o católico está seguindo um protocolo de comunicação com santos, em banda larga, transmissão de dados que começa com o login do sinal da cruz. Religião, consumismo e tecnologia se encontram nas miçangas da série *Falso Brilhante*. Brincar é desenvolver uma ilusão saudável e tranquilizadora. Fazer bijuteria de miçangas é brincadeira de criança. Microeletrônica ocupa o dia-a-dia dos adultos conectados a brinquedos de alta tecnologia como celulares e computadores.

Não é de se espantar que Luiz Hermano medite enquanto faz suas obras. Ele entra em um estado mental similar ao da criança brincando, e enquanto sincroniza o movimento de suas mãos com a frequência de suas ondas cerebrais, ergue uma área onde a ilusão de ser um com o universo se integra com a consciência de ser separado desse universo. Nas tramas criadas por Luiz Hermano -- como na arquitetura sagrada que ele encontrou em culturas antigas -- a ilusão de estar em controle e ser capaz de mapear o universo construindo objetos coexiste em paz com a frustração de ser um ente de duração finita em um universo que existe em um tempo infinito. Uma obra de 1999 resume o projeto de Luiz Hermano de construir espaços intermediários para superar essa frustração primordial: *Todas as Mulheres do Mundo II* (*All the women of the*

world II) une com cobre várias cabaças, fruta brasileira que se parece com um seio.

Paula Braga