A alegria e o prazer de brincar

A arte brota de duas fontes primordiais: o sono que propicia o sonho e a infância. É à noite, quando a mente se acalma e o imponderável vem à tona que muitas idéias surgem. Provavelmente é desses momentos, quando mergulhamos naquilo que existe de mais primordial dentro de cada um de nós que criamos nosso projeto de vida, que surge na infância e muitas vezes não nos é nada claro.

Ao crescer, os pais, a escola, o mundo do trabalho, a sociedade, enfim, progressivamente limita esse sonho original – perdemos a capacidade de acreditar em nós mesmos, em nossas intuições e nos desejos que vem daquilo que realmente pensamos ou sentimos.

A arte é uma forma de recuperar esse sonho perdido desde a infância. Alguns dos principais artistas conseguem justamente manter viva essa chama dos primeiros anos de vida, que nada mais é do que um denso elo de conexão com o mundo circundante, deixado de lado, depois, em função de motivações comerciais.

Guto Lacaz, em suas performances da série Máquinas, traz ao primeiro plano essas questões. Sua forma de tomar os objetos e dar-lhes novas funções pode ser ligada as ready mades de Marcel Duchamp, mas me parece muito mais estar vinculado a uma forma de ver o mundo com total liberdade.

Uma cadeira pode deixar de exercer a sua função primordial de assento para ser empurrada por locomotivas de brinquedo enquanto um taco de golfe pode empurrar gelo para dentro de um copo e um aspirador de pó pode ter o seu jato de ar utilizado para sustentar bolas de isopor.

A questão não é tanto retirar do objeto a sua função primordial, mas colocá-lo numa nova perspectiva, com outra aplicação. Furadeiras, máquinas de escrever e guarda-chuvas ganham assim uma dimensão inesperada, fruto do ludismo desse paulistano nascido em 20 de setembro de 1948.

A presença de duelos entre os personagens, assim como o uso de revólveres de brinquedo que atiram setas de borracha ou imitam máquinas de raio laser, é o indicativo de uma esfera em que a infância é fundamental. A competição se faz sempre presente e onde matar não significa eliminar, mas apenas vencer um jogo, pois, como nos desenhos animados, o falecido está de pé na cena seguinte.

Ver cada objeto com olhos livres é uma máxima da arte. Para ser levada a sério, é essencial que ela seja vista de maneira integrada com a ciência, nunca longe

dela. Trata-se de uma vereda que está dentro de uma linhagem que reúne expoentes como Leonardo da Vinci, construtor e pintor, e Michelangelo, arquiteto e escultor, entre outros vultos do Renascimento, período em que o homem não precisava ser especializado para ser considerado genial. Pelo contrário, é na sua multiplicidade que seu talento era reconhecido.

Guto Lacaz mantém o deslumbramento de uma criança ao brincar com os objetos. Deixa de lado a função primeira de cada um deles, condicionada pelo social, despe-se dos bloqueios do certo e do errado, e os coloca nas mais diversas situações. Podem ser inusitadas ou divertidas, mas são, acima de tudo, resultado da prazerosa manutenção da fidelidade ao seu sonho de nunca parar de brincar com aquilo que vê.

Oscar D'Ambrosio, jornalista e mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNESP, integra a Associação Internacional de Críticos de Arte (AICA- Seção Brasil).