

MELANCOLIA DA "ARTE LÚDICA"

Mostra temática do Itaú Cultural se aproxima da meta de conduzir o público à diversão, mas condena grande parte das obras a leituras superficiais

POR JULIANA MONACHESI

Obra que mais se desvia do tema da exposição *Homo Ludens – Do Faz-de-Conta à Vertigem*, em cartaz no Itaú Cultural, em São Paulo, é a videoinstalação *Máscara*, de Marcos Chaves. Com o rosto semicoberto por uma máscara de palhaço, que o impede de respirar, o artista deforma o largo sorriso plastificado ao tentar puxar o ar, com certo desespero, a intervalos de meio minuto. Quando a máscara volta ao normal, os olhos descobertos ainda denunciam quão sufocante pode ser a sina de um palhaço. Em uma curadoria que pretende apresentar “a evolução do aspecto lúdico nas artes plásticas”, Chaves demonstra que a arte contemporânea pode não ser tão divertida assim.

Contudo, a curadoria de Denise Mattar é competente ao apontar indícios da dialética arte/jogo nas pesquisas do Concretismo (artistas como Rubem Ludolf, Luiz Sacilotto e Franz Weissmann) e explorar na produção dos anos 60/70 a participação na arte como uma conquista de possibilidades literalmente lúdicas (Abraham Palatnik, Mary Vieira, Raymundo Colares).

O arco cronológico da mostra vai do início do século 20, com pinturas que representavam brincadeiras de criança (José Pancetti, Milton Dacosta, Orlando Teruz), até os dias de hoje, com instalações tecnológicas complexas. A diversidade de linguagens ainda contempla – para além da variedade de suportes artísticos – videogames, brinquedos e jogos de tabuleiro de várias épocas.

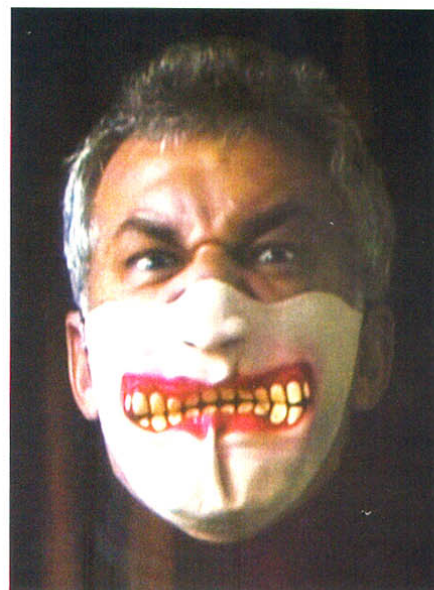
O Itaú Cultural vem imprimindo uma tradição de mostras panorâmicas sobre alguns temas “absolutos”: a violência (*Claro Explícito*, 2002), a política (*Arte e Sociedade – Uma Relação Polêmica*, 2003), o feminino (*O Preço da Sedução*, 2004), o corpo (*O Corpo na*

Arte Contemporânea Brasileira, 2005). O perigo desse modelo é, como se sabe, empobrecer o discurso de uma obra em detrimento da retórica totalizante da curadoria.

Sob o guarda-chuva do “lúdico”, muitas criações acabam reduzidas à leitura mais superficial possível, como demonstra a presença de uma fotografia da *Experiência nº 3* de Flávio de Carvalho no segmento *Travessuras*. Além disso, essa interpretação apressada mascara o que há de melancólico e trágico em vários dos trabalhos, ou mesmo a carga crítica de muitos deles. Perde-se, em *Homo Ludens*, a dimensão política das obras *Estação*, de Ana Tavares, e *O Realejo*, de Rosana Palazyan, entre outras.

A animação em 3D desenvolvida por Tavares é um projeto para a Praça Panamericana (no Alto de Pinheiros, em São Paulo), que, apesar de supostamente ser uma praça, não funciona como espaço público de convivência. Trata-se de uma área desviante no contexto da cidade: uma gigantesca rotatória à qual os pedestres não têm acesso. O que a artista propõe é a construção de duas estações nas extremidades da praça das quais partam túneis que levem a seu centro, fazendo o usuário deste espaço urbano ficcional desembocar em uma arena gramada, com um labirinto de corrimãos em seu interior. Como não há menção disso na exposição, o visitante é privado de informações fundamentais para a fruição da obra.

Apesar de a curadoria alcançar o objetivo de deixar o público e as obras bastante à vontade dentro da idéia do jogo, *Homo Ludens – Do Faz-de-Conta à Vertigem* só é mais forte e eficiente naqueles momentos em que os trabalhos conseguem se libertar das limitações impostas por esta proposta. ▮



Cena da videoinstalação *Máscara*, de Marcos Chaves, que integra *Homo Ludens*

ONDE E QUANDO

Homo Ludens – Do Faz-de-Conta à Vertigem. Itaú Cultural (av. Paulista, 149, Cerqueira César, São Paulo, SP, tel. 0++/11/2168-1700). Até 29/1. 3ª a 6ª, das 10h às 20h; sáb., dom. e feriados, das 11h às 19h. www.itaucultural.org.br

LEIA TAMBÉM

Atualidade do Belo: Arte como Jogo e Festa (Editora Tempo Brasileiro), ensaio escrito pelo filósofo alemão Hans-Georg Gadamer em 1977.