

JOGOS DE MÃOS

Marta Ramos Yzquierdo

*Texto para a exposição GOLPE DE GRAÇA,
Pivô, São Paulo 2013*





JOGOS DE MÃOS

Marta Ramos Yzquierdo

Em quase todas as regiões do mundo existe um poço dos desejos, um lugar onde as divindades associadas à água concedem um pedido em troca de uma moeda. Esse costume ampliou-se também às fontes, a mais famosa delas é a Fontana de Trevi na Italia, na que milhares de viajantes jogam nela por volta de um milhão de euros por ano. Outros turistas entretanto seguem a tradição na reprodução em Las Vegas, onde além disso milhões de outras moedas também caem nas máquinas caça-níqueis, um dos negócios mais rentáveis da cidade. O jogo do poço dos desejos espalha-se a lugares inesperados: em 2012 quase três mil reais em moedas foram resgatados do espelho d'água do Palácio da Alvorada na cidade de Brasília, como mensagens enviadas diretamente à casa presidencial.

Todos esses lugares estão de certa forma unidos pela repetição de uma mesma ação: a da mão que lança. Um gesto que articula e completa a instalação de Matheus Rocha Pitta no PIVÔ. Cada um dos visitantes pode jogar uma moeda em um buraco que comunica o primeiro andar com o térreo, e cujo percurso é captado por várias câmaras em circuito fechado pelo qual pode-se ver cair a moeda, em um “poço” representado por um balde de água. O artista recolhe entulhos recuperados da reforma realizada no espaço do PIVÔ e que será aberto ao público nessa mesma ocasião. Terra, pedras e cascalhos contidos em uma palhoça feita de sacos de cimento e andaimes compõe parte da obra -inspirada na “Sacolândia”, moradia improvisada dos operários de Brasília. O entulho é proveniente da demolição de uma série de paredes e estuques que comprometiam o projeto original de Niemeyer para o Copan, que por sua vez já foi denominado como a imagem arquitetônica do fracasso da utopia modernista no fim da década dos anos 60.

As mãos repetem-se nas três placas de cimento nas quais Rocha Pitta cola imagens tiradas de propagandas de jornais e revistas junto a outros objetos encontrados. Na entrada encontra-se a primeira delas, “Aliança” que mostra a estrutura de uma ampulheta na qual essas mãos jogam moedas, e que reproduz a mesma forma da estrutura do projeto, como um relógio entre os dois andares comunicados por um buraco estreito - o poço - e em que as moedas representam a areia. A



segunda, “Poke” (cutucar em português) multiplica 18 imagens de s mãos e suas replicas com sacolas de plástico do lado esquerdo do poço, repetindo insistenteamente essa gestualidade de “chamada de atenção” que é o mesmo gesto usado para jogar alguma coisa fora. Fecha a seqüência “Golpe” ao lado direito do poço; agora as mãos escolhidas aparecem pegando objetos insistenteamente, sugerindo encher esse oco com as respectivas pedras, que não são outra coisa que cascalhos coletados da reforma.

Com todas as peças “Golpe de Graça”, parte de uma interação lúdicas com o público para iniciar uma série de conexões e críticas. Embora contenha a palavra “graça”, o título faz menção ao golpe que se dá para arrematar uma pessoa ou animal ferido, aquele que arremata sua desgraça. A ação como jogo que transmite a violência, a moeda que se transforma em pedra, e o poço que não é outra coisa que um canteiro de materiais recuperados, funcionam como referências que trazem ressonâncias de uma situação de resistência social a contextos atuais, como podem ser as políticas de planejamento urbano, tributárias ou, como se viveu claramente em julho de 2013, pelas subidas das tarifas nos transportes públicos.

O uso da repetição de uma imagem para assim a transformar em latente é um dos modos de articular o discurso nas obras de Matheus. O inventário de uma mesma ação remete à teoria de Henri Bergson apresentada em *Matéria e Memória*, 1939, na qual coloca a relação entre a percepção e a memória em um diagrama que mostra a expansão da capacidade de percepção da realidade no quanto maior é a expansão da memória. Será então sua finalidade a construção destes estados latentes, que estão ocultos esperando a ativação? Sendo assim, a identificação dessa mesma imagem tem como consequência o desdobramento de novos significados.

Hélio Oiticica demandava dos artistas construtivos a criação de “novas relações estruturais, na pintura (cor) e na escultura, e abrem novos sentidos de espaço e tempo.”¹ E é esse processo o que se apresenta nas propostas de Matheus Rocha Pitta, no qual as operações de extração, divisão espacial, e reiteração sugerem novas possibilidades de repensar as realidades, mesmo que em primeira instância possam parecer apenas um jogo .

1 Hélio Oiticica, “A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade”, 1962