

Colar, arrancar, desenhar, pintar: estes são os quatro passos da pintura de Luís Brilhante. Insere-se numa linguagem ilustre de artistas como Picabia e outros dadaístas.

O tempo descoberto

Luísa Soares de Oliveira

Tornou-se rara a apresentação de jovens artistas em galerias. Por isso quando surge uma exposição de pintura com sentido e nexos, é importante salientá-la, num panorama lisboeta cada vez mais orientado para valores seguros e sem risco.

Luís Brilhante (n.1968), vindo dos Açores, teve alguma participação em colectivas no continente e no seu arquipélago natal. Licenciou-se em Pintura em 97 e, no mesmo ano, esteve, por exemplo, na Marca Madeira. No ano seguinte, integrou a Bienal de Gravura da Amadora, com trabalhos feitos nesta técnica e em serigrafia. E, já este ano, participou na colectiva que esteve no convento do Beato, intitulada “Carexhibition of Audi-dealers”. É tudo, ou quase, para apreciar um percurso que revela já alguma maturidade, e sobretudo uma contaminação entre as diversas técnicas a que se tem dedicado, o que parece ser, até agora, o traço distintivo mais marcante da sua pintura.

Porque se trata de pintura, mas onde as transparências dos véus de seda que fazem parte da técnica da serigrafia – que permitem revelar a imagem final- encontram o seu duplo em folhas de papel de seda que se colam e descolam sobre a tinta e a tela. Surge assim uma matéria pictórica que, na sua densidade, recorda o espaço romântico da paisagem. É uma pintura que conserva os sinais do seu fazer, que não possui nem alto, nem baixo, nem esquerda nem direita; apenas o espaço azulado, os sinais de rasgar, de descolar, de pintar.

Mas não é tudo. Para além, ou antes há sinais de geometrias diversas que se mantêm na tela. O desenho geométrico, parente desavindo da pintura - pintura, encontra aqui o seu lugar, como testemunha de um rigor, de uma grelha de contenção que envolve e guarda o gesto do seu próprio excesso de expressividade.

A obra de Brilhante, que se intitula aqui “Game On!”- aludindo ironicamente, por via de uma expressão dos jogos de computador, ao jogo que o fazer da pintura também é -, tem precedentes importantes na obra de artistas da mesma geração: basta recordar o trabalho de Rui Serra, que também se faz pela contaminação entre a geometria que preside à ordem do mundo e o acaso da mancha, sinal da subjectividade do pintor. Mas, ao passo que Serra nunca, até agora, introduziu elementos de desenho industrial, esta característica da obra de Brilhante insere-se numa linhagem ilustre, que teve o seu apogeu nos anos pré- I Guerra Mundial, de artistas que se interessam pela ironia possível que a máquina pode trazer à pintura. Falamos de Duchamp, evidentemente. Mas não só. Picabia e outros dadaístas que se mantiveram na bidimensionalidade são referências mais evidentes. Tal como estes, os desenhos de Brilhante só aparentemente são industriais. Falta-lhes a certeza da utilidade, a garantia de poderem dar origem a uma peça, a afirmação de serem mais do que uma citação- como os papéis colados e arrancados eram uma citação da serigrafia. Entre o rigor geométrico e a indefinição da mancha, a obra de Luís Brilhante vai-se assim construindo. E deixa o espectador entre a surpresa de um trabalho já consciente, e a antecipação do seu rumo.

In: Público 23 Dezembro 2000