



## Invenção, política e afetos: um ensaio sobre a obra de Gui Teixeira e suas relações com o brincar e o jogar

## Invention, politics and affections: an essay on the work of Gui Teixeira and its relations with playing

## Invención, política y afectos: un ensayo sobre la obra de Gui Teixeira y sus relaciones con el jugar

Fernanda Carvalho de Albuquerque<sup>1</sup>



<https://orcid.org/0000-0003-3548-8424>

**Resumo:** São muitos os trabalhos de Gui Teixeira que se apresentam como jogos ou brincadeiras – e que são particularmente envolventes para crianças. Como se fossem feitos para elas. Ou para a infância que resiste em cada um. Trata-se de propostas que tomam a forma de objetos interativos, instalações, intervenções, exposições enquanto processo e também oficinas. Obras como Social Board (2010), um skate circular coletivo, Parede Suprematista (2011), um paredão de escalada que é também uma instalação pictórica, ou as chamadas Splashcletas (2016), com as quais se pinta enquanto se pedala, são alguns exemplos. Em todos eles, o corpo é chamado à ação, a envolver-se afetiva, divertida e atentamente. Trata-se de convites a imaginar e a vivenciar, muitas vezes de forma colaborativa, possibilidades de se colocar no mundo em que a invenção, a política e os afetos são experimentados por meio de desafios, riscos, escolhas, construções e proposições.

**Palavras-chave:** Arte Contemporânea. Gui Teixeira. Brincar.

**Abstract:** Many of Gui Teixeira's works present themselves as games or toys – and are particularly engaging for children. As if they were made for them. Or for the childhood that resists in each one. These proposals take the form of interactive objects, installations, interventions, exhibitions in process and also workshops. Works such as Social Board (2010), a collective circular skateboard, Parede Suprematista (2011), a climbing wall that is also a pictorial installation, and the so-called Splashcletas (2016), with which people paint while cycling, are some examples. In all of them, the body is called to action, to become involved emotionally, playfully and attentively. These are invitations to imagine and experience, often collaboratively, possibilities of placing oneself in the world in which invention, politics and affections are experienced through challenges, risks, choices, constructions and propositions.

**Keywords:** Contemporary Art. Gui Teixeira. Playing.

**Resumen:** Hay muchas de las obras de Gui Teixeira que se presentan como juegos o juguetes y que resultan especialmente atractivas para los niños. Como si estuvieran hechos para ellos. O por la infancia que resiste en cada uno. Se trata de propuestas que se materializan en objetos interactivos, instalaciones, intervenciones, exposiciones como proceso y también talleres. Obras como Social Board (2010), un monopatín circular colectivo,

<sup>1</sup> Doutora em Artes Visuais – História, Teoria e Crítica pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAV/UFRGS). Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio da UFRGS. E-mail: fer.albuquerque@gmail.com

Parede Suprematista (2011), un rocódromo que también es una instalación pictórica, o las llamadas Splashcletas (2016), con el que la gente pinta mientras anda en bicicleta, son algunos ejemplos. En todos ellos el cuerpo está llamado a la acción, a implicarse emocional, lúdica y atentamente. Son invitaciones a imaginar y experimentar, a menudo de manera colaborativa, posibilidades de ubicarse en el mundo en el que la invención, la política y los afectos se experimentan a través de desafíos, riesgos, elecciones, construcciones y proposiciones.

**Palabras-clave:** Arte Contemporáneo. Gui Teixeira. Jugar.

## Introdução

O que move um artista? Para onde ele olha quando desenvolve seu trabalho? Que perguntas se faz? Que dúvidas têm? Como incorpora o não saber às suas criações? Há artistas que criam porque se sentem quebrados em múltiplos pedaços, e fazer arte é uma forma de reconfigurar essas peças em várias direções e recomposições. Cria-se, porque se precisa. Há também quem crie pelo desejo genuíno da invenção e da abertura de novos mundos e futuros. Cria-se, mais uma vez, porque se necessita. Diria que, para boa parte dos artistas, ou ao menos para aqueles que tendo a admirar, a arte é uma forma de habitar o mundo. Um legítimo *si ne qua non*<sup>2</sup>. Seja porque se está quebrado ou porque se sente inteiro – ou ainda porque se vivencia um pouco de cada experiência, a cada tempo, como costuma acontecer.

Quando penso na obra de Gui Teixeira, artista e educador nascido em São Paulo, em 1977, e que hoje vive entre Piracicaba/SP e a capital paulista, minha impressão é de que ele se lança à arte, senão inteiro, de corpo absolutamente presente. O que parece estar na base de seu trabalho é a vontade genuína de brincar, jogar, se aventurar. Em outras palavras, de levar a alegria – e toda sua potência imaginativa, afetuosa e política – a sério. “Algo sempre falta, isso em todo mundo. Meu trabalho parte de um desejo não só de brincar, mas de partilhar e celebrar”, comenta Gui<sup>3</sup>.

De fato, muitas de suas proposições se oferecem como jogos ou brincadeiras: trabalhos que tomam a forma de objetos interativos, instalações, intervenções, exposições enquanto processo<sup>4</sup> e também oficinas – algo que abordarei mais adiante –, para além de linguagens mais tradicionais, como o desenho e a pintura. São, assim, particularmente sedutores e envolventes para crianças. Como se fossem feitos para elas. Ou para a infância que resiste em cada um. Sobre o dado da diversão em seu trabalho, o artista comenta:

---

<sup>2</sup> Do latim, locução adjetiva que significa “sem a qual não”.

<sup>3</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora, em 25/10/24.

<sup>4</sup> Aqui utilizo a noção trazida por Ana Maria Maia no artigo *Exposição como processo: O legado experimental dos Domingos da Criação e da 6ª JAC*, publicado no livro *Histórias das exposições: Casos exemplares*, organizado por Fabio Cypriano e Mirtes Marins de Oliveira e publicado pela Editora da PUC-SP, em 2016.

Às vezes me pego em crise por fazer coisas bonitas e alegres, enquanto o mundo está acabando. Mas gosto de pensar no que [Luiz] Antônio Simas diz: “a gente faz festa não porque a vida é boa. É porque, sem festa, a gente não sobrevive.” A gente não aguenta a paulada que é a vida. Pensando na nossa história, no Brasil, a festa, a alegria, a música, a dança são uma forma de resistência, uma estratégia de sobrevivência. Fazer festa, brincar não é se alienar. É se sentir vivo, se sentir presente, dar sentido à existência coletivamente.<sup>5</sup>

Um exemplo de obra que funciona como espécie de brinquedo, podendo ser utilizada pelo público, é o chamado *Social Board*, de 2010, um skate circular coletivo (fig. I).

FIGURA I – *Social Board*, de Gui Teixeira.



Fonte: Foto de Natália Tonda, 2010.

O artista conta que, em um dado momento, retomou a prática do skate de quando jovem, junto a seus dois filhos, João e Antônio. Achou aquela experiência tão fabulosa, que sentiu vontade que mais gente pudesse viver aquilo. Assim, *Social Board* convida os visitantes a experimentarem uma vivência compartilhada. Isto porque o skate não funciona quando se está sozinho, como um skate usual. É preciso ao menos duas pessoas para que esse brinquedo-obra possa operar. O trabalho possui várias edições e já foi apresentado em parques, como na marquise do Ibirapuera, em São Paulo, em eventos como na *Virada Cultural*, também na capital paulista, em 2015, bem como em exposições, a exemplo da

<sup>5</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora, em 25/10/24.

mostra *Dois Pontos*<sup>6</sup>, no Museu Murillo La Greca, em Recife, em 2010, e *Deslize*<sup>7</sup>, no Museu de Arte do Rio (MAR), no Rio de Janeiro, em 2015.

Em diálogo com esse trabalho, está um conjunto de esculturas que também se apresenta como instalação, intitulada *Caminho de Pedro*<sup>8</sup>, de 2010. São cinco skates em formato de pedras, isto é, pedregulhos que assumem o lugar da prancha ou tábua, trazendo rodinhas na base (fig. 2).

FIGURA 2 – *Caminho de Pedro*, de Gui Teixeira.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2010.

Aqui, não estamos falando de objetos exatamente interativos. Embora em dados momentos o público tenha sentado ou se embalado neles, a obra alude a certa impossibilidade da experiência. “A pedra subverte a lógica do skate, enquanto o skate subverte a lógica da pedra”, explica Teixeira<sup>9</sup>. Nesse sentido, essas espécies de construções surrealistas trazem um dado de humor e também de brincadeira. Seriam tais esculturas sorte de brinquedos improváveis? Sugeririam elas uma paisagem? E se alguém andasse num skate desses, o que aconteceria com seu corpo? Que sensações experimentaria?

---

<sup>6</sup> A exposição teve curadoria de Fernanda Albuquerque.

<sup>7</sup> A mostra teve curadoria de Raphael Fonseca.

<sup>8</sup> O título alude à música homônima dos Novos Baianos, presente no álbum *No Fim do Juízo*, de 1971. *Caminho de Pedro* integra o acervo da Câmara Municipal de Piracicaba/SP. Uma curiosidade é que o disco dos Novos Baianos também trazia a canção *Dê um rolê*, que inspirou o primeiro título de *Social Board*: quando criada, a obra se chamou *Rolê*.

<sup>9</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora, em 25/10/24.

Outro trabalho que assume as vezes de brinquedo são as *Splashcletas*, de 2016 (fig. 3).

FIGURA 3 - *Splashcletas*, de Gui Teixeira, 2016. Festival Just So, Itu/SP.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2024.

Trata-se de uma intervenção em que o artista “propõe aos participantes uma experiência de criação visual com três bicicletas adaptadas para funcionar como máquinas de pintar”<sup>10</sup>. Cada *Splashcleta* possui um dispositivo acoplado ao bagageiro onde se dispõem o papel – na cor preta ou branca – e cinco bisnagas com diferentes tonalidades de tinta. Em cores rebaixadas, estas são aplicadas ali mesmo pelo próprio visitante. Após a aplicação, basta pedalar – sem sair do lugar, como numa bicicleta ergométrica – para que o papel gire, e a força centrífuga espalhe as tintas, gerando a pintura. A sensação de criar uma imagem surpresa, algo inesperada, enquanto se pedala, estimula corpo e cabeça, ativando percepções e sentidos. As criações podem ser levadas pelo público e, em certas apresentações, chegaram a compor um painel coletivo. O trabalho esteve em exposição em variadas

<sup>10</sup> Em breve descrição assinada pelo artista, junto a um vídeo sobre o trabalho disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ewlIWjHFCNA>, acesso em 27/10/24.

ocasiões, como no *Espaço da Criança*, no MAR<sup>11</sup>, no Rio de Janeiro, em 2016, e no evento *Paulista Cultural*, no vão livre do Museu de Arte de São Paulo (MASP), na capital paulista, em 2018.

### **Convite ao corpo ou sobre a participação e seu sentido político**

Há pelo menos duas referências importantes a informar as criações de Gui Teixeira. Por um lado, as experiências de participação e ação social na arte contemporânea, que no Brasil se desenvolvem sobretudo a partir dos anos 1960. É nessa época que artistas como Lygia Clark (1920-1988), Lygia Pape (1927-2004) e Hélio Oiticica (1937-1980), para citar alguns, questionam a distância que separa o espectador da obra, por meio de propostas que convidam o público a interagir e manipular os trabalhos. Tocar, mexer, vestir, sacudir, provar e entrar passam a ser, em muitos casos, condições para experienciar as obras. Exemplo disso são os objetos relacionais, de Lygia Clark, elementos como sacos plásticos contendo ar, água ou pedras e almofadas de tecido preenchidas por areia ou bolinhas de isopor. Produzidos pela artista a partir de 1970 e utilizados junto a outros elementos em sessões terapêuticas como parte de sua última proposição, intitulada *Estruturação do self* (1976-1988), os objetos só adquiriam sentido ao serem vivenciados pelos participantes, de modo a propiciar uma experiência única.

As propostas de Lygia Clark se realizam assim na temporalidade ilimitada da relação poética de seus receptores com os objetos que as compõem: elas se tornam *acontecimento*. A obra deixa de interromper-se na espacialidade finita do objeto, mesmo que as coisas que a artista cria para este fim sejam reputadas *belas*: elas são apenas “moldes”, portadores de um poder de mobilização do sopro vital de seu receptor (Rolnik, 2005, p. 9).

Criações como essa fizeram da participação um elemento central na instauração da obra. Tais trabalhos só se completavam e produziam sentidos a partir dessa interação, desse *acontecimento* – o que também é verdade para muitas proposições de Teixeira. Como vemos em *Social Board* e *Splashcletas*, o corpo funciona como material de trabalho para o artista. Nessas e em tantas outras obras, o público é convidado a participar e a experimentar as proposições com os cinco sentidos. Nas palavras de Gui:

Me considero um artista do espaço e das coisas. Embora eu desenhe, pinte, fotografe e grave vídeos, sempre me identifiquei mais com trabalhos tridimensionais. Uma parte dessa identificação talvez venha do fato de sentirmos esses trabalhos com o corpo. A escultura, sendo tridimensional, divide a mesma realidade que nós. Estamos sujeitos às mesmas leis da física. Sabemos com o nosso corpo o que é a gravidade, o equilíbrio, o movimento, a temperatura, a textura, etc. E a gravidade é um assunto

---

<sup>11</sup> Em projeto da Escola do Olhar, coordenada por Janaína Melo, vinculado à mostra *A Cor do Brasil*, de curadoria de Paulo Herkenhoff e Marcelo Campos.

muito presente nos projetos que eu faço, essa dualidade entre peso e leveza, a luta entre uma força que nos puxa pra baixo e a vontade de subir, de se libertar.<sup>12</sup>

Uma das primeiras obras que Gui Teixeira realizou convidando o público a se envolver fisicamente foi o *Objeto Suprematista*, de 2007: uma cama elástica construída com madeira de demolição e tiras de pneu trançadas, formando um quadrado preto em que o público é convidado a pular e brincar com o próprio peso (fig. 4).

FIGURA 4 - *Objeto Suprematista*, de Gui Teixeira.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2007.

<sup>12</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora para a terceira edição da Revista Latente, de São Paulo, publicada em outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bdal\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bdal_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15/10/24.

Um verdadeiro convite à experimentação de sensações e à produção de sentidos com o corpo em movimento. Exposto na mostra *Verbo*, na Galeria Vermelho, em São Paulo, em 2007, o trabalho também foi apresentado na exposição *Em Direto*<sup>13</sup>, na Oficina Cultural Oswald de Andrade, em 2011. Como explica o artista, o título faz referência à pintura *O Quadrado Preto*, de Kazimir Malevich (1879-1935), criador do Suprematismo.

No *Manifesto Suprematista*, Malevich propõe que o Suprematismo libertaria espiritualmente a humanidade do futuro. É quase como se ele estivesse inventando uma religião e não um movimento artístico. Eu gosto dessa pretensão das vanguardas de querer reinventar a vida, reinventar o ser humano. Mas esse trabalho [*Objeto Suprematista*] aborda essas ideias com humor e leveza e principalmente trazendo o corpo para essa “libertação”. De certo modo, é algo semelhante ao que foi feito pelo movimento Neoconcreto nos anos 1960 e 1970, quando aqueles artistas trouxeram o corpo do público para dentro da obra.<sup>14</sup>

Sobre o dado político da participação na arte, podemos pensar na potência de propor ao visitante que ele também *crie* – em diálogo com a proposição do artista e, no caso de boa parte dos trabalhos aqui analisados, valendo-se do corpo em movimento. Trata-se de alçar o público à posição de protagonista – não apenas na produção de leituras, como sempre acontecerá na recepção da arte, mas na experimentação quanto até onde a obra vai e o que ela pode proporcionar, no sentido mesmo de reinventar o que ali está proposto e assim reconfigurar e recriar modos do trabalho – e de si mesmo – estar no mundo.

A respeito da potência de se vivenciar processos investigativos e criativos, Teixeira reflete: “Ao criar, eu merecio,recio minha vida, minha existência”<sup>15</sup>. Como se sabe, é da natureza do fazer artístico o fato de que todo processo de criação implica um aprendizado – ou ainda, um desaprender. Não se sabe exatamente como fazer, antes de se colocar a fazer. Ou não se sabe exatamente o caminho, antes de iniciado o percurso. Daí a possibilidade de abertura de novas e insondadas formas de existência – o que nos parece ainda mais potente, quando estamos falando de crianças enquanto públicos da arte.

Nessa linha, o pesquisador Guilherme Vergara propõe:

A trajetória experimental de liberdade nas práticas artísticas de Guilherme Teixeira investe no aprofundamento contínuo do sentido de lúdico da arte, mas também simbólico, espiritual e ético, intrínseco ao compartilhamento de jogos que assumem a própria prática artística como co-criação de sistemas de

<sup>13</sup> A exposição teve curadoria de Paulo Miyada.

<sup>14</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora para a terceira edição da Revista Latente, de São Paulo, publicada em outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bda1\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bda1_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15/10/24.

<sup>15</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora, em 25/10/24.

gramática generativa de estéticas da alegria. Alegria, como Espinosa defendia, é uma ética dos afetos geradora de vontade de potência para agir – daí, Guilherme atinge a gravidade da condição contemporânea como contrafluxo terapêutico social ao isolamento e desencanto que regem os colapsos humanos. (Vergara, 2020, s/p)<sup>16</sup>

### **Arte a partir do Jardim da Infância**

Outra referência fundamental para Gui Teixeira é a inspiração nos jogos e brinquedos que surgem na infância dos artistas modernos, nos chamados *Kindergarten* ou *Jardins da Infância* propostos pelo educador alemão Friedrich Froebel (1782-1852), na primeira metade do século XIX. Nas palavras do designer e escritor J. Abbott Miller (2008):

O Jardim da Infância era tão metafórico quanto literal: muito cedo em sua carreira, Froebel descobriu a importância do lúdico na educação e fizera da jardinagem parte central de sua pedagogia. Froebel também privilegiava o desenho como uma forma especial de cognição. (Miller, 2008, p. 9)

Como lembra o autor, a influência do Jardim da Infância na Bauhaus (1919-1933) – essa fundamental escola de arte vanguardista na Alemanha, onde lecionaram nomes como Wassily Kandinsky (1866-1944), Paul Klee (1879-1940) e Anni Albers (1899-1994) – foi assinalada por diversos pesquisadores. Miller conta que, entre 1835 e 1850, o educador alemão desenvolveu espécies de brinquedos educativos, os *Presentes* (blocos geométricos) e as *Ocupações* (atividades artesanais básicas), elementos que se tornariam centrais em sua teoria pedagógica (MILLER, 2008). De acordo com o pesquisador e colecionador de brinquedos Norman Brosterman (1997), tal material possibilitava ensinar a crianças pequenas conhecimentos em arte, design, matemática e história natural, dentre outros. Em *Inventing Kindergarten* (1997), o autor aponta evidências de que o programa educativo desenvolvido por Froebel teria influenciado o surgimento da arte abstrata e da arquitetura moderna, trazendo exemplos de artistas que teriam sido influenciados pelo Jardim de Infância, direta ou indiretamente, como Wassily Kandinsky, Piet Mondrian (1872-1944), Paul Klee, Georges Braque (1882-1963) e Frank Lloyd Wright (1867-1959).

Nas palavras de Teixeira:

Ele [Friedrich Froebel] dizia que, antes de alfabetizar as crianças pra letras e palavras, era preciso alfabetizar as crianças pro mundo. Então, ele criou um método baseado em jogos de construir com blocos de madeira, atividades manuais com formas geométricas, dobraduras, bordados, tear, etc. Esses são os primeiros jogos de construir, que revolucionaram a forma de pensar os brinquedos e também o ensino

<sup>16</sup> Excerto do texto de apresentação de *Jogos inventam mundos*, exposição individual de Guilherme Teixeira realizada no Museu de Arte de Ribeirão Preto, em 2020. A mostra teve curadoria de Nilton Campos e texto e interlocução de Guilherme Vergara.

do desenho. Antes, os brinquedos eram representações da vida adulta: o cavalinho, a espadinha, a panelinha, a bonequinha, etc. Quando você tem um brinquedo que são blocos de madeira, que você pode construir qualquer coisa com eles, tem a ideia de que também as crianças podem ser o que elas quiserem. E isso é a revolução do Jardim de Infância. Não é coincidência que a primeira geração de artistas educada por esse método ou por uma influência indireta desse método, é a geração que inventa a arte moderna. E a arte moderna para de olhar para o passado, para modelos pré-estabelecidos, e passa a querer inventar o futuro. E isso só poderia ter acontecido depois dessa mudança de perspectiva sobre a infância, sobre a educação e sobre o ser humano.<sup>17</sup>

### **Jogos de construir**

Quanto a seu interesse pelos chamados jogos de construir, Gui Teixeira conta que, em 2005, quando trabalhava como coordenador cultural em um Centro Educacional Unificado (CEU), em São Paulo, vivenciou uma experiência que o marcou muito:

Estava acontecendo uma reforma, então tinham muitos blocos de concreto espalhados pelo pátio. Era um pátio enorme, tinha muita criança passando por lá, e eu sugeri pra minha amiga Priscila Okino, que é uma professora de arte incrível, uma parceria: propor pras crianças do ateliê dela uma brincadeira com aqueles blocos de concreto. E essa brincadeira deu muito certo, ela se espalhou para além do ateliê. Acabaram os ateliês, e as crianças continuaram brincando. E depois acabaram as aulas da escola que funcionava lá, e mais crianças se juntaram à brincadeira. E mesmo no final de semana, a brincadeira não parou. Vi alguns adolescentes, que normalmente não se envolviam com atividades de arte, muito concentrados, construindo coisas incríveis. E esses blocos estavam lá há mais de uma semana, e ninguém tinha mexido neles. Essa experiência me marcou muito, queria de alguma forma trazer aquilo pro meu trabalho.<sup>18</sup>

Daí o desejo de compartilhar com as pessoas algo que lhe é tão caro – a potência e o prazer mesmo da criação – por meio de trabalhos que se inspiram em jogos de construir. O artista relata que, naquele momento, no CEU, percebeu as crianças e adolescentes tão engajados e empolgados, como nunca havia visto em uma aula de arte antes (fig. 5).

---

<sup>17</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora para a terceira edição da Revista Latente, de São Paulo, publicada em outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bdal\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bdal_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15/10/24.

<sup>18</sup> Idem.

FIGURA 5 - CEU Alvarenga.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2005.

Até esse momento, o artista tinha tido experiências como ministrante de oficinas e cursos livres, além de ter estagiado em escolas de ensino formal. Já entre 2017 e 2022, atuou como professor de arte nos ensinos Fundamental e Médio, em diferentes colégios de Piracicaba/SP. Gui conta que, desde seus estudos de arte na Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), em São Paulo, tinha o desejo de ser artista e também professor.

Comecei a atuar no campo da educação ainda no segundo ano do curso. Primeiro em museus e exposições, como mediador. E essa experiência de educação em exposições me deixou muito sensível pra tentar perceber como o público de uma exposição se sente, o que ele percebe de fato. (...) Eu queria que as pessoas se engajassem com a obra e até hoje eu tenho essa preocupação, de fazer um trabalho de arte pra todo mundo, não só pra quem é do meio da arte. Acho que isso não é muito comum entre artistas visuais. Também essa experiência em exposições me trouxe um olhar atento para os acontecimentos que uma obra pode proporcionar. Pra mim, não basta a obra estar linda na exposição, se ela não despertar nenhum tipo de acontecimento, conversas interessantes, interações, etc. Acho que esse olhar me levou a pensar trabalhos interativos, de alguma forma.<sup>19</sup>

Os jogos de construir são inspiração para criações como *Laboratório de Modelagem Urbana* (LMU), de 2016, e *Construção Infinita*, de 2019. Como um brinquedo que não cessa de ser descoberto e reinventado, *Laboratório de Modelagem Urbana* é, nas palavras de Teixeira, “um dispositivo de criação, reflexão e partilha da cidade”<sup>20</sup>. A obra apresenta centenas de peças de madeira em tamanhos e

<sup>19</sup> Ibidem.

<sup>20</sup> Em texto disponível no site do artista: <https://www.guilhermeteixeira.art/lmu>, acesso em 16/10/24.

formatos variados dispostas sobre mesas hexagonais modulares, sobre as quais os visitantes se reúnem “para projetar e partilhar suas ideias, sonhos, utopias e distopias, negociando formas de uso do espaço urbano e construindo cidades imaginárias – ou nem tanto – coletivamente”<sup>21</sup> (fig. 6).

FIGURA 6 - *Laboratório de Modelagem Urbana*, de Gui Teixeira.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2016.

O dado da colaboração, do “fazer junto” ou ao menos do “fazer perto e em diálogo” aparece aqui como um elemento importante. Trata-se de negociar a todo tempo sobre o projeto de cidade que se quer e sobre como se constrói e reconstrói esse espaço de convívio com a alteridade. A instalação foi apresentada no SESC Vila Mariana, em São Paulo, em 2016, na exposição *Provocar urbanos*<sup>22</sup>.

Já *Construção Infinita* apresenta blocos de madeira reaproveitada em variadas cores, tamanhos e formatos, dispostos sobre bases que, juntas, formam um grande corpo humano (fig. 7) – o que remete à ideia vitruviana das proporções e simetria do corpo como base para a arquitetura.

<sup>21</sup> Idem.

<sup>22</sup> A curadoria da mostra não foi assinada.

FIGURA 7 - *Construção Infinita*, de Gui Teixeira.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2019.

Aqui, o dado da colaboração também é sugerido pelo trabalho, que oferece ao público esse canteiro de obras imaginárias, que ora remetem a construções reais, ora a proposições fictícias. Trata-se, mais uma vez, de um convite a inventar e partilhar, com o corpo em movimento no espaço, jeitos de construir que apontam para novas realidades e insondados mundos, presentes e futuros. A instalação interativa esteve em exposição no SESC São José dos Campos/SP, em 2019, e na Fábrica de Arte Marcos Amaro (FAMA Museu), em Itu/SP, em 2022.

### O dado da colaboração

Como vimos até aqui, em muitas proposições de Gui Teixeira, o corpo é chamado à ação, a envolver-se de modo afetivo, atento e também divertido com os trabalhos – como quando se joga ou brinca. Pois outro dado importante em sua obra é o convite à colaboração, tal como sugerido por seus “jogos de construir” e também pelo já apresentado *Social Board*, de 2010. Sobre esse aspecto da obra, o artista comenta:

É muito interessante ver pessoas que não se conhecem rindo juntas, se abraçando e vivendo uma experiência corporal muito intensa, se divertindo como criança. Mas, para isso acontecer, precisa haver colaboração e confiança mútua. Ao ganhar velocidade, a força centrífuga joga as pessoas para fora do skate circular. Mas se houver mais de uma pessoa girando, um faz o contrapeso para o outro. Só é possível

girar rápido se houver apoio, equilíbrio, a força do outro ou de um grupo. E o objeto estimula esse tipo de relação entre as pessoas.<sup>23</sup>

O convite ao corpo e à colaboração também estão presentes na instalação *Parede Suprematista*, de 2011, uma parede de escalada esportiva feita com madeira reutilizada, que remete a uma pintura suprematista (fig. 8).

FIGURA 8 - *Parede Suprematista*, de Gui Teixeira, Sacolão das Artes.



Fonte: Registro de Adolfo Borges, 2012.

Experimentar esse trabalho nos coloca frente a desafios constantes, envolvendo riscos, receios, avanços, recuos e escolhas que são vivenciadas, mais uma vez, a partir de um diálogo ativo entre corpo e cabeça<sup>24</sup>. Como pontua Teixeira:

Na escalada esportiva, para subir, você precisa do apoio, do suporte de uma outra pessoa. Então, no trabalho, você tem essa possibilidade de colaboração, de fazer junto, de um dar apoio ao outro. E pra isso, é fundamental se estabelecer uma relação

<sup>23</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora para a terceira edição da Revista Latente, de São Paulo, publicada em outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bdal\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bdal_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15/10/24.

<sup>24</sup> Para que o público experimente *Parede Suprematista*, a obra dispõe dos equipamentos de segurança necessários.

de confiança, porque quanto mais você confiar na pessoa que está te dando suporte pra escalar, mais você se arrisca, mais você consegue “vencer a gravidade”.<sup>25</sup>

A obra foi exposta originalmente em Quebec, no Canadá, em 2011, no contexto de uma residência artística da qual Gui participou, chamada *Integração/Action*. Em 2012, uma nova versão do trabalho foi realizada para o projeto Rumos Itaú Cultural no Sacolão das Artes, espaço cultural independente da Zona Sul de São Paulo.

A relação com jogos de construir e o convite à colaboração também estão presentes na obra que o artista desenvolve atualmente para apresentar na Pinacoteca Municipal de Piracicaba<sup>26</sup>. Trata-se da instalação *Laboratório de Paisagem*, de 2024, espécie de desdobramento do chamado *LMU*. O trabalho convida os visitantes a imaginar novos mundos, criando e recriando espaços urbanos a partir de blocos e lâminas de madeira reaproveitada que sugerem casas, prédios, galpões e também topografias, além de pequenas árvores feitas de espuma de colchão, igualmente reutilizada. Nas palavras de Gui:

Um museu de arte é um lugar para cultivar a imaginação e promover a invenção coletiva, um espaço de construção comunitária. (...) As cidades representam construções humanas em diálogo ou conflito com a paisagem natural, sendo fruto de disputas e negociações entre diferentes interesses. São espaços de invenção, em contínua transformação física e simbólica. (...) No *Laboratório de Paisagem*, a construção de novos horizontes está ao alcance de todos. Um convite para partilhar, inventar, disputar, negociar e recriar, num ciclo constante de construção e reconstrução de paisagens.<sup>27</sup>

Aqui, o dado político aparece de modo mais evidente, por certo inspirado nas disputas constantes que envolvem o Parque do Engenho, local onde a Pinacoteca de Piracicaba foi recentemente instalada. Parque que, segundo o artista, manifesta essa “capacidade imaginativa de uma comunidade que se apropriou de um espaço e o reinventou”<sup>28</sup>.

### **Exposição enquanto processo**

Assim como em *LMU* e *Construção Infinita*, *Laboratório de Paisagem* também se manifesta como uma exposição enquanto processo. Primeiro, pois também estamos diante de uma obra-exposição, isto é, um único trabalho que funciona como mostra. Segundo, porque a proposta será ativada em diferentes momentos por oficinas conduzidas por Teixeira, tais como convites à imaginação e

<sup>25</sup> Em entrevista realizada com o artista pela autora para a terceira edição da Revista Latente, de São Paulo, publicada em outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bdal\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bdal_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15/10/24.

<sup>26</sup> A mostra será inaugurada em 20/11/24.

<sup>27</sup> Excerto do texto de apresentação da instalação a ser exposto na mostra.

<sup>28</sup> Idem.

construção de lugares a partir do sorteio de temas, ou proposições em que os participantes criarião personagens para habitar a cidade imaginária.

Vale comentar do quanto, a meu ver, as oficinas que o artista propõe regularmente a partir de seus trabalhos, em feiras, festivais e espaços culturais, para citar alguns exemplos, também podem ser tomadas como propostas artísticas, ou seja, práticas que carregam a poética de sua obra. Exemplo disso é a atividade que Gui ministrou, ainda em 2024, no Hospital do Amor, em Barretos/SP, em meio a sua obra intitulada *Cosmontanhas*, de 2017. Nela, crianças em tratamento contra o câncer eram convidadas a propor criações e composições variadas sobre painéis de feltro que lembram montanhas, brincando com recortes também em feltro, em formatos, tamanhos e cores diversas (fig. 9).

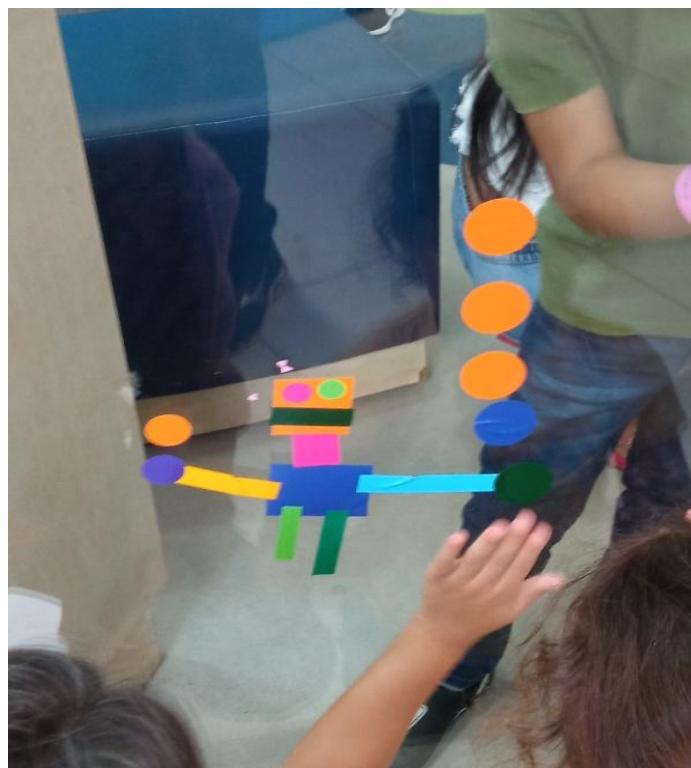
FIGURA 9 - *Cosmontanhas*, de Gui Teixeira, 2017, em oficina no Hospital do Amor, Barretos/SP.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2024.

Além disso, utilizando-se de vinil adesivo igualmente colorido e recortado, os pacientes foram desafiados a criar bichos reais e fictícios, colando-os em divisórias de vidro do hospital (fig. 10).

FIGURA 10 - Oficina realizada no Hospital do Amor, Barretos/SP.



Fonte: Foto de Gui Teixeira, 2024.

Proposições como essas atendem do bebê ao adolescente, propiciando diferentes formas e níveis de engajamento, bem como tempos de participação. Sozinhas ou em grupos, as crianças são convocadas a brincar e a inventar *a partir de e com o trabalho*. Como reflete Vergara, “Teixeira investe pela intuição em um sentido revolucionário do lúdico, dos afetos, que constantemente são reprimidos em troca de promessas disciplinares civilizatórias” (VERGARA, 2020, s/p).

Os afetos que os trabalhos de Gui parecem mobilizar, ao proporcionarem experiências tão significativas quanto memoráveis, valendo-se da participação e colaboração entre os públicos, nos levam a pensar: quem sabe seriam essas vivências sugeridas pelas propostas maneiras de as crianças – e também outros visitantes – se aproximarem daquilo que move o artista? Das perguntas que se faz? Dos lugares para onde olha? Dos não saberes? Dos mundos que perscruta e inventa? Trata-se de convites a imaginar e a experimentar possibilidades de se colocar no mundo em que a invenção, a política e os afetos são vividos por meio de desafios, riscos, escolhas, construções e proposições. A despeito de se estar quebrado ou inteiro – ou um pouco dos dois, como costuma passar –, a ideia de que um artista cria porque necessita, e não simplesmente porque quer, parece se aproximar do impulso brincante, lúdico e criativo que também move as crianças. Arte como forma de habitar o mundo ou como esse verdadeiro *si ne qua non*.

## Referências

- BROSTERMAN, N. **Inventing Kindergarten**. Nova York: Harry N. Abrams, 1997.
- MAIA, A. M. Exposição como processo: O legado experimental dos Domingos da Criação e da 6<sup>a</sup> JAC. In: CYPRIANO, F.; OLIVEIRA, M. M (orgs.). **Histórias das exposições: Casos exemplares**. São Paulo: Editora da PUC-SP, 2016.
- MILLER, J. A. Escola elementar. In: LUPTON, E.; MILLER, J. A (orgs.). **ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- ROLNIK, S. Afinal, o que há por trás da coisa corporal? In: ROLNIK, S.; DISERENS, C (curadoras). **Lygia Clark: da obra ao acontecimento. Somos o molde. A você cabe o sopro**. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2005.
- TEIXEIRA, G.; ALBUQUERQUE, F. **Um artista do corpo, do espaço e das coisas**. In: Revista Latente - Arte e Corpo, n. 3. São Paulo, outubro de 2024. Disponível em [https://www.revista-latente.com/\\_files/ugd/99bda1\\_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf](https://www.revista-latente.com/_files/ugd/99bda1_d9fe4d49aa9e492d995679c4796d0858.pdf), acesso em 15 de outubro de 2024.
- VERGARA, G. **Jogos Inventam Mundos**. Arte como invenção lúdica dos modos de existência. Texto de apresentação da exposição *Jogos inventam mundos*, de Gui Teixeira. Ribeirão Preto/SP: Museu de Arte de Ribeirão Preto, 2020.

Recebido: 27/11/2024  
Aceito: 11/02/2025

Received: 11/27/2024  
Accepted: 02/11/2025

Recibido: 27/11/2024  
Aceptado: 11/02/2025

