3
Sistemas de captura

> Todo meu trabalho começa com a arte minimalista, mas é uma crítica ao minimalismo; é sobre os espectadores observando a si mesmos enquanto são observados, ou seja, sobre o próprio sujeito perceptivo. Meu trabalho passou a ser sobre a temporalidade. Acho que a arte minimalista é estática, [talvez por eu ter sido] muito influenciado por Steve Reich, La Monte Young e também, sim, pelas drogas (…)[1]

> Acho que minhas "coisas" são modelos filosóficos, os quais, por seu turno, são também modelos perceptuais. Elas são parcialmente relacionadas ao pensamento francês e à questão do sujeito e objeto. Claro, (esses) modelos estavam, entre outros, no trabalho de Sol LeWitt, mas acho que havia um problema. Muito do meu trabalho é sobre tentar escapar aos aspectos estruturalistas do minimalismo, ao mesmo tempo, trazer à tona seus ocultos traços expressionistas, históricos e políticos.[2]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Após exaurir uma área particular de interesse, realizando ao longo de aproximadamente quatro anos diversos trabalhos de relativo baixo custo – "coisas impressas, coisas para revistas, coisas que usam fotografias"[3] –, de escrever e publicar textos críticos sobre arte, cultura norte-americana e *rock*, a partir de 1969 Graham inicia uma nova linha de trabalho que se estenderá até pelo menos 1977. Momento-chave, nesse período Graham reestrutura seu modelo crítico, passando, sistematicamente, a desenvolver *performances*, filmes, vídeos e instalações. *Grosso modo*, o artista deixa de produzir trabalhos "conceituais" de forte apelo inteligível, movendo-se do plano bidimensional da folha de papel ou da espacialidade abstrata do sistema de circulação de revistas para o espaço empírico. Permanece o senso de estrutura, porém Graham acirra o diálogo crítico com o minimalismo: investiga possibilidades que incorporam uma nova ideia de tempo; investe em novos modos de produção e recepção que integram artista, obra e espectador em uma totalidade; enfim, desloca seu interesse do objeto que autoexpõe seu processo de produção para o processo perceptivo do observador,

[1] Graham em entrevista a GRAHAM (Rodney), 2009, op. cit., p. 96.
[2] Graham em entrevista a SALVIONI, 1996, p. 170.
[3] March 8, WBAI-FM, New York. Symposium moderated by Lucy R. Lippard with Douglas Huebler, Dan Graham, Carl Andre, Jan Dibbets; program initiated by Jeanne Siegel, Art Programs Director, WBAI. Excerpts. In: LIPPARD, 1997, p. 155.

criando estruturas espaçotemporais que postulam a percepção sob parâmetros pós-minimalistas. Às antigas bases teóricas, agregam-se, sobretudo, o pensamento de Walter Benjamin, a fenomenologia, o behaviorismo e a topologia, assumidos em estreita relação com a recente emergência das novas mídias do vídeo portátil e do filme Super-8mm.[4] Sem dúvida, tal mudança de foco para a dinâmica do processo perceptivo se coaduna com o interesse, então, de grande parte dos artistas norte-americanos, pelo vídeo e pela *performance*, bem como coincide, em larga medida, com o impacto exercido pelo trabalho de artistas como Bruce Nauman, Richard Long e Michael Snow, pela música de La Monte Young, Terry Riley e Steve Reich,[5] e pela dança de Anna Halprin, Yvonne Rainer e Simoni Forti.

Na prática, o que fornece as condições concretas para o artista reorientar seu trabalho, possibilitando a realização de projetos já idealizados, embora financeiramente inviáveis, é seu ingresso na Nova Scotia College of Art and Design (NSCAD), em Halifax, Canadá,[6] na condição de artista convidado do curso Projects Class. Concebido pelo artista/professor David Askevold e implementado entre 1969 e 1972, o curso consistia em projetos instrutivos elaborados por artistas conceituais junto aos estudantes da instituição canadense. Desse modo, Graham dispõe de uma estrutura de equipamentos de filmes e vídeos, os quais realiza a partir da ideia do vídeo como parte de um processo de aprendizagem.[7] Um tanto utópica, a premissa pioneira de Graham se alinhava à dinâmica experimental de ensino proposta por Askevold, e estava de acordo com um pensamento corrente na época, quando, como lembra o artista, o vídeo integrava uma cultura política alternativa.[8] Segundo observa Eric de Bruyn,

> Por volta de 1970, o vídeo rapidamente se tornou uma mídia ubíqua de interação social tanto dentro quanto fora da galeria. Nessa época, o vídeo havia notadamente alterado os métodos de ensino e pesquisa de psicólogos, sociólogos

[4] O Portapak era um sistema de gravação de vídeo analógico autocontido, alimentado por bateria e que podia ser carregado por uma só pessoa. Essa tecnologia fui introduzida no mercado pela Sony, em 1967. Era um conjunto de duas peças, composto por uma câmera de vídeo preto e branca e uma unidade separada de gravação de vídeo (VTR). O filme Super-8mm da Kodak surgiu em 1965.
[5] Nos anos 70, o melhor amigo de Graham era o músico Steve Reich que, por sua vez, era muito próximo de Michael Snow. Ver a esse respeito, OBRIST, 2012, op. cit., p. 24.
[6] Sobre a participação de Graham no programa da NSCAD, ver entrevista do artista a ENRIGHT, WALSH, 2009.
[7] Graham em entrevista a GRAHAM (Rodney), 2009, op. cit., p. 93.
[8] Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 55.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

> e antropólogos. Em particular, o vídeo em *feedback* foi adotado nova ferramenta comunicativa e pedagógica para situações de sala de aula e grupos de encontro. O vídeo em *feedback* formou a espinha dorsal da nova ideologia científica da vida social como um contínuo processo de aprendizagem. O *feedback* instituiria e condicionaria o processo coletivo de conscientização, de que amplamente se esperava vir a ter influência benéfica sobre a sociedade, ao desafiar o sistema de crenças de uma pessoa dentro de um ambiente de grupo. Esse processo de negação dos pressupostos de uma pessoa e suas relações com os outros foi chamado de descongelamento.[9]

Capitais para Graham foram as ideias propaladas pela Raindance Corporation,[10] coletivo interdisciplinar de artistas e cientistas "devotado ao vídeo, mídia-ativismo e à cibernética"[11] reunido em torno da publicação independente lançada em 1970, que se tornou popular em Nova York: a *Radical Software* (Fig. 29). A partir do entrelaçamento de campos como "behaviourismo, teoria da comunicação, ativismo social e prática artística", forjou-se, através de uma linguagem de "jargões elétricos, termos técnicos, psicológicos e cibernéticos", uma ideia de videoarte, um modelo cibernético de sujeito, uma teoria de mídia ecológica, um conceito de guerrilha com base na construção de redes descentralizadas e uma noção de vídeo como processo de aprendizagem. O *éthos* da revista é resumido na declaração em sua primeira edição: "O poder não é mais medido em termos de terra, trabalho ou capital, mas pelo acesso à informação e aos meios de sua disseminação".[12] Embora essas políticas tecnológicas se tenham mantido subteorizadas, Graham afirma ter sido muito influenciado pela revista. Particularmente importantes sob esse aspecto foram as ideias de Marshall McLuhan, a descoberta de Gregory Bateson[13] e as contribuições para a revista do artista e teórico de vídeo, antigo pesquisador-assistente de McLuhan, Paul Ryan.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

[9] BRUYN, 2006, p. 53.
[10] O grupo foi "fundado pelo artista Frank Gillette como resposta contracultural à RAND Corporation, instituição de pesquisa de políticas públicas que dava suporte ao governo e à indústria". In: BRUYN, 2006, op. cit., p. 54.
[11] CROSS, MERKX, 2009, p. 61.
[12] "Introdução sem título", *Radical Software* v. 1, n. 1, 1970.
[13] Graham é influenciado pela leitura de Bateson (BATESON, 1972). Por volta de 1970, ecologia e cibernética se uniram no conceito de mídia ecológica. Para Bateson, sistemas ecológicos deveriam ser entendidos não apenas como algo natural, mas social e tecnológico. Para além da noção de McLuham de que "mídia é a mensagem" (McLUHAN, 1964), o modelo de Bateson afirma o Eu como campo mental expandido no qual sujeito e objeto se unem. Extravasando o indivíduo através de ecologias comunicativas, a "mente" se torna a conjunção do Eu com o mundo, uma rede imanente que inclui todos os caminhos pelos quais a informação trafega. Em suma, o contexto comunicativo é ecológico. Ver KAIZEN, op. cit., p. 97-115.

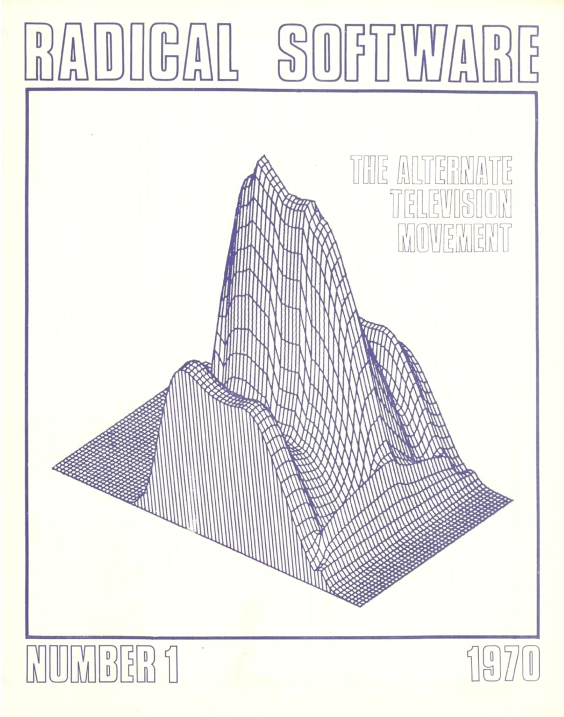

Fig. 29: Capa da revista *Radical Software*, v. 1, n. 1, 1970

Convencido de que o vídeo em *loop* era capaz de destruir hierarquias sociais, Ryan foi um dos grandes responsáveis pela introdução da noção de topologia na publicação. Graham adere ao conceito através do artifício do *feedback*, que consiste no imediato retorno da imagem gravada. Por conta da sua relativa acessibilidade e da capacidade de reprodução imediata, o vídeo portátil possibilitava a produção e distribuição independente. Sobre o impacto dessa nova tecnologia no desenvolvimento de modos alternativos de comunicação, Ryan analisa em retrospecto:

> Uma geração cuja infância tinha sido dominada pele televisão aberta, agora podia ter em mãos os meios de produção de TV. A máquina era relativamente barata (US$ 1.500), leve, fácil de manusear, confiável e produzia boa imagem em preto e branco com áudio aceitável. A fita era reutilizável e barata. O equipamento Portapak contribuiu para desencadear uma série de atividades que ligavam o vídeo à mudança social.[14]

[14] RYAN, 1988, p. 40-41.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Nesse momento, de suma importância para Graham são a "ideia de comunidade", as dinâmicas artísticas de grupo, enfim, o mundo da arte como acontecimento comunitário – a exemplo das *performances* – que escapa ao seu aspecto mercantil. Tal senso de grupo, Graham identifica nos *shows* de *rock*, na música e dança de vanguarda, no restaurante *Food*, de Gordon Matta-Clark. Contrapondo duas épocas, o artista identifica dois traços culturais marcantes: uma cultura pop descartável nos anos de 60 e, a partir do início dos anos 70, um senso de experiência comunal influenciado pelas drogas, vigente sobretudo na música. Justamente, interessa a Graham investigar novos modos de recepção da plateia.[15] Daí sua atração pelo tipo de música desenvolvido por Steve Reich e La Mont Young no ambiente nova-yorkino, vinculado à ideia de recepção comunal. Por volta de meados da década de 1970, quando a economia norte-americana arrefeceu e não havia lugar no sistema de galerias para os jovens artistas que acabavam de sair das escolas,[16] arte e música se uniram. Nas palavras de John Miller, "As pessoas passaram a formar bandas como a Theoretical Girls, de Glenn Branca (…). A ideia de comunidade veio do período *hippie* e tornou-se muito importante [naquele momento], a partir do surgimento de pequenos espaços alternativos em Nova York".[17]

Graham se refere ao momento em que *performers* tinham bandas e se apresentavam em lugares como o Tier 3. Para o artista, o modo de recepção coletivo e as novas possibilidades de mobilização da plateia nesses *shows*, assim como nas apresentações de músicos como Terry Riley, La Mont Young e Steve Reich, encontram correspondência na situação de comunidade existente nos grupos e *workshops* informais de dança de São Francisco, na costa oeste norte-americana. Segundo Graham, na dança de Anna Halprin, por exemplo, tornam-se importantes as "respostas fisiológicas dos *performers* e espectadores em relação tanto às propriedades acústicas da sala quanto ao tempo interior do cérebro".[18] Para o artista, as danças de Halprin e Simone Forti – com base em "princípios físicos muito simples, semelhantes aos trabalhos de Robert Morris e Yvonne Rainer realizados em Nova York, mas de modo mais sofisticado, *quasi*-mínimo,

[15] Graham em entrevista a DE BRUYN, 2004, op. cit., p. 113.
[16] MILLER, 2011, p. 136.
[17] MILLER, op. cit., p. 136.
[18] MILLER, op. cit., p. 110.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

simples situações *prop*"[19] – estavam relacionadas às terapias psicológicas de grupo, em consonância com o ambiente californiano pós-*hippie*, em que a cada duas semanas surgiam religiões ou movimentos psicológicos de autoajuda voltados para o relaxamento, geralmente centradas em exercícios de respiração,[20] e as pessoas seguiam diferentes gurus e teorias psicológicas.[21] A ideia do artista era integrar o vídeo a esses esquemas coletivos: modelos populares de autoajuda e autoesclarecimento – clichês assimilados ao modo da arte pop como se fossem coisas temporárias da mídia que podiam ser usadas e descartadas.[22] Graham relembra a época em que esteve envolvido com o ensino idealista de estudantes de arte em situações sociais.

> Comecei a trabalhar com vídeo quando estava ensinando na Nova Scotia College of Art, pois lá os alunos dispunham desse tipo de equipamento com facilidade. Além disso, no período em que a videoarte se desenvolvia, eventos de filmagem se tornaram prática comum em muitos currículos, por exemplo, nas faculdades de psicologia. Me interessei bastante pelas terapias de grupo que os psicólogos estavam experimentando no final dos anos 60, como Instant Karma ou Primal Scream.[23]

Não obstante, a reestruturação do modelo de Graham a partir de 1969 coincide com a escrita de três importantes artigos, em ordem de publicação: Eisenhower and the Hippies, Subject Matter – sua primeira crítica mais extensa sobre artes visuais – e Dean Martin/Entertainment as Theater. No primeiro, aproveita a ocasião da exposição The Memorable Eisenhower Years, de pinturas realizadas pelo ex-presidente dos Estados Unidos (1953-1961), o general Dwight D. Eisenhower, para analisar a relação entre o programa Power for Peace e a juventude da época, que para ele dava sinais de decadência moral, "a jovem geração 'flower children' contente com o pacifismo tranquilo do presidente da Era Tranquilizante", as comunidades *hippie*s que preferiam amar o *establishment* a morrer, como os Human Be-In, movidos por "uma ética de 'união' tolerante", filosofia segundo a qual o que importava era que as pessoas fixassem suas coisas, juntas: uma nostalgia entre os jovens por piqueniques, pela participação comunal

[19] Graham em entrevista a FIELD, 1996, p. 75.
[20] Graham em entrevista a GORDON, op. cit., p. 169.
[21] Ver HUBER, 1997, p. 6.
[22] Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999, p. 114.
[23] Graham em entrevista a VALLE, 2005a, p. 45.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

desfrutada nos tempos das tribos dos índios americanos.

No artigo seguinte, Graham realiza outra leitura cultural, porém, sobre a televisão popular norte-americana e o conservadorismo dos anos 50, analisando o programa *Dean Martin Show*. Refletindo sobre o comportamento de Martin, Graham percebe que seu suposto estupor – beirando a embriaguez – funciona como um encobrimento deliberado que termina por expor a duplicidade de seu papel. "A combinada falta de compreensão do *script* lhe dá uma estranha autoconsciência. A audiência (…) torna-se ciente de que é um artifício, o suporte necessário para sustentar o *show*".[24] Amiúde, a relação do apresentador com os convidados é triangulada por "um terceiro elemento, sabido presente, assumido na conversa como alguém que ouve": o espectador – ou mesmo "um *cameraman* que Dean não vê mas conhece, a plateia no estúdio, ou a mulher de Dean assistindo em casa".[25] Tal técnica faz a audiência subitamente alternar-se entre a posição de "*voyeur* distanciado" e a de ouvinte atento, e acaba revelando o quanto o *show* era "claramente *fake;* a princípio, parecia eliminar toda pretensão e 'distância'", mas na verdade o comportamento de Martin "torna o espectador consciente da pseudoimagem de intimidade da televisão e seus múltiplos níveis de distanciamento", e "que o Dean Martin 'real' (sua *persona* na TV) nada mais é do que um produto da mídia".[26] Em última instância, Graham identifica um protótipo estrutural para suas *performances*, assentado na relação interativa entre *performer* e audiência.

Por fim, a partir da análise de trabalhos de artistas que havia visto em primeira mão em Nova York – Donald Judd, Carl Andre, Bruce Nauman, Richard Serra, Lee Lozano e Steve Reich – Graham escreve *Subject Matter*, dando início à revisão dos discursos da arte minimalista que haviam adquirido peso por meio dos escritos de artistas como Donald Judd e Robert Morris e de críticos como Michael Fried. Observando noções como "separação entre observador e objeto prescrita pela arte do 'objeto'", "tempo no senso newtoniano", "eixos verticais e horizontais como coordenadas espaciais dominantes", Graham confirma a ideia vigente de que tanto o minimalismo quanto o pós-minimalismo eram artes em que o corpo do observador, o espaço observado e o trabalho consubstanciavam uma

[24] GRAHAM, 1993c, p. 60.
[25] GRAHAM, 1993c, op. cit., p. 63.
[26] GRAHAM, 1993c, op. cit., p. 63.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

totalidade. O artista, contudo, intui em Nauman e Reich um novo senso de temporalidade. A meu ver, parece claro: mesmo que a escultura minimalista reivindicasse uma percepção em escala corpórea e demandasse tempo – como notaram Fried[27] e Robert Morris[28] – o tempo relativo ao processo perceptivo, mesmo em relativa abertura, era ainda assim coincidente com um processo de produção já acabado. Graham recorda:

> A grande mudança dessa época foi perceber que as coisas não eram estáticas no sentido da arte minimalista (...). Esse senso de processo que começou a partir de Nauman e com o qual outras pessoas também trabalharam (...): La Monte Young ... [Terry] Riley e [Steve] Reich. (...) cada vez mais isso se tornou um foco interessante. O tempo original em que eu estava interessado era como um *quantum* mecânico, um tempo einsteiniano, embora mais complexo, pois envolvia o tempo atual de maneira extrema.[29]

Considerado por Eric de Bruyn um documento crucial da ampla "'virada topológica' da arte no final dos anos 60",[30] o texto identifica o surgimento de um modelo espaçotemporal que, por seu caráter autoenvolvente e multidirecional, demanda um novo modo de recepção. Interessado por "coisas baseadas-no-tempo", "que tinham a ver com a cinestesia do espectador, bem como com a relação cinestésica estabelecida com o material, que vai mudando no tempo",[31] Graham escreve, com sua habitual lucidez, sobre a escultura em látex *Untitled* (1965-66) de Nauman:

> Em lugar da rígida noção de geometria euclidiana (como na escultura "minimalista"), [este trabalho] transforma a mídia (borracha) ao fazê-la atuar como meio de transmitir sua em-formação material. (...) A transformação contínua da imagem dessa geometria de "folha de borracha" correlaciona-se com o ato do espectador de apreensão do objeto material através dos olhos e movimento do corpo, de modo que o [campo] visual do espectador muda em uma topologia de expansão, contração ou distorção.[32]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

[27] Em contraposição ao modo de apresentação da pintura e escultura modernista fundado no princípio da *presentidade*, em que a todo momento o próprio trabalho se faz totalmente manifesto, o objeto minimal pressupunha uma experiência *persistente no tempo,* justamente porque estabelecia com o observador uma "relação indeterminada, aberta e imprecisa". FRIED, 2002, p. 143.
[28] "A experiência do trabalho existe necessariamente no tempo". MORRIS, 1993a, op. cit., p. 17.
[29] Graham em entrevista a FIELD, op. cit., p. 79.
[30] BRUYN, 2006, op. cit., p. 32-63.
[31] Graham em entrevista a HUBER, 1996, p. 223.
[32] GRAHAM, 1993k, p. 42.

Instrumental para a crítica de Graham é a noção de *in-formation*, em que se subentende um processo, em ato, que leva em conta as relações ambientais – psicológicas, fisiológicas, cinestésicas – estabelecidas entre suas partes constituintes: *performer*, trabalho e plateia. Tempo de percepção e processo de formalização são integrados. Sobre esse momento, quando "se encontrava surpreso com a descoberta de Nauman e influenciado por Reich e pelas conversas com Serra", Graham avalia, em retrospecto: "*Subject Matter* era contra o formalismo e a favor do conteúdo, sobre a relação desse conteúdo com o 'sujeito' como um processo temporal em-formação. Era também sobre óptica. (...) O artigo inteiro é uma crítica à objetividade minimalista. Eu estava mais interessado em processos perceptuais subjetivos com base no tempo".[33]

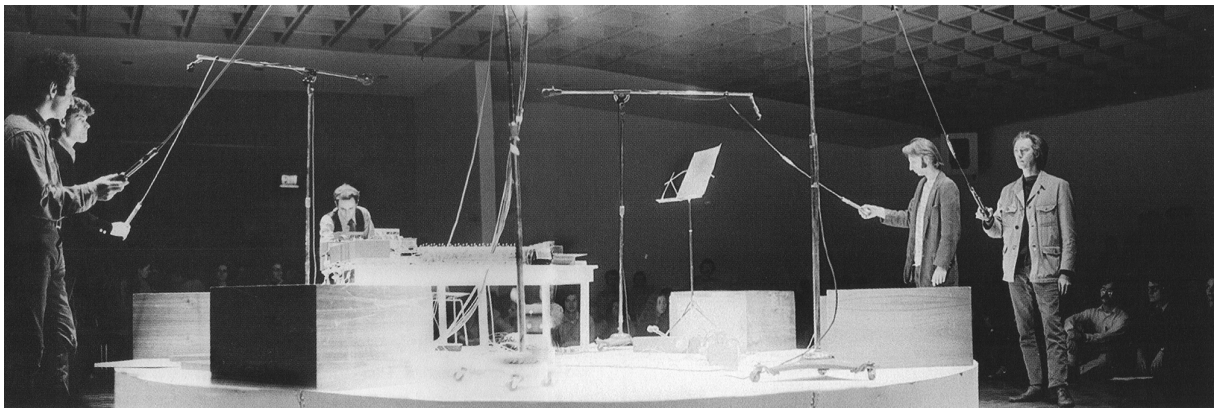

Fig. 30: Steve Reich, *Pendulum Music*, 1968. *Performance* no Whitney Museum of American Art

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Graham analisa duas *performances*: *Pendulum Music*[34] (Fig. 30), de Reich, e *Sem Título*[35] (1969), de Nauman, ambas por ele presenciadas na exposição Anti-Illusion: Procedures/Materials[36] realizada no Whitney Museum of American Art, Nova York, em 1969. Composta por Reich em 1968[37] – ano em que escreve

[33] BUCHLOH, GRAHAM, 2001, p. 75.
[34] A primeira *performance* de *Pendulum Music* foi em 1968; depois no Whitney, e finalmente, na exposição Coulisse, curada por Graham na Paula Cooper Gallery.
[35] O título alternativo da *performance* é *Extended Time Piece.*
[36] Juntamente com a exposição Live in Your Head: When Attitudes Become Form: Works, Concepts, Processes, Situations, Information, organizada em 1969 por Harald Szeemann na Kunsthalle Bern, Suíça, Anti-Illusion pode ser considerada um marco na transição do minimalismo para o pós-minimalismo.
[37] Ao que parece, Reich teve a ideia da obra enquanto trabalhava em um projeto da Universidade de Colorado, quando, em um momento de empolgação com a cultura dos vaqueiros do Oeste,

seu célebre manifesto "Música como um processo gradual" – *Pendulum Music* leva adiante o interesse do músico na transparência dos processos musicais. Concebida como processo acústico rigoroso em que microfones suspensos de cabeça para baixo por seus fios oscilam como pêndulos acima dos alto-falantes a que estão conectados, a *performance* contou com a participação de Richard Serra, James Tenney, Bruce Nauman e Michael Snow. Propondo como tarefa única puxar os microfones para trás e depois soltá-los, deixando-os ir e voltar em cima de alto-falantes ajustados num volume alto o suficiente para criar um som de *feedback* a cada passagem, Reich garante um processo isento de interferências. Inicialmente em uníssono, os sons se desencontram e ecoam, gerando um padrão sonoro denominado *phasing*. À medida que os microfones gradualmente perdem velocidade e seus arcos diminuem, o *feedback* aumenta até atingir um som eletrônico contínuo no momento em que os microfones estacionam, ruído só interrompido quando os fios dos amplificadores são desplugados. O resultado é uma música que, conectada com o espectador em termos fisiológicos, ativa o espaço; um processo claramente perceptível que ocorre por suas próprias razões acústicas.[38] Sobre as ideias de Reich, Graham discorre:

> Steve Reich foi um dos primeiros músicos a usar o tempo em *delay* na música: ele desenvolveu algumas das ideias de Terry Riley usando meios mecânicos muito simples para obter efeitos como *phasing* (…). O que eu gosto nas primeiras produções de Steve e La Monte Young é que eles estabelecem uma relação entre o som, a percepção do espectador e o ambiente arquitetônico: eles eram fazedores-de-situações. *Pendulum Music*, peça musical de Steve com microfones balançando do teto, foi muito importante, mas também La Monte Young, que costumava criar sinais sonoros relacionados às paredes: a sensação era estar ao mesmo tempo dentro da arquitetura e de sua própria mente. Os primeiros minimalistas [também] quiseram estabelecer uma relação entre o tempo interno do corpo, a mente e o ambiente. [39]

A *performance* de Nauman,[40] de sua parte, pautava-se num exercício rigoroso, metódico e fisicamente exaustivo que, ao modo de Reich, estabelecia uma espécie de ambiência *phasing*. Durante uma hora, ele, sua mulher Judy

---

começou a girar um microfone a seu redor como se fosse um laço, produzindo um som em *feedback* no alto-falante.

[38] Graham em entrevista a DE BRUYN, 2004, op. cit., p. 110.

[39] Graham em entrevista a VALLE, 2005b, p. 53.

[40] A *performance* é uma variação do exercício que Nauman usou em seus vídeos *Bouncing in the Corner No.* 1, 1968, e *Bouncing in the Corner No. 2: Upside Down*, 1969.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Nauman e a dançarina Meredith Monk ficaram posicionados em diferentes cantos, sem se ver, aproximadamente à distância de 30cm da parede. Inclinados em ângulo de 30º, continuamente deixavam o corpo cair para trás, colidindo com as paredes e retornando à posição inicial. Tipos corporais distintos – Nauman é alto e magro; Monk tem corpo bastante feminino – os *performers* produziam estampidos de ressonância e intensidade variadas, ora sincronizados, ora não, gerando uma espécie de *quantum*-mecânico sonoro. Era possível sentir acusticamente a arquitetura do museu. Para Graham, a relação entre as partes – *performers*, arquitetura e plateia – produzia um "campo-tempo". No que concerne ao holismo do processo, o relato de sua experiência é esclarecedor:

> (…) em vez de projetar uma substância física para fora do corpo do artista, para ser precipitada num objeto de arte, Nauman fisicamente lança-se a si mesmo, (...) lança seu corpo contra a moldura arquitetônica… parece ser importante que os *performers* não sejam programados de antemão: são simplesmente suas reações físicas em relação à arquitetura que importam, de modo que os membros de seus corpos são adicionados aos componentes da arquitetura, causando um impacto sobre o espaço-tempo (como os tubos fluorescentes de Flavin em relação à existente moldura arquitetônica)… o *performer*/corpo do artista se funde à arquitetura, constituindo a instrumentalidade do trabalho… a peça é identificada com a arquitetura, tornando-se uma caixa de ressonância… ele *tocava* o museu… plateia, *performers*, arquitetura… os elementos nunca eram imóveis ou prostrados: todos estavam mudando em relação à totalidade informacional, visual e cinestésica do processo.[41]

In-formation: pequenas topologias

Realizado na Paula Cooper Gallery, em 1969, como parte do evento *Coulisse*,[42] o primeiro trabalho de Graham a condensar esse conjunto de ideias é *Lax/Relax* (Fig. 31). Nessa *performance*, o artista se posiciona diante da plateia e, com auxílio de um gravador, interage durante 30 minutos com a gravação da palavra "*lax*" na voz de uma mulher, a intervalos lentos e regulares de inspiração e expiração. A voz gravada fornece o contraponto para Graham repetir ao microfone a palavra "*relax*", inspirando e expirando, gerando modulações.

[41] GRAHAM, 1993k, op. cit., p. 49-50.
[42] Coulisse foi curado pelo próprio Graham. Entre outros trabalhos, a mostra incluiu *performances* de Vito Acconci, filmes de Bruce Nauman, Yvonne Rainer e Richard Serra, além de um trabalho sonoro de Dennis Oppenheim.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Palavras gravadas e pronunciadas ao vivo ora coincidem, ora se intercalam, alternando entre fases iguais e diferentes, formando ou não uma sentença. Do ponto de vista de sua experiência, Graham afirma que, no estágio inicial, sua atenção se divide entre o foco sobre sua voz, a relação que ela estabelece com a voz da mulher e as reações da plateia, de modo que seu *timing* e fraseado refletem a consciência dessas três entradas. Entretanto, à medida que se concentra e a *performance* avança, gradualmente seu foco se volta apenas para a relação entre ele e a voz da mulher, alcançando grau de absorção e ausência de pensamento que, levado em conta o seu relato, se assemelham aos da meditação. Inicialmente oscilando a fixação de sua atenção em algum lugar entre as respirações do *performer*, da mulher e de si mesmos, por conta da repetição das palavras ao modo de mantra, os integrantes da plateia tendem a ser afetados "hipnoticamente", a ter sua respiração influenciada pelo duplo ritmo em andamento, até que as três experiências distintas se sobreponham não por se mover em sincronia, mas por atingir uma espécie de estado meditativo comunitário.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Fig. 31: Dan Graham, *Lax/Relax*, 1969. Segunda *performance*, 1969, NSCAD

Segundo Graham, *Lax/Relax* derivou-se diretamente de seu artigo *Dean Martin Show*, evidentemente, pela relação estabelecida entre *performer* e

audiência, semelhante à dinâmica triangular do programa de televisão. Há também proximidade com o pensamento pós-*hippie* da época, as terapias de grupo que Graham parece parodiar: essas são "*relax*". Enquanto o excesso de relaxamento de Dean – sua lassitude – é "*lax*", o que não é bom sob a perspectiva puritana da América.[43] Presentes, naturalmente, estão as ideias de *phasing* e recepção comunitária: o trabalho emerge como uma totalidade ambiental de interação e sintonia psicológicas, uma rede multidirecional de relações perceptuais estabelecidas ao longo de um processo que, como tal, transcorre no tempo.

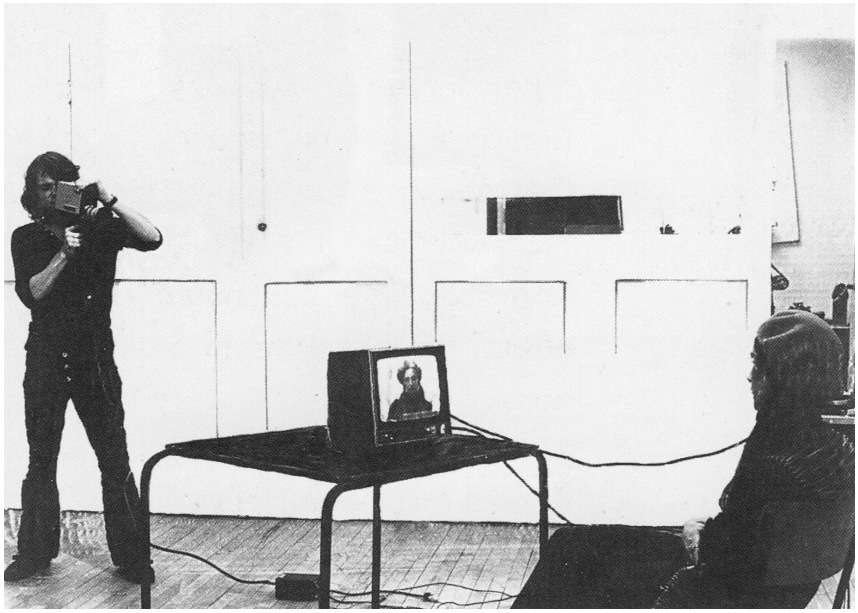

Fig. 32: Dan Graham, *Two Consciousness Projection(s)*, 1972. NSCAD, 1972

Partindo do princípio da sobreposição de consciências, Graham complica a estrutura triangular de *Lax/Relax* em *Two Consciousness Projection(s)* (Fig. 32), *performance* em que introduz o vídeo ao vivo em circuito fechado. Sentada diante de um monitor que transmite sua própria imagem, uma mulher procura verbalizar em tempo real, da maneira mais acurada possível, aquilo que se passa em sua consciência, enquanto um homem – que ela desconhece – a filma e a descreve verbal e objetivamente. Como em *Lax/Relax*, a plateia escuta um homem e uma mulher, mas agora tudo se dá ao vivo. Palavras anteriormente repetidas em

[43] Graham em entrevista a GRAHAM (Rodney), op. cit., p. 95.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

ritmo harmônico são substituídas por descrições relativas à percepção e autopercepção. Por conta dos diferentes tempos de resposta do processo perceptivo de cada *performer,* as impressões se projetam umas sobre as outras, afetando a percepção e o comportamento de ambos. A situação da mulher, entretanto, é a mais complexa. A percepção de si mesma é inevitavelmente complicada pelas projeções do homem enquanto olha para o monitor e tenta formular pensamentos independentes sobre si mesma. Por seu turno, a plateia é indiretamente envolvida. Tendo seu comportamento e consciência influenciados pela dinâmica da *performance*, ela termina desempenhando o papel de superego.[44]

Fig. 33: Dan Graham, *Past Future Split Attention*, 1972

[44] Graham em entrevista a GORDON, op. cit., p. 169.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Em *Past Future Split Attention* (Fig. 33), Graham novamente lança mão do recurso de *feedback* para criar um sistema em que entrelaça consciência, percepção e comportamento. Duas pessoas que se conhecem descrevem continuamente o comportamento uma da outra, entretanto, agora a partir de uma *gap* temporal: enquanto uma prediz o futuro, a outra reconta o passado. A estrutura de "avanço e recuo" antepõe o futuro ao presente, "subvertendo" o fluxo natural do tempo ao embaralhar seu duplo horizonte de proteção e retenção. Os *performers* funcionam como "espelhos ativos" que, reciprocamente, refletem e determinam o comportamento um do outro, estabelecendo um *feedback* passado/futuro em *loop.* Ao fazê-lo, Graham promove o paradoxo de um futuro que predica o presente,[45] sendo a informação comportamental de cada *performer* vista, em parte, como reflexo do efeito que seu próprio comportamento passado teve no "tempo reverso", enquanto percebido do ponto de vista do outro.

O artista estabelece dinâmica de estímulo e resposta semelhante na *performance Intention Intentionality Sequence* (Fig. 34), mantendo também a ideia de "atenção dividida". Cria, entretanto, uma estrutura em que a plateia é diretamente incorporada. Diante de um grupo de pessoas, primeiro ele se concentra sobre si mesmo e fala de modo condicional sobre suas expectativas em relação à *performance*:[46]

> Minha intenção é fazer um trabalho que tem a ver com a minha intenção. Sinto que a palavra "intenção" pode ser dividida ou usada de duas maneiras diferentes. Uma maneira é subjetiva, a outra objetiva. A subjetiva é o que eu vejo; minha intenção – intencionalidade – é tudo o que vejo no mundo. Assim como as coisas aparecem para mim. Ou, minha intenção poderia ser uma atitude em meus movimentos, aparecendo como meu comportamento. Então, eu queria fazer um trabalho em que eu arbitrariamente dividiria a mim mesmo e o tempo em dois modos de intenção. Agora quero fazer algo em que eu e a plateia estejamos em um tipo de relação de causa e efeito, cada um sendo causa e efeito quase no mesmo momento do estímulo/reação. Eu poderia fazer algo que tivesse algum impacto sobre a plateia, de modo que ela fosse a causa desse efeito e fosse capazes de ver isso em mim como uma consequência...

Depois, voltando sua atenção para fora de si mesmo, Graham relata aquilo que vê diante de si (a plateia), segundo o estilo direto e objetivo dos comentários

[45] Graham afirma que *performance* foi influenciada pelos paradoxos do tempo presente explorados por escritores de ficção científica como Brian Aldiss Michael Moorcock e Brian Aldiss e Philip K. Dick. Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 119.
[46] As transcrições a seguir foram retiradas da mesma fonte. HUBER, 1997, op. cit., p. 50.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

de jogos de futebol e beisebol americanos ou dos comentários de Husserl acerca da consciência:[47]

> Eu vejo quase todo mundo na primeira fila absolutamente estático, quase intemporal, expressão do tipo estátua, exceto aquela a menina na primeira fila que está mexendo os dedos, esfregando suas pernas e sorrindo, rindo, chegando muito, muito perto do meu tempo, naturalmente. E todo mundo está muito perto de mim agora, com exceção de Max, que está deliberadamente olhando para o lado, de canto de olho... Todo mundo está focado diretamente sobre Max... exceto Marta, que se vira para trás a fim de olhar outras pessoas na plateia olhando... Atrás há um homem de barba, na terceira fila, que está se virando e mastigando. Todo mundo agora está fazendo gestos de deslocamento idênticos com suas pernas, mastigando ou fumando, e, por alguma razão, que eu desconheço, Max está olhando um pouco para longe e acendendo um cigarro. Todo mundo está fazendo isso; uma pessoa, duas pessoas, todo mundo olha para ele e volta para mim... isso não aconteceu nessa sequência antes, as pessoas fazendo isso – não olhando para mim.

Por fim, na terceira parte da *performance*, Graham realiza uma espécie de balanço em que descreve a relação entre suas intenções originais e sua sensação durante as duas primeiras etapas do trabalho (sua "intencionalidade"), discutindo com a plateia, entre outras coisas, as alternativas e possibilidades que teve durante a interação, mas que não se realizaram:

> Talvez eu pudesse ter dito coisas mais específicas sobre as pessoas, o que me aproximaria de uma ou duas pessoas específicas... eu me concentraria nelas. Em vez disso, parecia que se formava um vácuo. Em outras palavras, eu queria estar o mais próximo possível da plateia naquele momento, mas senti que sua atitude era completamente oposta. Suas reações não correspondiam [a minha intenção], então o andamento [da *performance*], tipo de relação estabelecida e percepção causa-efeito da plateia estavam sempre invertidos... ou um passo à frente ou atrás de mim. Os espectadores podem ver minhas intenções antes que eu veja as deles.

Intention Intentionality enseja uma dimensão espaçotemporal ativa, totalmente plena se eventuais relações unidirecionais e hierarquias entre *performer* e plateia forem abolidas, se as partes participarem mútua e reciprocamente de um processo em que todos – percebendo e sendo percebidos – se integrem e consubstanciem uma totalidade autorreflexiva. Nesses termos, "forma ideal" é menos um ápice do que uma condição de constância, um estado de equilíbrio contínuo sustentado ao longo do curso atual do tempo. Se há um lastro minimalista nisso, é o próprio Graham quem nota: "Gostei do efeito

[47] HUBER, 1997, op. cit., p. 17.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

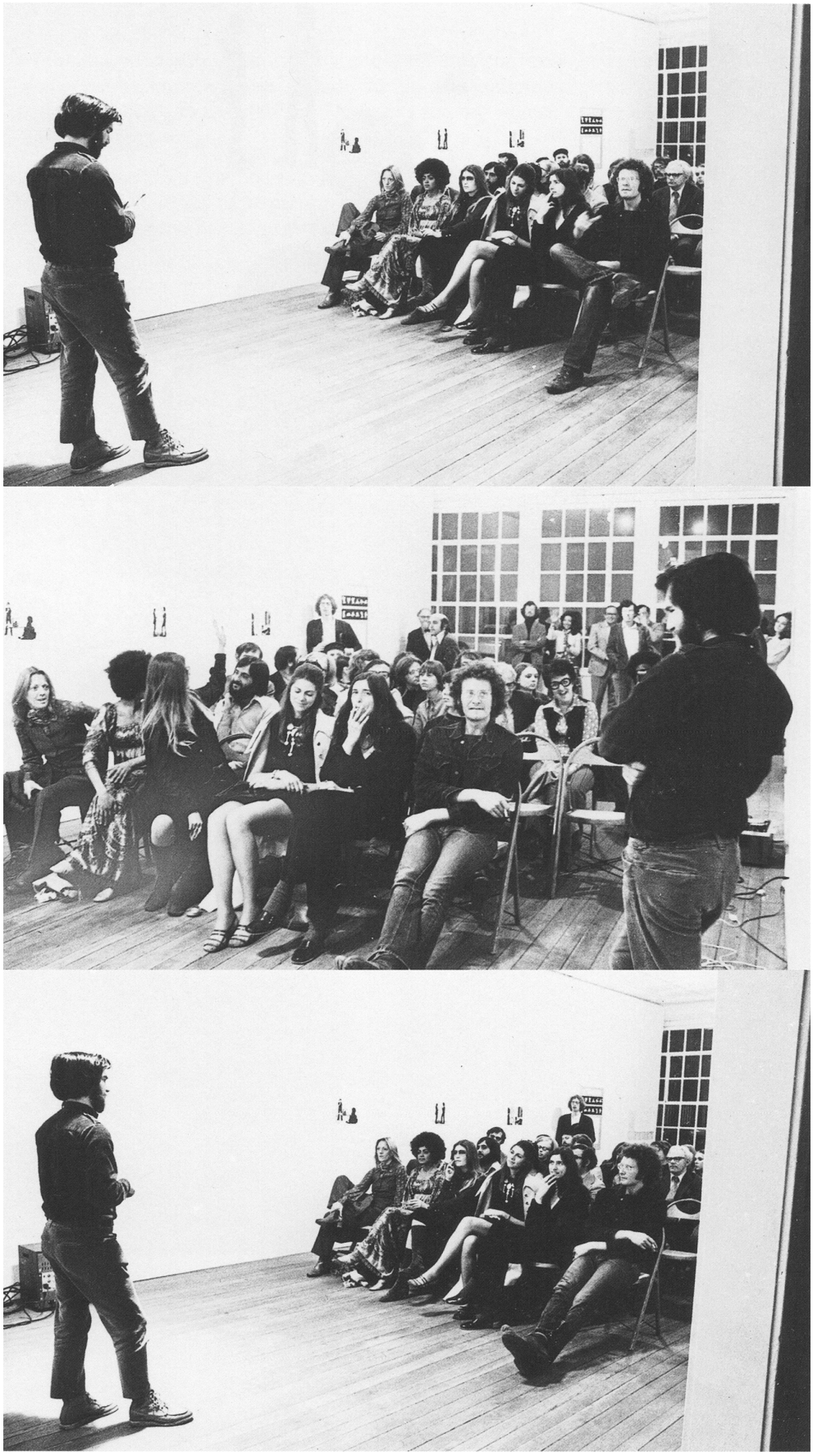

Fig. 34: Dan Graham, Intention Intentionality Sequence,1972, Protech-Rivkin Gallery, Washignton, D.C., 1972

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

colateral das lâmpadas fluorescentes de Flavin. Elas fizeram das paredes da galeria uma 'tela'. As luzes dramatizaram as pessoas na galeria, nelas lançando o conteúdo da exibição durante o processo de percepção. O interior do cubo da galeria tornou-se a verdadeira moldura".[48] Graham, entretanto, vai além. Suas *performances* não ocupam o espaço, sequer o sensibilizam, como eventualmente fazia a lógica estrutural dos trabalhos minimalistas. O nexo perceptual psicológico do processo tende a estabelecer um campo dinâmico de relações sensoriais e semânticas, sem centro ou fronteiras; numa palavra, um espaço topológico. Tomando de empréstimo as palavras de Bruyn, "O espaço não contém a *performance*; em vez disso, é a *performance* que constitui o espaço".[49]

Fig. 35: Dan Graham, *Performer/Audience/Mirror*, 1977

[48] Graham em carta de 1977 a BUCHLOH, 2011b, op. cit., p. 15.
[49] DE BRUYN, 2006, op. cit., p. 34.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Graham complica a estrutura de *Intention Intentionality Sequence* em *Performer/Audience/Mirror* (Fig. 35) introduzindo um espelho atrás de si e acrescentando uma quarta etapa. Na primeira, descreve verbalmente seus movimentos, gestos e atitudes corporais e, na segunda, o comportamento da plateia, tanto de pessoas individualmente quanto do grupo, porém, a partir de comentários em *delay*; na terceira, vira-se para o espelho e se descreve em tempo real; na quarta, mantendo-se nessa posição, descreve a plateia no tempo presente. Ao longo do processo – que envolve estágios psicológicos distintos –, o artista procura manter permanente estado de conexão com a plateia. O espelho possibilita à plateia ver-se, fornecendo referência visual que, contraposta à descrição verbal em *delay*, combina duas ideias de tempo. Parece evidente por que tantas operações aparentemente contraditórias:[50] desencontrar o tempo para coincidi-lo, inverter pontos de vista para conectá-los; enfim, provocar o colapso de fronteiras temporais. Lançando mão do *feedback* em tempo real, Graham problematiza a experiência do tempo, proporcionando um senso de tempo expandido próximo à música de Steve Reich e Terry Riley, com base na ideia de um *loop* que repete o que foi ouvido segundos antes, ou, ainda, aos estados expansivos de consciência proporcionados pelas drogas. Não mais a dimensão em que os acontecimentos se expulsam uns aos outros, o tempo tornou-se uma soma de instantes que resistem a escoar.

> A plateia poderia usar a questão do tempo. Como se eu estivesse oferecendo uma espécie de tempo que é um presente contínuo. Mais semelhante ao tempo do [James] Gibson, que não era estático. As pessoas da plateia podem ver-se no tempo presente estático. Elas também têm a referência do que eu disse. Em outras palavras, depois que eu as descrevi, elas podem olhar para si mesmas. Isso também lhes dá uma ideia de si mesmas como um grupo social. Então, o grupo social que eu estava oferecendo era contínuo, e as pessoas poderiam olhar-se e se ver em outro grupo social, como um retrato. Isso também remete à ideia renascentista de retrato. (...) Havia uma dialética entre a forma estática do tempo presente, o tempo renascentista e o tempo do *feedback* contínuo, o tempo cerebral, o tempo do *feedback* com oito segundos de *delay* – o tempo em que você está exteriorizando algo e depois isso está voltando para você, como uma espécie de espaço cibernético. Assim, você tem um tempo presente estendido. Um tempo presente contínuo estendido que não é instantâneo.[51]

[50] "Contradição" é uma palavra-chave na dialética de Hegel. Aqui a utilizaremos sem o sentido hegeliano, pois não acreditamos que o procedimento de Graham seja dialético.
[51] Graham em entrevista a HUBER, 1996, op. cit., p. 225-226.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

A sensação é de envolvimento superficial entre corpo e espaço-tempo. Isso porque Graham se apoia no behaviorismo, descrevendo ou usando o espelho para refletir o comportamento como um dado concreto e visível, fornecido pelo corpo. Suas estruturas, entretanto, não afirmam o corpo como um mero mecanismo e o comportamento como movimentos físicos "puros". Se por um lado a plateia é submetida a um sistema de relações causais, engendrada em um mecanismo de relações externas de estímulo e resposta, enfim, reduzida a reações objetivamente observáveis, por outro lado, os integrantes participam de uma experiência cujo êxito depende de um modo de emergência coletivo, da coesão entre as partes, que não pode ser alcançada senão subjetivamente, mediante o envolvimento psicológico, a percepção consciente e atenta de cada indivíduo. Vale a dinâmica perceptual inerente a qualquer situação social**,** que varia entre a percepção de si mesmo e a percepção do outro; é a constância desse jogo que mantém o processo ininterrupto e coeso.[52] É possível se sentir tenso ou mesmo achar graça. Trata-se de desenvolver uma direção, uma estrutura emocional contínua e até certo ponto aberta, em-formação, assim como a vida.

> Comecei [descrevendo] a aparência deles, mas obviamente eles se moviam, e a série [de descrições] das aparências se tornou [a descrição] de algo como o comportamento. Mantive esse elemento do behaviorismo, assim como a arte minimalista manteve a ideia da superfície do material como ponto de referência, embora minha posição não seja "behaviorista".[53]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

[52] Em sociologia, as situações sociais podem ser divididas em três categorias analíticas: ajuntamentos, situações e ocasiões sociais. Por definição, ajuntamento social é o conjunto de dois ou mais indivíduos – todos e apenas aqueles que estão na presença imediata uns dos outros durante um período contínuo de tempo –, cuja presença delineia um ambiente social completo; adentrando esse ambiente, uma pessoa se torna membro do ajuntamento ali presente ou em constituição. As situações implicam ambientes de possibilidades de monitoração; começam quando o monitoramento mútuo ocorre e prescrevem quando sai a penúltima pessoa. Ocasião social é um acontecimento, realização ou evento social mais amplo, que fornece o contexto estruturante em que muitas situações e seus ajuntamentos se formam, dissolvem e reformam, por exemplo, uma festa. Tais arranjos sociais levam em conta o engajamento, isto é, a capacidade de um indivíduo concentrar ou não sua atenção em alguma atividade disponível, de investir sentimentos e identificação em alguma coisa a partir da mobilização de recursos psicobiológicos. Pressupõem algum tipo de proximidade e absorção aberta. Pode haver momentos de alheamento, distração, apartes ocasionados por comportamentos furtivos, enfim, retração e emigração do Eu em relação ao envolvimento dominante (GOFFMAN, 2010, p. 28, 54-55, 195-197 e 258-259). Graham menciona que a conexão da *performance* é quebrada quando integrantes da plateia conversam entre si, pedindo um cigarro, por exemplo.

[53] Graham em entrevista a FIELD, op. cit., p. 85.

Não há incoerência em tal declaração. Por mais que lance mão de descrições behavioristas, Graham não supõe que o comportamento objetivo "exterior" transpareça o pensamento e a percepção "interiores", como faz o behaviorismo. Ao entrelaçar percepção, comportamento e linguagem, seu modelo topológico procura dissolver a dicotomia interior/exterior sustentada pelos behavioristas. Ao fazê-lo, o artista se aproxima do argumento wittgensteiniano da linguagem privada, que ataca a concepção da mente como um domínio interno alimentada pela visão agostiniana de linguagem. Wittgenstein argumenta que compreender uma linguagem pressupõe capacidades perceptuais, necessidades e emoções comuns: o modo como falamos é intrínseco à nossa forma de vida; faz parte de nossas práticas sociais, estando sujeito aos mesmos fatores que determinam o comportamento em geral.[54] Para o filósofo, pode-se nomear uma sensação por "S"; "sensação", entretanto, é uma palavra de nossa linguagem pública, definida com base em critérios comportamentais.[55] "A proposição 'sensações são privadas' é comparável à 'Paciência se joga sozinho".[56] Isso é em tudo oposto, como faz o behaviorismo, a observar e descrever o comportamento em termos puramente físicos e reduzi-lo à esfera mental. Para Wittgenstein, o pensamento não se oculta por trás daquilo que é exterior; encontra-se antes infundido em nosso comportamento.[57] Não redutíveis a suas expressões corporais/comportamentais, tampouco completamente delas dissociados, fenômenos mentais possuem manifestações características no comportamento.[58]

Graham exclui a possibilidade de definições ostensivas estabelecidas a partir de uma relação um para um entre o objeto e sua suposta contraparte mental, justamente porque inexiste objeto; o que há é um processo. Nunca fixo ou predefinido pelo artista, o significado é determinado de maneira contingente pelo jogo perceptivo-corporal coletivo, pela dinâmica comunitária aberta, imprevisível e pública.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

[54] GLOCK, op. cit., p. 309.
[55] GLOCK, op. cit., p. 233.
[56] WITTGENSTEIN, op. cit., # 248.
[57] WITTGENSTEIN, op. cit., # 357.
[58] LPE 286; LSD 10.

Percepção em processo

> Cheguei até minhas obras em vídeo por intermédio do [Bruce] Nauman, mas, no caso dele, o trabalho não é sobre o espectador, e sim sobre o próprio *performer*. Escrevi *Subject Matter* introduzindo seu trabalho. (...) [*Bouncing in a Corner*] fez com que eu me interessasse muito pela reação do espectador e também pelo uso da câmera de filmagem.[59]

Graham reconhece a importância de Nauman para os desdobramentos da arte norte-americana nos anos 60.[60] No que lhe tange em particular, o considera elemento-chave no redirecionamento de seu trabalho quando abandona os "esquemas" em revistas e passa a explorar novas mídias, como *performance*, filme e vídeo. Entretanto, além dos interesses comuns, há também diferenças cruciais. De modo geral, em seus filmes e *performances*, Nauman estabelece *a priori* um conjunto de regras que determinam um processo, uma ação desenvolvida repetidamente. Estrutura formada, o artista deixa que os eventos tomem seu próprio curso, permitindo que as regras se sujeitem ao imprevisto e que o inesperado assuma o controle.[61] Para o artista, o êxito da *performance* depende da escolha de um certo conjunto de circunstâncias – deve-se "reconhecer o que você não sabe e o que você não pode fazer" –, de executar com seriedade e concentração as tarefas, enfim, de obter uma estrutura forte que inclua tensões suficientes[62] – leia-se respostas do corpo. Interessam a Nauman as alterações provenientes das mudanças na estrutura, situações que interrompem as regras, retardam o ritmo da atividade e criam acentuações: erros aleatórios, não intencionais; momentos vacilantes decorrentes da tentativa de manter-se em equilíbrio ou do cansaço provocado por um movimento físico contínuo e extenuante.

Tais estruturas têm a ver com tornar atrativa e não entediante uma atividade normal, formalizá-la em termos de arte, algo que encontra paralelo na dança de Merce Cunningham, pautada em exercícios simples e movimentos ordinários. As atitudes de Cunningham frente à dança indicam para Nauman que

[59] Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 103.
[60] "Nauman foi importante para todos, com exceção dos artistas minimalistas." Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999, p. 99.
[61] BRUGGEN, op. cit., p. 231.
[62] KRAYNAK, 2003b, p. 248.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

ele poderia proceder como um "amador" e trabalhar intuitivamente em vez de buscar a perfeição técnica. Por isso, em grande medida, a força poética de suas *performances* deriva das imperfeições técnicas provenientes da atuação de um amador em campo profissional,[63] da execução de exercícios de aquecimento de "dança" sob a eminente ameaça de colapso, da tensão de operar na borda criada entre dois campos, enfim, de seu "modo de preencher um espaço e tomar tempo".[64]

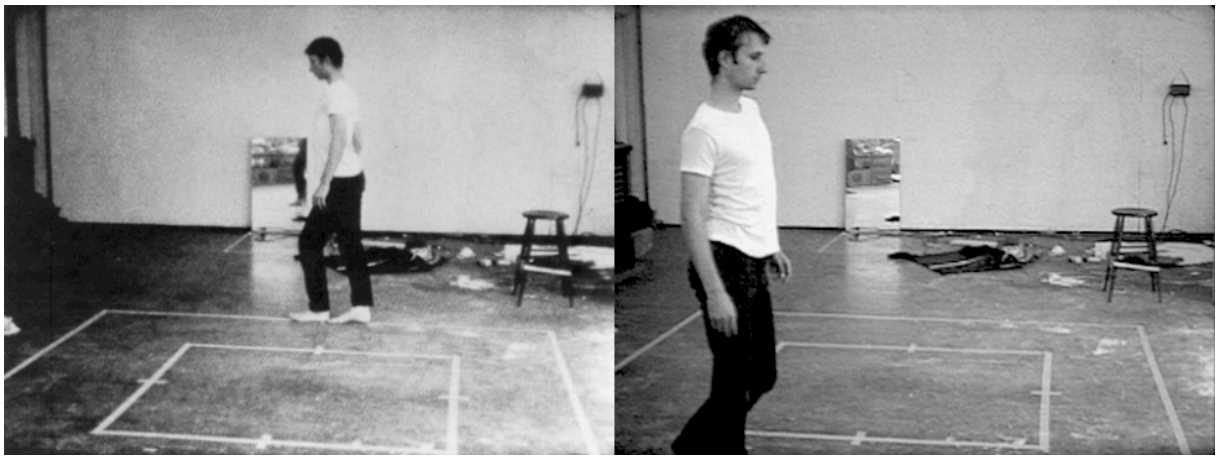

Fig. 36: Bruce Nauman, stills de Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square, 1968

Nos chamados *Studio Films*[65] (Fig. 36), Nauman posiciona a câmera um pouco acima de sua estatura, ligeiramente apontada para baixo, deixando-a captar diferentes tarefas, sem interrupções. Por conta do enquadramento fixo, durante as *performances*, muitas vezes o rosto de Nauman não aparece, partes do corpo são cortadas ou ele é filmado de costas; não raramente, se ausenta totalmente da imagem, fazendo-se presente apenas através do som de seus passos. Quando Nauman caminha para fora do plano da câmera, a ação é reduzida a um leve e vago barulho presente no fundo, e o envolvimento do espectador é quase rompido.

[63] BRUGGEN, op. cit., p. 230.
[64] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 306.
[65] Quatro filmes em preto e branco, originalmente intencionados como *performances*, realizados em 1967 e 1968 no estúdio em Mill Valley, Califórina: *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square*, *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square*, *Bouncing Two Balls Between the Floor and Ceiling with Changing Rythm*s e *Play a Note on the Violin While I Walk around the Studio*.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

O emprego do vídeo como um dispositivo de observação limitada contribui para o anonimato do *performer*, mas também para direcionar a atenção do espectador à atividade em si. Como na música de John Cage, a ideia de obra é substituída pela noção de processo. O silêncio deixa de se integrar como elemento de estruturação para ser assumido como duração, campo virtual de indeterminação e acaso em que o som ambiente é acolhido.[66] "Não há essa coisa de um espaço ou tempo vazios. Há sempre algo para ver, algo para escutar".[67]

Em suas *performances*, Nauman utiliza seu corpo de modo à reificá-lo. "De certa maneira", afirma, "eu estava usando meu corpo como um pedaço de material e manipulando-o". Semelhante ao personagem central do romance *Molloy*, de Samuel Beckett, o artista aliena-se em relação a seus membros. Como se estivesse a certa distância, executa ações sistemáticas enquanto mantém a atenção apenas no movimento em si, tornando seus braços e pernas apartados, objetificados.[68] o que faz do evento algo anônimo e atemporal.[69] Nauman conscientemente evita o aspecto autobiográfico: "se você pode manipular argila e transformá-la em arte", afirma, "você pode manipular-se. Isso tem a ver com usar o corpo como uma ferramenta, um objeto para manipular".[70] Importante é ter a imagem de uma figura humana.[71] A ausência de mudanças de pontos de vista, a baixa qualidade das imagens – leitosas, granuladas –, a falta de edição, iluminação inapropriada, tudo isso contribui para enfatizar o sentimento de distância e tornar a situação generalizada.[72] Por fim, tal como as imperfeições das ações causadas pela fadiga, acaso ou perda do equilíbrio, as falhas técnicas são incluídas na estética do artista.[73]

Ao modo da música de Phil Glass, Steve Reich, Terry Riley e La Monte Young, bem como dos primeiros filmes de Warhol, Nauman trabalha a partir de um senso de tempo pautado na ausência de progressão. Em *Fishing for Asian*

[66] TERRA, 2000.
[67] CAGE, 1976, p. 8.
[68] BRUGGEN, op. cit., p. 108.
[69] BRUGGEN, op. cit., p. 223.
[70] BRUGGEN, op. cit., p. 109.
[71] Nauman afirma: "O trabalho não é autobiográfico. Não é realmente sobre mim. (...) o que importa é ter a imagem de uma figura humana (…). Um pouco mais tarde, quando comecei a usar outras pessoas, tornou-se mais fácil (...) porque tratava-se de atores profissionais, alguém que não é pessoa alguma." KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 309.
[72] BRUGGEN, op. cit., p. 233.
[73] BRUGGEN, op. cit., p. 233.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Carp (1966), por exemplo, ele deixa uma câmera rodando enquanto seu amigo William Allan calça um par de botas, anda até uma ribanceira e pesca uma carpa. O filme é o rigoroso registro de um determinado processo enunciado pelo título; a atividade define a estrutura do filme e sua duração depende de um evento incontrolável.[74] Partindo do pressuposto de não colocar em filmes começo nem fim, porque todos lidavam com atividades em andamento[75], e percebendo concomitantemente que havia em *Fishing for Asian Carp* uma narrativa, deixando-o "muito próximo de fazer filmes", Nauman decide "gravar um processo contínuo e exibi-lo a partir de um *loop* que pudesse continuar durante o dia todo ou toda a semana".[76] Entretanto, depois de ter ficado limitado à duração de dez minutos em seus filmes, de acordo com o tamanho do rolo disponível então para câmeras de 16mm,[77] Nauman abandona a ideia de estrutura cíclica de tempo quando amplia o tempo de gravação ao ter acesso a um equipamento de vídeo em 1968.[78] "Quase todos os vídeos", afirma, "têm uma hora ou algo próximo a isso. Há o sentimento de ser capaz de entrar ou sair a qualquer momento"[79] sem que se tenha a sensação de estar perdendo algo. Daí o aspecto circular autógeno de seus filmes.

Compartilhando a ideia do vídeo amador, categoria na qual a qualidade não é importante, à maneira de Nauman, Graham estabelece um sistema de referências entre seu próprio corpo e o ambiente circundante.[80] Entretanto, o faz mais ao modo de Richard Long, fora do ambiente fechado do estúdio, inscrevendo-se num determinado sítio, no qual desenvolve alguma atividade.[81]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

---

[74] BRUGGEN, op. cit., p. 10.
[75] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 146
[76] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 124.
[77] BRUGGEN, op. cit., p. 10.
[78] Nauman explica: " Eu fiz alguns filmes com Bill Allan quando morava em São Francisco, mas em Nova York eu pude obter um equipamento de vídeo com Leo Castelli (...). Era realmente difícil encontrar um bom processamento de filmes na East Coast. (…) Falei para o Leo que eu precisava arrumar algum equipamento, então ele colocou o dinheiro (uns $1.200). Eu tive o equipamento no estúdio durante um ano. Quando saí de lá, o devolvi ao Leo – e foi nesse momento que outros começaram a usá-lo, como Keith Sonnier. Ele emprestou para várias outras pessoas, Richard Serra, entre elas. Agora, a maioria das pessoas em Nova York – Robert Morris, [John] Chamberlain e [Linda] Benglis – têm feito vídeos. Ver KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 173.
[79] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 146.
[80] A exemplo de *March 31, 1966*, trabalho da fase inicial em que listou sucessivas distâncias entre a parede retiniana do olho e o limite conhecido do universo em uma folha de papel.
[81] Graham declara: "Acho que Richard Long foi o grande inovador, mas também Bruce Nauman, que deu um passo além do minimalismo. Richard Long representa um retorno um tanto irônico à paisagem, e, com Bruce Nauman, você tem o corpo do artista, o artista como *performer*. (…) É

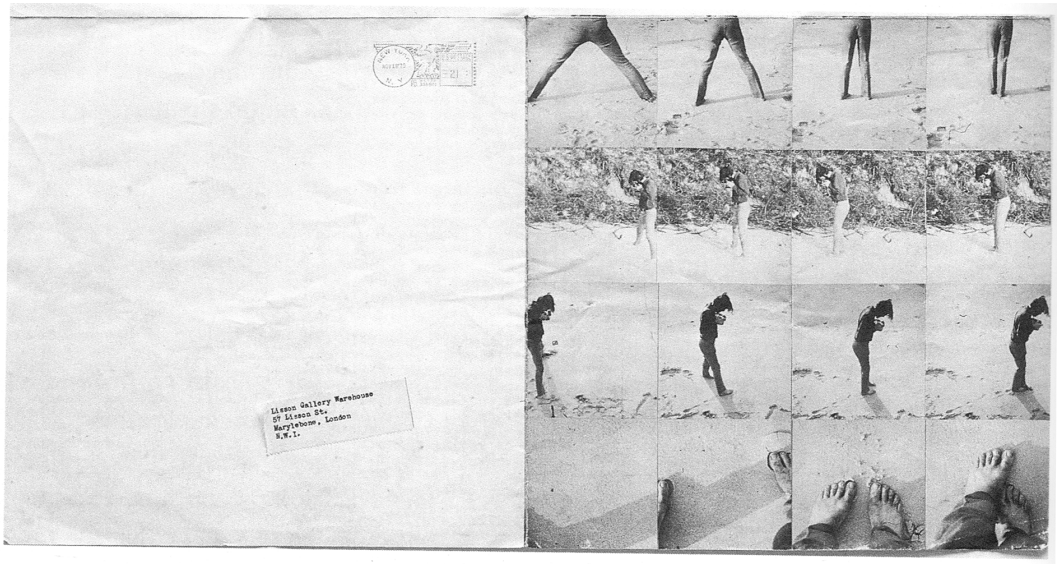

Fig. 37: Dan Graham, *Vanish Point*, 1969

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Vanishing Point (Fig. 37), que inaugura um pequeno conjunto que pode muito bem ser descrito como “esquemas topológicos” ou "obras de paisagem”, consiste numa série de 30 fotografias em preto e branco de um mesmo “objeto” – o corpo do artista de pé – feitas a partir de quatro perspectivas distintas: três visadas exteriores – posterior, direita e esquerda – e uma a partir de seu próprio ponto de vista, olhando em direção ao chão. Como resultado, uma sequência de imagens mapeia uma superfície topológica em 360°, conformando um espaço autocircundante. Na montagem, as fotografias são organizadas como numa tabela com eixos de função espaço/tempo.

Em *Sunset to Sunrise*[82] (Fig. 38), novamente Graham adota seu corpo como referência, embora não o assuma como foco central. O filme começa com a câmera voltada para a direção do sol, na linha do horizonte, durante o poente, e, a partir dali, desenvolve movimento lento e contínuo, numa espiral gradual ascendente, até ficar virado para o céu acima de seu corpo. Na manhã seguinte, o processo é reiniciado a partir do ponto em que havia parado, mas a partir de uma espiral inversa, que desce até terminar com a câmera voltada para a linha do horizonte, na posição do sol nascente. De acordo com um sistema de pontos

raro eu fazer obras de paisagem, mas meu interesse na paisagem vem por intermédio de Long: a noção do artista estando dentro da paisagem. (...) há também a influência de Michael Snow.” Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999, p. 98.

[82] Antes da versão de Halifax em 16mm, Graham já havia realizado outra versão, em 8mm.

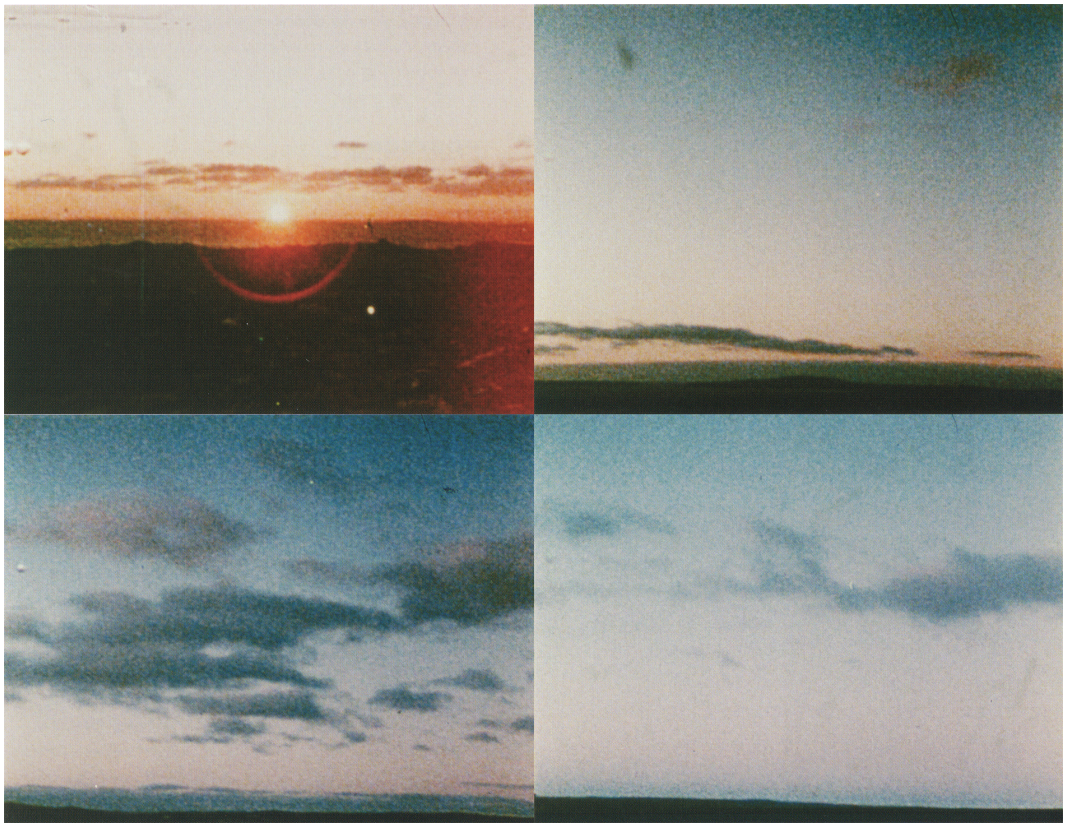

Fig. 38: Dan Graham, *Sunset to Sunrise*, 1969

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

específicos previamente estabelecidos e tendo seu corpo como ponto de inserção na paisagem, Graham mapeia a superfície topológica do céu, num ângulo de 180° de abrangência no eixo leste/oeste, indo de uma parte mais "baixa" a outra, passando pelo "centro" da abóbada. Posicionada no olho de Graham, a câmera funciona como extensão de seu campo visual, de modo que, quando a imagem é projetada, o observador compartilha de sua visão, identificação que termina transferindo o ponto de referência do performer para um observador incorporado ao trabalho.

A *performance* como denominador comum e condição dos filmes e vídeos, a atuação em zona limítrofe entre a arte e o amadorismo, enfim, o senso de tempo próximo ao *phasing*, tudo isso constitui interesses compartilhados por Nauman e Graham. Entretanto, ao contrário do que ocorre nos filmes de Nauman – ou nas fotografias de Long –, para Graham, não se trata de simplesmente registrar uma atividade ininterrupta: a câmera não se restringe a um meio de documentação; fotografar ou filmar para Graham nunca é um gesto exterior ao processo; de modo algum se reduz à simples gravação de uma *performance* cuja temporalidade

presencial é inexoravelmente efêmera: a câmera é sempre parte intrínseca de uma estrutura, o que faz das imagens menos ramificações exteriores do que vértices internos de uma estrutura. Com isso, o observador perde a sua condição de *voyeur*. E isso foi, desde sempre, capital para Graham: "meu trabalho é sempre sobre o espectador",[83] ele afirma. Tudo isso se relaciona com seu interesse pela audiência como um grupo comunitário, representativo de uma ideia de arte como comunidade social, um tipo de encontro análogo à agitação artística por transformação social, em que se assume a mídia como comunicação. Em suma, os trabalhos de Graham estão orientados para o espectador: a relação entre *performer* e qualquer espectador é mediada pela câmera ou pela voz.[84] "De certa forma, muito do meu trabalho vem de Nauman, mas estou revertendo algumas de suas ideias, que são sobre o *performer* isolado. Para mim, o *performer* [seu corpo perceptivo fazendo algo] é identificado diretamente através da câmera de filme Super-8mm."[85]

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

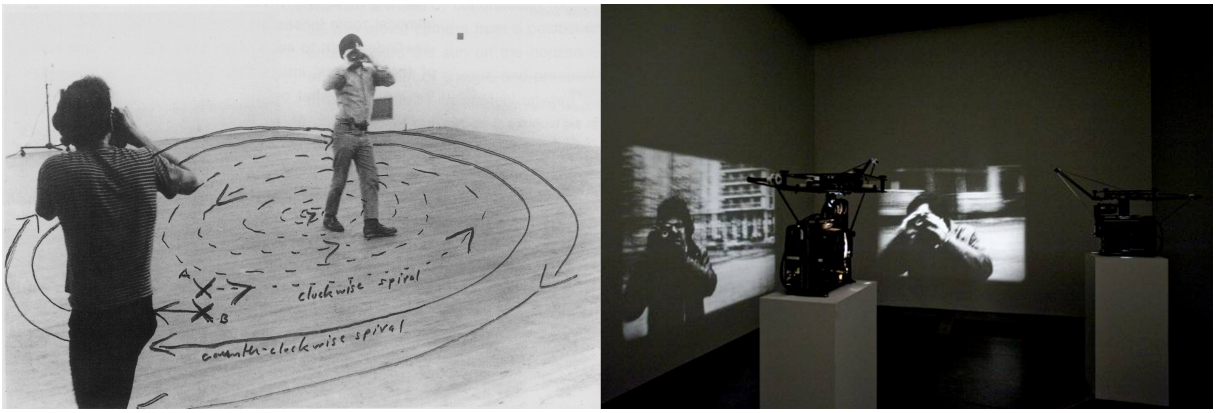

Fig. 39: Dan Graham, *Two Correlated Rotations*, 1969

Até esse momento, Graham manteve-se como referência única na paisagem, um ponto estacionário, quase imóvel. Em *Two Correlated Rotations* (Fig. 39), o artista torna a experiência visual mais complexa com a introdução de um segundo *filmaker*. Dois *performers*, inicialmente de frente um para o outro,

[83] Graham em entrevista a GRAHAM (Rodney) op. cit., p. 95.
[84] HUBER, 1997, op. cit., p. 5.
[85] Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 103.

com câmeras Super-8mm posicionadas na altura do olho, descrevem duas trajetórias espirais contrárias, de modo que gradualmente um deles se afasta enquanto o outro se aproxima do centro, ambos mantendo as câmeras voltadas diretamente uma para a outra durante todo o movimento.[86] O resultado são duas imagens independentes de um mesmo espaço topológico cercado em 360°, conformado pelas rotações opostas e autoenvolventes das duas câmeras sobre um eixo central. Graham estabelece uma espécie de indistinção entre o Eu e o Outro uma vez que quem observa é também quem é observado; ambos os *filmakers* são, simultaneamente, sujeito e o outro do sujeito, seu reverso. Ao final, as imagens são projetadas de modo simultâneo e sincrônico sobre duas paredes perpendiculares. Ao fazer coincidirem duas visadas de diferentes sujeitos com a

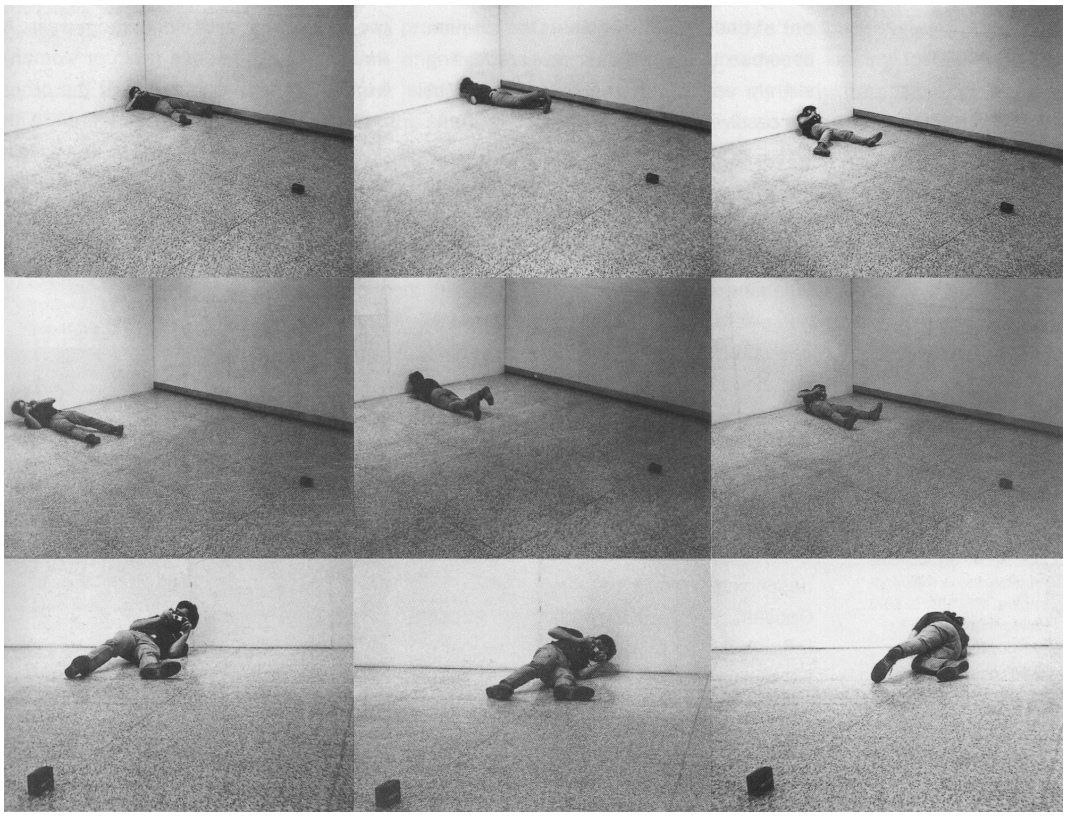

Fig. 40: Dan Graham, *Roll*, 1970

[86] Tecnicamente importante é o fato de Graham dispor na época de um tipo particular de câmera Super-8mm com foco fixo, que possibilitou a realização de todos os seus filmes. Pequenas, essas câmeras podiam ser colocadas no olho de modo que o artista podia observar a periferia do corpo – literalmente seu campo visual – e a linha do horizonte, ao mesmo tempo em que podia mover-se sem ter que ajustar o foco. Graham em entrevista a FIELD, op. cit., p. 78.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

visão de quem observa o trabalho, Graham termina por fazer com que o observador se integre num circuito de *feedback* de movimentos e imagens recíprocas, inserindo e entrelaçando o Eu do espectador na rede de inter-relações visuais de uma estrutura ambiental topológica.[87] O recurso à dupla referência e à sobreposição de dois pontos de vista simultâneos prossegue em *Roll* (Fig. 40), em que duas imagens são obtidas por câmeras independentes, uma fixa e apoiada no chão e a outra na mão do artista, posicionada em seu olho. Com ambas as câmeras filmando, Graham rola lentamente no chão, sempre orientando seu olho/câmera na direção da outra câmera inerte. O resultado desse confronto entre a ação e seu registro são duas imagens opostas, uma em rotação contínua, com a visão da perna e do tronco projetados na base do enquadramento e outra captando o movimento. A imagem da câmera em movimento funciona como extensão visual de um corpo cuja percepção é inexoravelmente subjetiva, enquanto a câmera fixa mantém-se passiva, fornecendo uma imagem que equivale ao registro puramente objetivo de um corpo exterior, tal como um objeto sujeito às leis universais da gravidade. Projetadas simultaneamente em duas paredes paralelas, na altura da visão do olho observador situado entre ambas, a instalação "simula" a situação real, impondo ao observador visada única de cada vez. O estranhamento, mais uma vez, advém de ocuparmos um lugar incoerente ou mesmo "impossível": a um só tempo, nossa visão é coextensiva à visão do *performer*, compartilhamos sua sensação cinestésica[88] como se seu corpo não nos fosse alheio, porém, fisicamente, nos situamos entre uma e outra visada, como se habitássemos um corpo desencarnado e olhássemos a partir de um terceiro ponto de vista.

No filme *Body Press* (Fig. 41), dois *performers*/*filmakers* posicionados de costas um para o outro, dentro de um cilindro completamente espelhado, realizam movimentos sucessivos com suas câmeras ao redor de seus respectivos corpos, procurando manter a parte de trás da câmera pressionada sobre o corpo, descrevendo uma rotação em espiral até a altura do olho, ponto-limite a partir do qual se inicia o processo de rotação inversa até o ponto inicial, momento em que, voltadas de frente uma para a outra, as câmeras são trocadas pelos *performers*.

[87] GRAHAM, 2001b, p. 128.
[88] GRAHAM, 2001b, op. cit., p. 130.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Fig. 41: Dan Graham, *Body Press*, 1970-72

Com velocidades correlatas, ambas as rotações mapeiam a área do corpo, descrevem sua topologia ao reverso, circunscrevendo suas superfícies "cilíndricas"; o espelho, por sua vez, fornece o *feedback* da operação, a imagem dos corpos dos *performers* distorcidas pelo reflexo anamórfico. Devido ao momento intermediário de troca das câmeras, diferentemente dos filmes anteriores, em que há ininterrupta identificação entre a visão do observador e do *performer,* em *Body Press* o caráter perceptual da visão da câmera é radicalmente alterado quando as câmeras são trocadas. Segundo Graham, "Nesse momento, a percepção torna-se desvinculada de suas raízes no corpo. A câmera assume a nova 'identidade' do outro, o que envolve também o momento de sua aclimatação no novo corpo. A câmera representa não apenas algo objetivo, que ela é, mas algo que vem de outro corpo".[89] Por fim, a ideia de circularidade é enfatizada quando

[89] Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999, op. cit., p. 103.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

os dois filmes são projetados em *looping*.

Nesse conjunto de filmes/vídeos, Graham trabalhara com a ideia de videoinstalações dividida em duas etapas distintas, a captação e a projeção, explorando as possibilidades da relação câmera/olho/corpo através da identificação entre *performer*/observador via artifício olho/câmera e das possíveis permutações no momento da exibição: projeções lado a lado, em paredes oblíquas, em paredes opostas e assim por diante. Desde sempre distante de qualquer eventual caráter contemplativo, Graham integra mais enfaticamente o observador quando coincide os momentos de produção e recepção, algo efetivado pelo recurso à imagem em ato, obtida via a *performance* com vídeo em circuito fechado.[90]

De maneira semelhante a *Roll*, em *TV Camera/Monitor Performance* (Fig. 42) Graham rola com uma câmera posicionada no seu olho não mais no chão diante de uma câmera inerte, mas sobre um palco posicionado à altura da linha dos olhos de uma plateia sentada a sua frente e com um monitor de TV ao fundo. Deitado sobre a plataforma, com os pés voltados para a plateia, Graham rola o corpo no sentido longitudinal mantendo a câmera constantemente no olho, procurando sempre orientá-la na direção do monitor. Como resultado, ele tem agora o *feedback* de seu movimento a partir de sua imagem, que visualmente se traduz como um padrão de imagens dentro de imagens, uma sobreposição de planos projetivos que corresponde a uma sequência interminável de espaço-tempo atuais. A contrapelo da virtualidade da perspectiva renascentista, cujo mecanismo óptico é o mesmo do vídeo, Graham tira partido da natureza temporal deste último para criar um regresso infinito de "presentes".

Ao fazê-lo, note-se, Graham serializa a imagem. No entanto, diferentemente de Warhol, que repetia diversas vezes uma mesma imagem segundo uma operação intelectual que tinha sua origem na relação arte/indústria/consumo, Graham trabalha mais próximo da repetição de elementos da escultura minimalista. Assim como na fenomenologia minimalista, que

[90] Sobre esse aspecto, Graham observa que o dispositivo do vídeo é fundamental porque, "ao contrário do filme, que é necessariamente uma reapresentação editada do passado de uma outra realidade para contemplação apartada de indivíduos desconectados", o vídeo é uma mídia do tempo presente, cuja imagem apresenta o espaço-tempo continuamente em tempo real. "Filme é contemplativo e 'distanciado'; ele separa o observador da realidade presente e faz dele um espectador". GRAHAM, 1979a, p. 62.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

pressupunha a experiência em tempo instantâneo de um observador no aqui e agora, ele cria uma série de tempos presentes em que um mesmo momento é subsequentemente experimentado em ato. Se antes valia a máxima "um elemento após o outro", Graham substitui objetos situados no espaço por uma sequência de planos projetivos enfileirada no limite do infinito virtual, a partir de uma razão progressiva dada não mais por um coeficiente externo ao autor e à obra, mas pelas próprias relações estabelecidas pela ocorrência do trabalho no espaço e no tempo. Paradoxalmente, se há aqui um ponto de fuga, ele não consubstancia a unidade espaçotemporal de uma cena; muito pelo contrário, encerra uma espécie de infinitude de presentes.

Fig. 42: Dan Graham, *TV Camera/Monitor Performance*, 1970

Com *TV Camera/Monitor Performance* Graham alcança, pode-se dizer, uma nova potência de atualidade em sua obra. O trabalho ocorre no espaço-

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

tempo em ato e só pode ser plenamente experimentado se for completado por uma plateia nele plenamente integrada. Num movimento repetitivo de rolar lentamente de um lado para o outro seguidas vezes que, inevitavelmente, lembra as *performances* de Nauman ou Long, tendo como referência suas pernas e a imagem do visor de sua câmera, Graham filma a plateia incorporando-a diretamente ao circuito autorreferencial, transferindo para ela o eventual papel ambíguo exercido pelo *performer* em que aquele que vê reciprocamente também é visto. Assistir torna-se um gesto ativo, equivalente a participar, desempenhar uma função numa estrutura visual; enfim, ser seu terceiro vértice. Qualquer espectador que olhe para frente observa o corpo de Graham como um objeto exterior, enquanto aquele que olha para o monitor, impossibilitado de ver a si mesmo de frente, compartilha a visão do *performer* observando seu processo de orientação, ao mesmo tempo em que vê a si mesmo como parte de uma plateia situada literalmente no meio do processo.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Fig. 43: Bruce Nauman, *Walk with Contrappos-to*, 1669

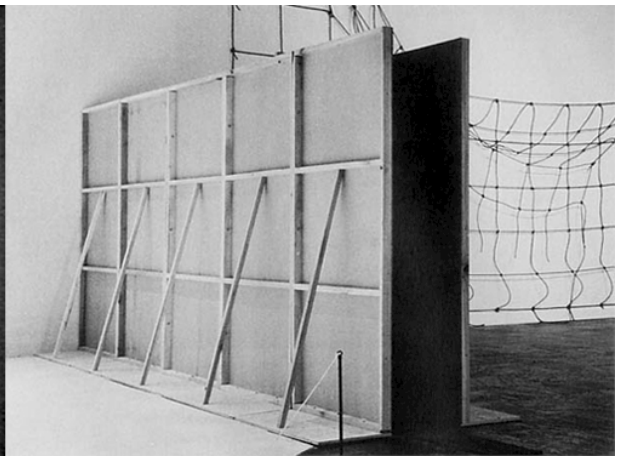

Fig. 44: Bruce Nauman, *Performance Corridor*, 1969

A bem da verdade, em certo momento, os trabalhos de Graham e Nauman se aproximam bastante, justamente quando este último muda seu interesse da abordagem literal do corpo para investigar aspectos da percepção, deslocando seu foco de seu próprio corpo para o corpo do observador. Nauman afirma ter começado a pensar sobre como se relacionar com um determinado lugar, o que

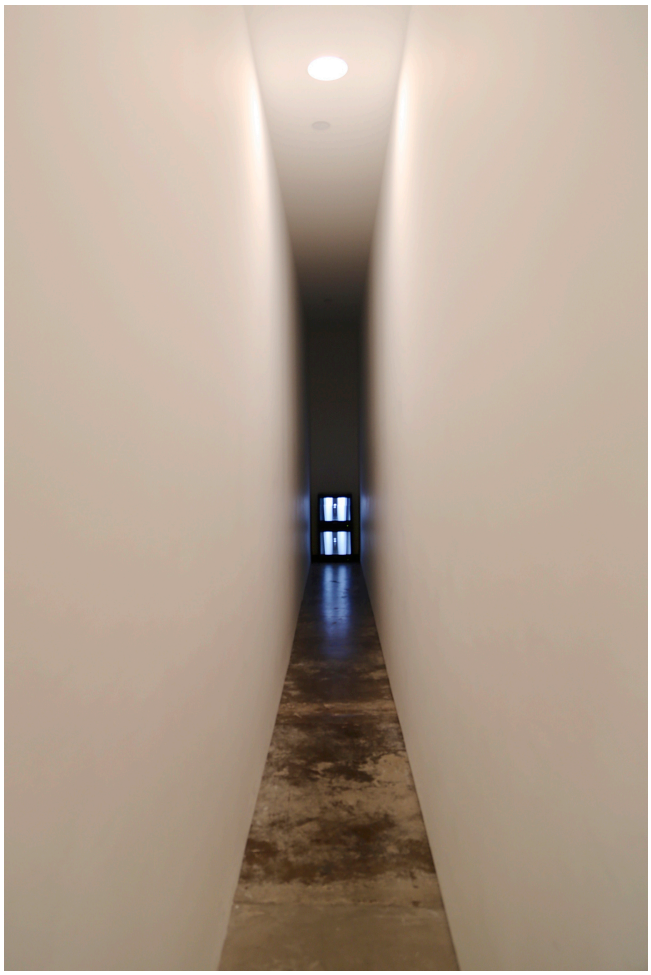

Fig. 45: Bruce Nauman, *Live-Taped Video Corridor*, 1970

ele estava fazendo ao andar em redor de seu estúdio.[91] "Então, eu comecei a pensar em como apresentar isso sem ser realizando uma *performance*, de modo que qualquer um pudesse ter a mesma experiência, em vez de apenas me assistir tendo a experiência." [92] Trabalho-chave para essa transição é *Walk with Contrapposto* (Fig. 43), vídeo em que Nauman anda devagar dentro de um

[91] Nauman aluga seu primeiro estúdio em 1966 e, tendo apenas ele mesmo como referência, começa a medir seu entorno utilizando o próprio corpo: "Eu não tinha estrutura de suporte para minha arte na época; não havia contato ou oportunidade para contar às pessoas o que eu estava fazendo todos os dias; não tinha perspectiva de falar sobre meu trabalho. (...) Isso me deixou sozinho no estúdio, e esse fato, por sua vez, levantou a questão fundamental do que faz o artista quando fica só no estúdio. Minha conclusão foi que eu era um artista e estava no estúdio; portanto, qualquer coisa que eu fizesse no estúdio tinha que ser arte. E o que eu estava fazendo de fato era beber café e andar no chão. A questão, portanto, era: como estruturar essas atividades para que se tornassem arte, ou algum tipo de unidade coesiva que pudesse ser disponibilizada para as pessoas. Nesse ponto, a arte tornou-se, para mim, menos um produto do que uma atividade." KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 194.

[92] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 167.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

corredor exíguo com as mãos atrás da nuca, virando exageradamente quadril, ombros e cabeça. O trabalho antecipa uma série de instalações dos anos 70 e 80 que consistem em estruturas fixas de passagens longas e estreitas, frequentemente conjugadas a sistemas de gravação de vídeo ao vivo. Exibida em *Anti-Illusion*, a primeira delas é *Performance Corridor* (Fig. 44), um pequeno corredor branco onde tudo que se podia fazer era caminhar para dentro e fora dele;[93] a última é *Live-Taped Video Corridor* (Fig. 45) um corredor em que há dois monitores de vídeo no fundo, um reproduzindo imagens pré-gravadas e outro transmitindo imagens ao vivo. Nauman descreve com precisão a experiência:

> Há dois monitores no final de um corredor em que você pode entrar. Um deles mostra permanentemente um vídeo do corredor vazio. Outra câmera instalada em cima da entrada para o corredor, é conectada ao monitor situado na extremidade fechada do corredor. Quando você percorre o corredor, portanto, a câmera está acima e atrás de você. À medida que anda em direção ao monitor, em direção a sua própria imagem, sua imagem é você mesmo visto de trás. Então, à medida que você anda em direção a sua imagem, está se afastando da câmera. No monitor, portanto, você se afasta de si, e quanto mais perto quer chegar, mais se afasta da câmera e de si mesmo. É uma situação bastante estranha. Esse foi o primeiro circuito fechado.[94]

Algo semelhante ocorre em *Going Around the Corner* (Fig. 46), videoinstalação em que somos levados a caminhar em torno de um grande bloco quadrado, equipado com um conjunto de câmera e monitor em cada ângulo. O modo como Nauman estrutura o circuito fechado de vídeo faz com que, ao dobrar cada esquina, vejamos nossa própria imagem sempre recuando. Há também *Video Surveillance Piece (Public Room, Private Room)* (1969-70), dois espaços idênticos equipados com monitor e câmera de vigilância, montada sobre tripés que oscilam, em que Nauman cruza o circuito fechado de vídeo. Uma das salas é acessível (sala pública), enquanto a outra não possui entrada (sala privada). Por meio de uma transmissão ao vivo, o conteúdo da sala pública aparece na sala privada e vice-versa. A sala privada nunca chega a ser vivenciada fisicamente, mas apenas contemplada a partir das imagens no monitor.

[93] Há um fator de controle em Nauman. Impondo limitações físicas através da concisão do espaço, o artista procura restringir a situação para que a *performance* dos participantes seja aquela que ele tem em mente. BRUGGEN, op. cit., p. 327.
[94] TONE, 2005, p. 21.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

> Minha intenção é abordar a relação entre o espaço público e o privado. Quando está só, você aceita o espaço preenchendo-o com sua presença; assim que surge alguém em seu campo de visão, você se retrai e se protege. O outro propõe uma ameaça com a qual você não quer lidar. O melhor exemplo disso é quando alguém sai de uma rua cheia de gente e entra numa cabine telefônica. Por um lado, você adentra esse espaço para obter privacidade acústica, por outro, você se torna uma figura pública. É um tipo de situação conflituosa. O que desejo fazer é usar a polaridade investigadora que existe na tensão entre o espaço público e privado e utilizá-la para criar uma borda.[95]

Se em suas *performances* iniciais Nauman intencionava criar estruturas que admitissem tensões pontuais, em suas videoinstalações em circuito fechado explora estados de tensão gerados por duas ordens de informações que se contradizem. "Algumas peças têm a ver com a criação de certas situações e não com as completar; ou com omitir um pouco de informação (…)."[96] Lentes grande-angulares atrapalham nosso senso de distância, câmeras na horizontal ou de cabeça para baixo transmitem imagens com eixos invertidos. Claramente, Nauman perturba nossa percepção empírica habitual estabelecendo um senso de desorientação cinestésica que força um tipo de autoconsciência perceptiva. "Entrar é fácil", explica, "porque há espaço suficiente (…). Então, as paredes tornam-se mais próximas e forçam você a tomar consciência de seu corpo";[97] "isso força você a uma consciência mais elevada de si mesmo e da situação,

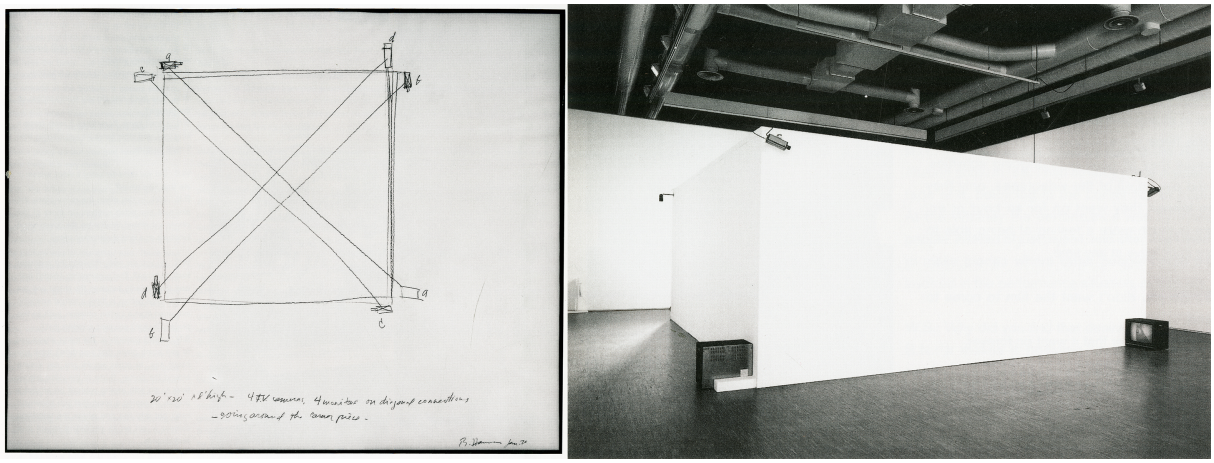

Fig. 46: Bruce Nauman, *Going Around the Corner*, 1970

[95] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 187.
[96] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 182.
[97] KRAYNAK, 2003b, op. cit., p. 135.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

frequentemente sem que saiba o que se está confrontando e/ou experimentando. Tudo que você sabe é que está sendo empurrado para um lugar no qual você não está acostumado estar, e existe uma ansiedade envolvida nisso."[98] Daí o efeito inquietante que os corredores e salas de Nauman suscitam, a tensão envolvida na experiência de sermos colocados em uma borda. "Você tem a informação que é caminhar dentro do espaço e a informação visual através da câmera. Existe, portanto, uma parte de informação visual e outra de informação cinética ou cinestésica, e você nunca as pode juntar. Elas não se encaixam perfeitamente."[99] "Você está sempre no limite de se relacionar de um modo ou de outro com o espaço, sem ter a possibilidade de fazê-lo de ambos os modos."[100]

> Existe o espaço real e existe a imagem do espaço real, que é outra coisa – de certo modo, há dois tipos de informação, a informação real, que você percebe por estar próximo das paredes, em um espaço fechado, e há esta outra informação, que é uma maneira mais intelectual de lidar com o mundo. O que me interessava era a experiência de combinar essas duas informações: a informação física e a informação visual ou intelectual. A experiência reside na tensão entre as duas, na impossibilidade de conseguir juntá-las.[101]

O mesmo ocorre nos filmes e vídeos de Graham. Em ambos, está em pauta problematizar a percepção. Entretanto, por mais que as imagens de Nauman em seu estúdio evitem o elemento biográfico, elas trazem em si a dimensão existencial evocada por uma noção de tempo em continuidade e inacabamento próximo à vida, confundida com a obra e o artista. De saída, isso é estranho a Graham, que tende a desconfiar da própria participação no trabalho, preterindo-a em favor do espectador. Compartilhando com Nauman a concepção de tempo não linear ou narrativo, isto é, assumindo-o como algo que simplesmente acontece e continua acontecendo,[102] Graham prioriza a experiência de um tempo em-formação, enfático e raso, objetivo e manipulável. Somos a referência para a repetição do tempo presente. Nesses termos, ao contrário do profundo sentido de imobilidade[103] que os movimentos repetitivos e sistemáticos de Nauman paradoxalmente suscitam, nas *performances* de Graham não

[98] BRUGGEN, op. cit., p. 194.
[99] BRUGGEN, op. cit., p. 264.
[100] BRUGGEN, op. cit., p. 279.
[101] BRUGGEN, op. cit., p. 313.
[102] TONE, op. cit., p. 11.
[103] TONE, op. cit., p. 11.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

percebemos o tempo como algo estático; vacilante, ele segue truncado. Sentimos o presente conservar em demasia o passado imediato que o precedeu, cada vaga temporal retendo além da conta a anterior.

Enfim, se é verdade que o tempo nas videoinstalações de Nauman corresponde à compressão de vários momentos,[104] pois ao guardar traços da *performance* "original" do artista e daquelas que estão por vir nossa ação reitera o passado e o futuro, nas propostas de Graham estamos livres. Estabelecidas as regras, o jogo está em aberto. Não se trata de repetir uma mesma ação em momentos distintos, e sim da ação de repetir um mesmo tempo; esgarçar o presente, dilatá-lo.

Descompassos do tempo

> Eu me desiludi com a arte conceitual e estava à espera de uma oportunidade para trabalhar com filme e vídeo. (…) Estava muito interessado no behaviorismo e na fenomenologia. Behaviorismo foi uma ideia americana de descrição apenas funcional do movimento fisiológico do corpo fora da consciência. Fenomenologia foi uma ideia europeia de consciência que também se tornou importante para a arte americana na época. Inicialmente, o vídeo foi utilizado em laboratórios científicos para investigar o movimento fisiológico e eu o usei, com tempo em *delay*, para investigar o tempo cerebral.[105]

> Uma premissa da arte "modernista" dos anos 60 era apresentar o presente como imediaticidade – como consciência fenomenológica pura, sem a contaminação histórica ou qualquer outro sentido *a priori*. O mundo poderia ser experimentado como pura presença, autossuficiente e sem memória. Cada situação de tempo presente, privilegiada, deveria ser totalmente única e nova. Minhas *performances* e videoinstalações com tempo em *delay* usam essa noção "modernista" de imediaticidade fenomenológica, colocando em primeiro plano a consciência da presença do próprio processo perceptual do observador, ao mesmo tempo que a criticam ao mostrar a impossibilidade de localizar um tempo presente puro.[106]

Entre 1974 e 1976, Graham realiza uma série de videoinstalações que consistem em pequenas salas em que articula conjuntos de câmeras, monitores e espelhos a partir de possibilidades combinatórias. Operando a partir do circuito fechado de vídeo, introduz o artifício do tempo em *delay*. Sua proposta é

[104] KRAYNAK, 2003a, p. 30.
[105] MOURE, 1998, p. 33.
[106] Graham em entrevista a HATTON, 1999, p. 144.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

desalinhar duas informações temporais de modo a subverter o encadeamento linear de eventos e desestabilizar nossa percepção habitual; estabelecer dessincronizações que, entrelaçando passado imediato e momento presente,[107] colocam sob suspeita a instantaneidade deste último; enfim, se abster enquanto *performer* e transferir integralmente a experiência para o observador. Uma vez armado, o sistema de dispositivos ópticos funciona como uma espécie de armadilha acionada pela presença do observador; é seu posicionamento diante da câmera que fornece o parâmetro de referência temporal antes ausente. Nesses termos, as videoinstalações de Graham vão literalmente viver de capturar o espectador, torná-lo o elemento deflagrador de jogos visuais que propiciam a bem-humorada experiência da reorientabilidade [108] e enredá-lo em tramas perceptuais que exacerbam o processo perceptivo.

Graham herda do minimalismo um sentido de redução do trabalho a estruturas concisas; ao contrário desse movimento, entretanto, seu senso estrutural serve ao propósito de estimular uma experiência visual complexa.[109] Para tanto, o *feedback* fornecido pelo vídeo torna-se um recurso importante. Colocada em *delay*, a imagem permite que o espectador se veja e os outros, todos se percebendo; embaralha nossas ações com o processo perceptivo: o comportamento no passado recente influencia o comportamento e a percepção no

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

[107] Em diversas ocasiões, Graham contrapõe as noções de "presente instantâneo" e "passado recente", esta última, associada ao pensamento de Walter Benjamin – interessante para o artista, também, por conta das reflexões acerca das novas mídias de massa e da relação indivíduo/cidade. Para Graham, o minimalismo se coadunava com a ideia fenomenológica de tempo pertencente à cultura dos anos 60, que pressupunha a percepção a partir de uma "série de presentes". Isso lhe permite traçar um paralelo com a filosofia *hippie* – em parte pelas análises de Herbert Marcuse –, com base na premissa de que não se deveria falar sobre valor e passado, e sim viver o aqui e o agora, de modo que a vida fosse a experiência perceptual contínua da imediaticidade do presente. Valorizava-se o aspecto instantâneo e descartável do tempo presente, separado do tempo histórico. Quem primeiramente expressou a desvalorização do momento anterior foi Benjamin. O autor nota que, devido à demanda da cultura de consumo pelo "sempre novo", o passado recente é sempre desvalorizado, descartado e substituído pelo sistema da moda, o que leva a uma amnésia coletiva sobre períodos recentes. Assim como Benjamin, Graham se interessa pelos *yesterday papers*; quer manter viva a riqueza daquilo que está na memória histórica, recuperar não o historicismo – que são apenas citações de outros períodos, a exemplo do neo-1960 e neo-1970 –, mas a história real. Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 15 e 62.

[108] Em geral, a experiência da auto-observação com defasagem de tempo provoca um comportamento expressivo espontâneo, curioso e engraçado.

[109] O minimalismo assumiu um conceito positivo de redução no intuito de alcançar uma espécie de grau zero da experiência da visualidade. A pressuposição era de uma experiência visual básica e elementar. Havia "um esforço para lidar o mais diretamente possível com a natureza da experiência e sua percepção através das reações visuais". LEEPA, 1995, p. 201.

presente, [110] algo semelhante ao jogo de estímulo e resposta de suas *performances*. Somos envolvidos em um *loop* de nossa própria percepção, tomados pela sensação cinestésica do corpo em um tempo estranho. Ciente de nosso corpo, temos nossa experiência visual integrada a um processo perceptual físico em tudo distinto da experiência de nos ver no espelho ou da perspectiva renascentista.[111] Em suas palavras:

> Mediante o uso do videotape em *feedback*, o *performer* e a audiência, aquele que percebe e seu processo de percepção, passam a estar ligados ou coidentificados. Premissas psicológicas de "privacidade" que derivam do modelo-do-espelho dependem de uma divisão entre o comportamento observado e a supostamente não observável intenção interior. No entanto, se um observador vê, pelo videotape, o seu comportamento com atraso de cinco a oito segundos, a intenção mental "privada" e o comportamento externo passam a ser experimentados como um. A diferença entre intenção e comportamento atual é realimentada no monitor e imediatamente influencia os futuros comportamento e intenção do observador. O "eu" do observador, ao vincular a percepção do comportamento exterior e sua percepção mental interior, pode ficar aparentemente sem "dentro" ou "fora", como a fita de Möebius topológica. O vídeo em *feedback* é o presente imediato, sem relação com o passado e estados futuros hipotéticos – um (...) contínuo topológico para frente ou para trás, entre passado recente e futuro imediato. Em vez de a autopercepção ser uma série de "perspectivas" fixas de um ego separado, observando ações passadas com a intenção de localizar a "verdade objetiva" sobre a sua essência, o vídeo em *feedback* encerra o observador naquilo que (apenas) parece subjetivamente presente. Enquanto o espelho afasta o "eu", o vídeo inclui o "eu" na percepção de seu próprio funcionamento, dando à pessoa a sensação de um controle perceptível sobre suas reações através do mecanismo de *feedback*.[112]

Vejamos na prática. Em *Present Continuous Past(s)* (Fig. 47 e 51), Graham projeta uma pequena sala, com apenas uma entrada e tendo duas paredes espelhadas e duas pintadas de branco. Na parede branca à direita da entrada, um monitor é fixado abaixo de uma câmera de vídeo voltada para a parede oposta revestida de espelho. A imagem captada pela câmera aparece no monitor oito segundos depois,[113] de modo que, uma vez diante do monitor, o observador vê a

[110] Para Graham, "isso é metaforicamente estruturado como um tempo-espaço topológico do espaço cerebral". GRAHAM, 1997, p. 10.
[111] Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999 op. cit., p.117.
[112] GRAHAM, 1979a, op. cit., p. 69.
[113] De modo semelhante aos experimentos científicos, Graham obtém o *delay* via artifício mecânico, através de um intervalo físico entre dois equipamentos analógicos: o tempo imposto pela distância percorrida pela fita entre o gravador de vídeo que grava e o gravador que reproduz a imagem gravada. O intervalo entre cinco e oito segundos é considerado o limite neurofisiológico da memória de curto prazo, o tempo de retenção da memória em relação a percepção do presente. Graham em entrevista a DE BRUYN, 1999, op. cit., p.117.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

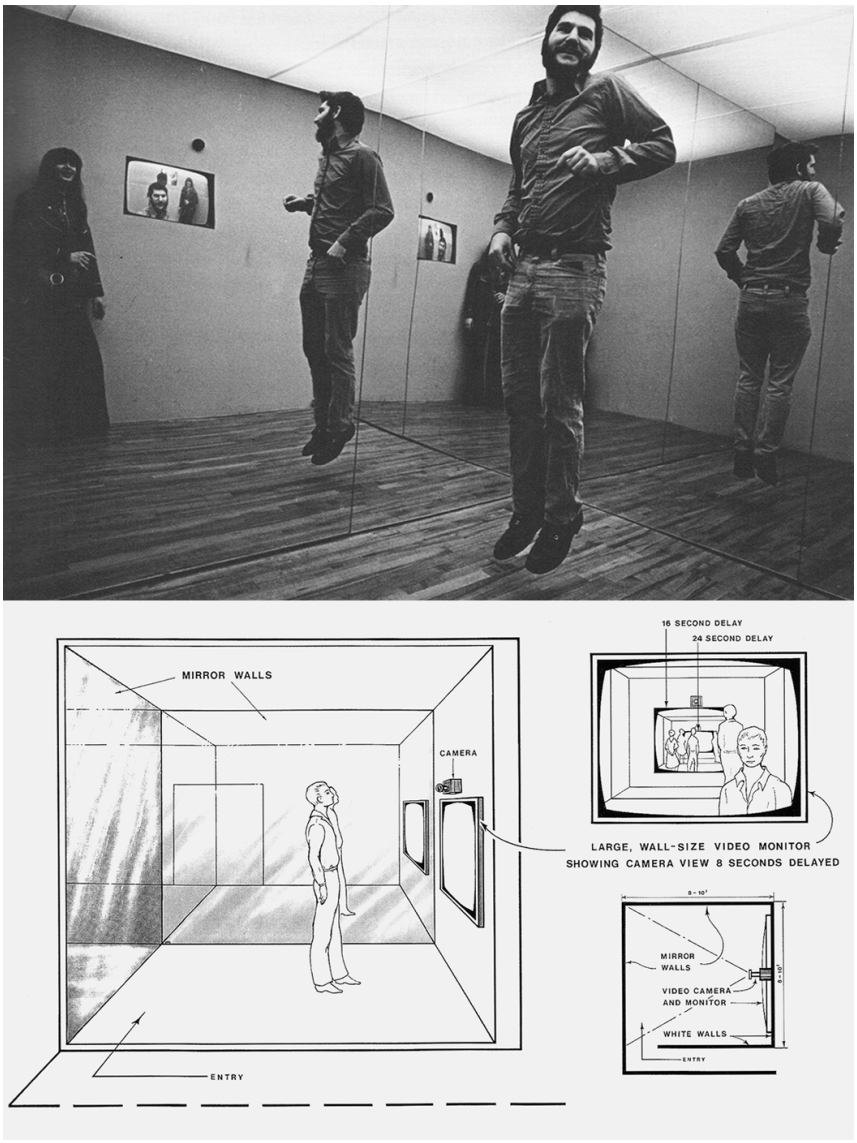

Fig. 47: Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

sua imagem de frente e justaposta ao reflexo da sala no espelho, no qual aparece de costas. Um tanto vertiginosa, a experiência pode ser descrita da seguinte maneira: uma pessoa olhando para o monitor vê sua imagem com oito segundos de *delay* e o que se reflete no espelho, incluindo a imagem do monitor, com oito segundos de atraso, por sua vez retransmitida pelo monitor em seus oito segundos de *delay*, ficando, portanto, 16 segundos no passado. Uma vez que o monitor funciona como um "espelho em *delay*" diante de outro espelho, o resultado é a imagem de uma sucessão de imagens, um regresso infinito de tempos separados por intervalos de oito segundos, posto que os *delays* se somam. A estrutura de duplo espelhamento com tempo em *delay* define um eixo a partir do qual vemos,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

através do monitor, um prisma virtual retangular formado pela sequência de nossos movimentos a intervalos temporais regulares, pela progressão de unidades espaçotemporais em ressonância. Cada gesto se propaga produzindo um *phasing* visual. Mais do que no espaço, somos serializados no tempo. Nossa autopercepção é acrescida de tempo. Cada momento se estende; o instante ecoa e perdura. Nos movemos numa espécie de espaço-tempo mental.

Como a fita de Möebius, sem interior nem exterior, o que nos deveria ser intrínseco, se revela. Podemos sentir o tempo diante de nós, lento; visualizamos seu rastro. Não o sentimos, entretanto, em sua essência e espessura. Manipulado, experimentamos o tempo em uma de suas facetas, como temporalidade possível. Se despertamos o tempo de sua inércia e dele participamos, o fazemos porque acionamos um mecanismo. Estabelecemos o entrechoque entre o presente e seu passado colocando-os em uníssono; produzimos totalidades temporais. Mas estranhamos o tempo; ele vem de segunda mão. Agenciamos uma alusão empírica, somos um termo mediador: nosso corpo é o veículo da paródia de nós

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

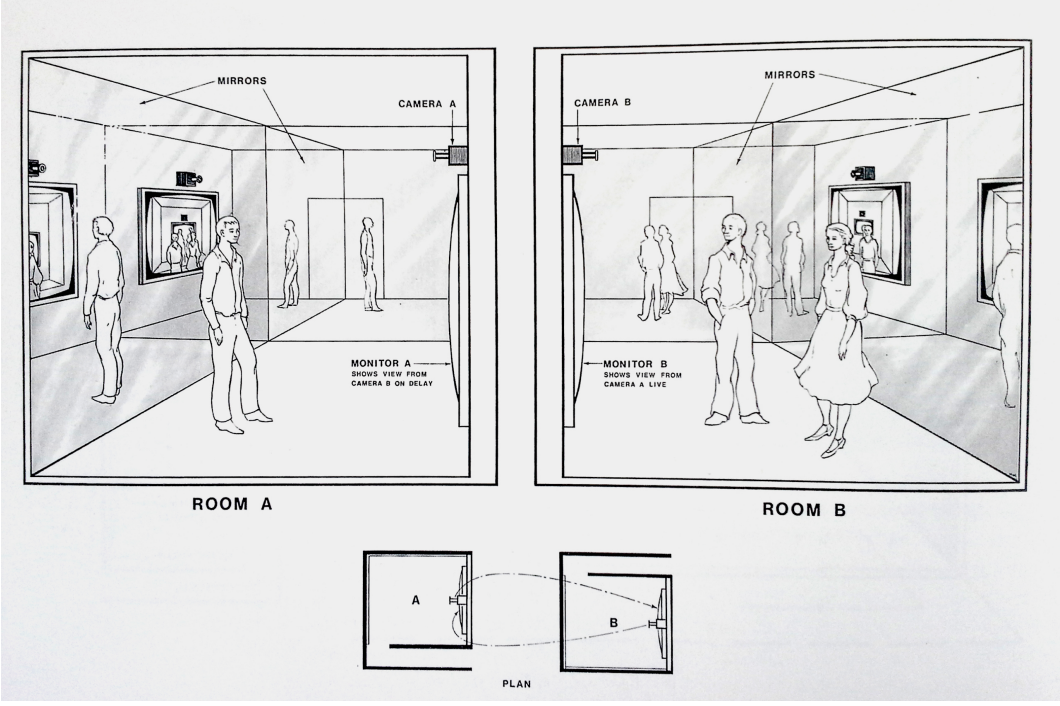

Fig. 48: *Two Rooms/Reverse Video Delay*, 1974

mesmos. Experimentamos o tempo e o espaço em disjunção, como associações imprevisíveis. Diante de tantas incertezas, nos resta permanecer em um estado de calmo delírio.[114]

Após *Present Continuous Past(s)*, Graham projeta diversos conjuntos de salas com circuito fechado de vídeo em *delay*.[115] Em *Two Rooms/Reverse Video Delay* (Fig. 48), o artista duplica e problematiza a estrutura de *Present Continuous Past(s)*. Duas salas separadas, com paredes laterais e paredes do fundo espelhadas, contêm um monitor e uma câmera em cada. O sistema é equacionado da seguinte maneira: o monitor na sala A exibe a sala B com oito segundos de *delay*, enquanto o monitor na sala B exibe a sala A ao vivo. Desse modo, ao passar da sala B para a sala A, o espectador vê seu comportamento passado – suas ações na sala anterior – transmitido pelo monitor com oito segundos se atraso. Ao olhar para o espelho, nos vemos de costas para o prisma virtual, cuja matriz é a imagem da outra sala.

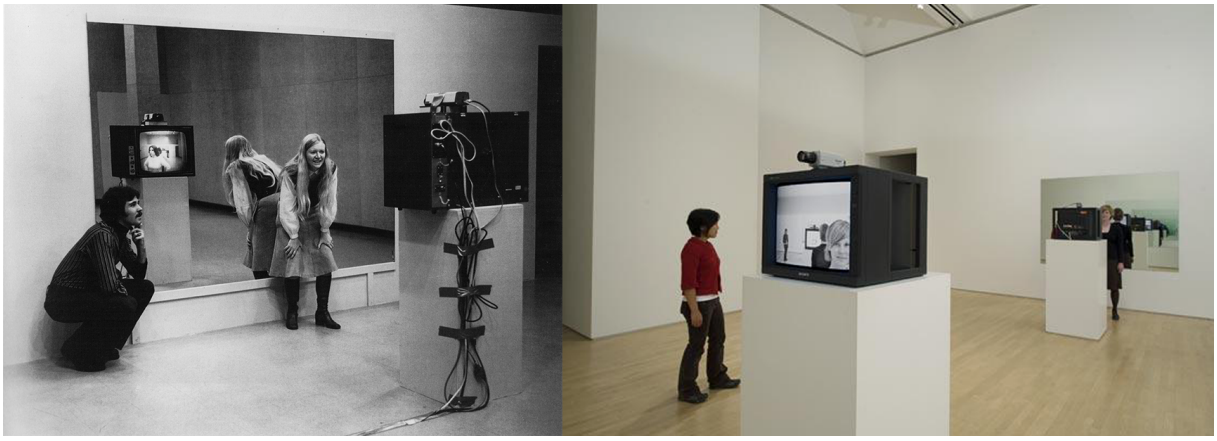

Fig. 49: Dan Graham, *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, 1974

[114] "Minhas instalações têm um senso de alucinação dentro de um espaço controlado". Graham em entrevista a SALVIONI, op. cit., p. 167.

[115] Em 1974, Graham realizou a série denominada Time Delay Room, que possui ao todo sete variações, e *Two Rooms/Relative Slow-Motion*. Nessas videoinstalações, ele multiplica o número de salas e de monitores, permutando o vídeo em *delay* ou em *slow-motion* junto a essas variáveis. E, em alguns casos, introduz um *performer* que, via vídeo, observa o comportamento dos observadores nas salas adjacentes, o qual é descrito num microfone e reproduzido nessas salas através de caixas de som. A primeira versão foi montada em 1974 na exposição Kunst Bleibt Kunst, em Colônia, Alemanha. Os dois projetos seguintes, assim como *Two Rooms*, foram executados em 1975 na Nova Scotia College of Art and Design, Halifax. O restante existiu apenas como documentação. Todos foram publicados em periódicos.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Tudo isso pode ser observado pela audiência situada na outra sala através do monitor que transmite essa situação ao vivo, formando outro prisma virtual com a imagem da sala oposta. Ao passar da sala com transmissão ao vivo para outra com vídeo em *delay*, podemos nos perceber, por alguns instantes, estranhamente habitando duas espaçotemporalidades distintas que se amalgamam no espelho.

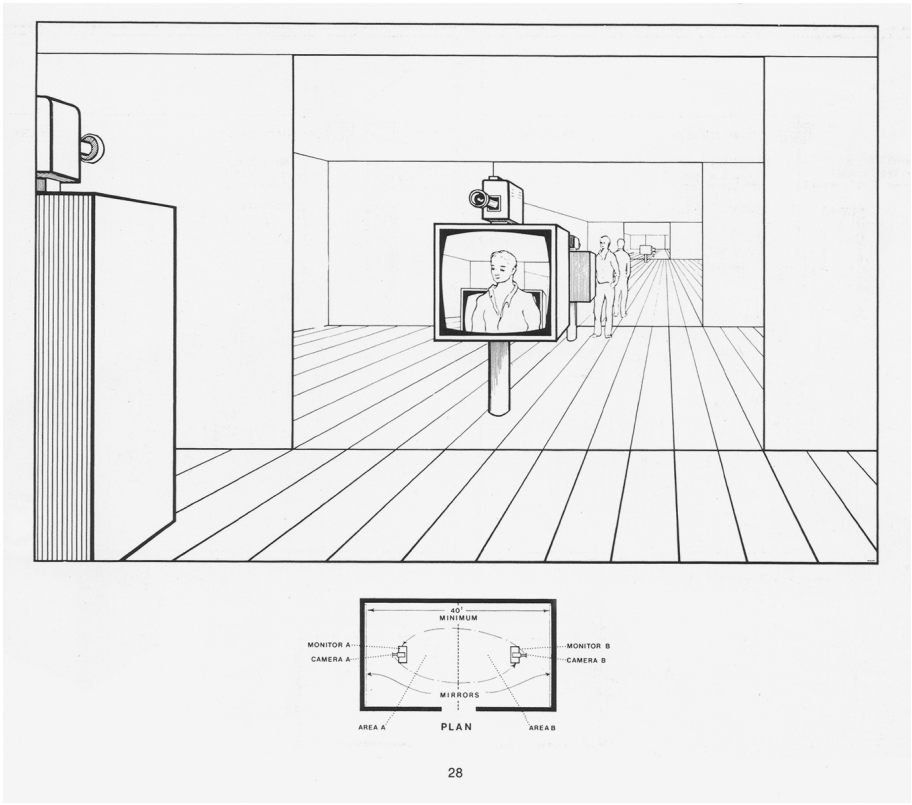

Fig. 50: Dan Graham, *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, 1974

Em *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (Figs. 49 e 50) Graham instala em eixo dois conjuntos de câmera/monitor de costas um para o outro, voltados para paredes com espelhos, proporcionando duas experiências simétricas. O tamanho dos espelhos e suas distâncias em relação às câmeras são tais que cada espelho reflete a metade oposta da sala. As visões das câmeras de vídeo são continuamente exibidas cinco segundos em *delay* pelo monitor na área oposta. Desse modo, o espelho A reflete o ambiente em tempo atual e a imagem com tempo atrasado projetada no monitor A, que por sua vez exibe o reflexo do espelho B cinco segundo atrás. Em ambas as áreas, aquele que olhar na direção do

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

espelho verá tanto a sua imagem como observador na sua área em tempo presente quanto a imagem do monitor, cinco segundos no passado, da área oposta, que reflete em seu espelho sua área atual. Olhar para o monitor corresponderá a ver tanto o reflexo da área que se encontra refletida no espelho da outra área, com cinco segundos em *delay*, quanto, numa escala reduzida, sua área refletida no espelho da área oposta em tempo presente; verá, em suma, sua imagem no passado olhando para o outro monitor.

Tais exemplos evidenciam a relação direta entre as vídeoinstalações e *performances* de Graham. Nas últimas, ao estabelecer uma relação ativa com a audiência, agia na verdade como um sistema câmera/monitor que grava e reproduz, capta e devolve imagens, descrevendo o comportamento de indivíduos isolados e do grupo, de modo semelhante a planos de filmagem, em seus distanciamentos e aproximações de *zoom*. Nesses termos, descrever a si mesmo nada mais era do que "inverter" o ponto de vista, transferi-lo para a plateia.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Perspectiva às avessas

Em que consistem, afinal, as operações de Graham? Suas videoinstalações vivem de construir, se apropriar de espaços para contrariar os seus limites, deformá-los, prolongá-los, conectar virtualmente suas extremidades; vivem, portanto, de violar o cubo geométrico, de ampliar o volume virtual das salas, transformar uma forma em outra. Ao fazê-lo, Graham retoma e subverte um artifício tradicional da arte: a perspectiva renascentista. Se a perspectiva é a projeção ilusionística de um contínuo espacial no plano da tela, obtida através de uma seção transversal na pirâmide visual que conecta o olho ao objeto observado[116] e se, por extensão, esse princípio vale para o filme e o vídeo, o artista leva ao limite o sistema perspectivo na construção de espaços virtuais topológicos. Utilizando um conjunto limitado de dispositivos ópticos – câmeras, monitores e superfícies reflexivas –, Graham não representa, mas reapresenta e modifica virtualmente o espaço físico: ampliar, rebater, espelhar – enfim, perspectivar – corresponde aqui a multiplicar e entrecruzar pontos de fuga

[116] PELZER, FRANCIS, COLOMINA, 2001, p. 17.

variados, sobrepor e atravessar planos projetivos diversos; enfim, a se valer do entrechoque de múltiplas perspectivas. O "lance de mestre" seria o seguinte: Graham usa a perspectiva contra ela mesma, e não porque faz tais espaços surgirem a partir do confronto e da articulação de prismas virtuais entre si, mas por formular, a partir da perspectiva, espacialidades cuja lógica tende a dela escapar. Permanece em vigor a razão que fundamenta o princípio teórico da perspectiva, já que se trata ainda do espaço matemático, objetivo e homogêneo da geometria euclidiana. Graham efetua uma mudança de abordagem, um deslocamento do modelo indagativo ao reposicionar o problema da percepção no quadro de referência da topologia. "Acho que todo meu trabalho tem muito a ver com topologia",[117] ele afirma. Está armada aí a equação: a ciência topológica inserida no campo da arte, reproposta nos termos do binômio arte e vida como indagação crítica da percepção.

Que se esclareça e frise, porém: o fato de Graham, à revelia do princípio da unidade espaçotemporal da cena que fundamenta a perspectiva, lançar mão de múltiplas visadas na construção de um espaço único não implica uma espécie de reproposição da óptica da Antiguidade em termos ambientais, como se poderia eventualmente supor. Como se sabe, a perspectiva *artificialis* da Renascença se afirmou como um sistema representacional único, em contraposição ao conjunto ilimitado de sistemas formado por diferentes ângulos de visão da perspectiva *communis* dos antigos;[118] os esquemas visuais de Graham se situam em algum lugar entre uma e outra possibilidade: são conjunções de pontos de vista díspares, unidades espaciais multidirecionais, enfim, totalidades virtuais coesas formadas por múltiplas visadas independentes interconectadas. Nesses termos, não há por que nos referirmos às videoinstalações de Graham como estruturas espaciais absolutas e sim como espacialidades relativas únicas.

Analogamente à lista de verbos de Richard Serra, que define um conjunto de operações escultóricas sobre a matéria,[119] Graham estabelece também um modo de ação, embora sobre a imaterialidade do espaço: intervir, multiplicar, aglomerar, inverter, expandir, dilatar, convergir, compactar, reverberar, acoplar, angular – enfim, interconectar virtualmente o espaço. Interessam-lhe as

[117] Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 82.
[118] PANOFSKY, 1999.
[119] SERRA, 1994.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

deformações e as triangulações, as dobras espaciais, as superfícies transformadas em volumes virtuais, de modo a gerar zonas de interseções espaciais que suspendem nosso modo perceptivo habitual.

Não obstante, Graham se vale do artifício que funda o esquema teórico de representação moderno, assente na distinção entre sujeito e objeto, para tentar dissolver tal dualismo. Se ao pressupor o conceito de infinito a perspectiva deveria por definição incluir o espectador – o que justamente a tradição da pintura de cavalete tende a cancelar –, então as espacialidades topológicas de Graham superam tal contradição: suprimido o objeto-obra, trata-se de tornar a audiência de fato coextensiva ao mundo, levá-la a coincidir inteiramente com a obra, tornar o corpo o veículo do acontecimento artístico por meio da experiência, situá-lo não mais *diante* do infinito, mas finalmente *nele*.

Eis aí a contradição, o curto-circuito perspéctico: as estruturas de Graham assinalam o que seria um certo contrassenso – a possibilidade de espaços virtuais em ato. Longe de se apropriar da topologia como um mero virtuosismo formal, para criar espacialidades contemplativas extrínsecas ao espectador, Graham propõe circunstâncias espaçotemporais a serem experimentadas por um espectador sempre nelas incluso. Graham toma posse do espaço do mundo para conceber estruturas autoenvolventes, interativas. Suas fitas de Möebius virtuais, por assim dizer, nos cercam e impõem uma verdade estranha: ver cada trabalho implica estar no meio dele, ocupar uma "dobra", vivenciar a contraditória ausência do "dentro e do fora". A perspectiva perde o aspecto metafórico de janela, deixa de se relacionar ao olho, para atuar na escala corpórea. Em vez de serem projeções ilusionísticas para o olhar contemplativo de um espaço-tempo *ausente*, os planos projetivos funcionam como contínuos virtuais que se entrelaçam formando nós espaçotemporais nos quais me incluo. Se há virtualidade, ela é parcial – ou mesmo enganosa –, porque as estruturas topológicas de Graham dependem da ocorrência em ato, de uma adesão irrestrita ao fluxo contínuo da vida. As continuidades e dobras espaciais por ele estabelecidas decerto são abstratas e ilusórias, obtidas a partir menos de uma constância física do que por meio da informação[120] visual. Contudo, o que está ali literalmente é o que está ali.

[120] PELZER, 2011, p. 47.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Nesses circuitos de troca de imagens, experimentar significa ocupar uma arquitetura virtual, incorporar-se a um meio redefinido, incluir-se e ser incluído numa dimensão espaçotemporal topológica, acoplar-se a um novo sistema de coordenadas que nos coopta e que tem em nós sua única razão de ser; pressupõe, enfim, movimentar-se num espaço não hierarquizado e perceber-se inelutavelmente como um núcleo focal móvel, como um corpo que vê e é visto de todos os lados. Os enlaces espaciais de Graham frustram nossas tentativas de totalização, comprometem a noção unitária do espaço, criando a sensação de totalidades indefiníveis. Se algo permanece inabalavelmente constante nesse jogo de "imagens que contradizem limites e cercam dentro de si mesmas o espaço que geram",[121] é a *centralidade* do espectador em meio a uma multiplicidade de "focos dispersos dentro de uma rede de reflexos que perturbam hierarquias espaciais".[122] Por fim, ao nos propor a experiência de um campo descentralizado, que cancela qualquer suposição de ponto de vista extrínseco ou foco fixo, um emaranhado quase inesgotável de relações visuais, Graham não deixa de repotencializar a experiência do *all-over* das telas de Jackson Pollock.

Nos jogos visuais armados pelo artista, fica explícito que perceber é perceber com o corpo, que a percepção exterior é sinônimo de uma certa percepção do corpo.[123] Suas instalações não deixam de ser uma afirmação enfática de que o mundo não se desdobra diante de nós, mas é vivido pelo corpo por meio da experiência: não sou um espectador porque sou uma estrutura que se comunica com o mundo sensível,[124] sou parte do sistema da experiência – mundo, corpo próprio, Eu empírico:[125] não sou uma consciência a constituir o mundo por meio do pensamento, um Eu transcendental, central e único, a extrair o sentido do mundo inteiramente pronto pela inspeção do espírito.

Que se desfaçam, entretanto, desde logo, eventuais equívocos. Se Graham aposta numa empiria corporal, a experiência pressuposta por suas estruturas visuais não segue ao pé da letra a fenomenologia da percepção: não se trata da experiência primordial que faz com que por meio do sensível o corpo seja o veículo do ser no mundo, de tomar a experiência sensorial que se efetua pela

[121] PELZER, 2011, p. 45-46.
[122] PELZER, 2011, p. 43.
[123] MERLEAU-PONTY, 1999, p. 277.
[124] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 278.
[125] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 280.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

percepção como uma estrutura de consciência[126] ou, ainda, de presumir a percepção como um modo de *aparição* do ser para a consciência,[127] encontrando no sensível a proposição de um certo ritmo de existência.[128] O intuito não é retornar "às coisas mesmas", reencontrar a camada de experiência viva em que nascem tanto as ideias como as coisas,[129] o sistema 'Eu-Outro-as coisas' em estado nascente.[130]

As estruturas de Graham nos reentranham no mundo, mas não o fazem sob a pressuposição de assumir o corpo como o núcleo significativo em que conhecemos o nó entre essência e existência pela percepção.[131] Não se trata da participação fenomenológica, do ato/consciência intencional a nos vincular ao mundo por meio de nossa interioridade. Mediante suas operações topológicas, Graham intervém em nosso modo de veiculação com o mundo sem com isso apelar para o internalismo corpóreo: o artista altera nossa relação habitual com o espaço-tempo nos disponibilizando novas montagens pelas quais somos adaptados ao mundo, sem nos solicitar a percepção originária da experiência não tética, pré-objetiva e pré-consciente,[132] efetuada por um *cógito* pré-reflexivo de posse de uma pré-consciência do mundo.[133] O que Graham faz é, sob condições quase de laboratório, criar disjunções espaçotemporais intrigantes, estabelecer modos imanentes de contato com o mundo que não correspondem a um reapoderar-se da maneira de existir. Pensamos o espaço e interrogamos o tempo. Eles estão um tanto fora de nós, os percebemos como uma equação, um enigma a ser decifrado. Experimento-os, enfim, como imagem.

A princípio, a mais simples forma de percepção em Graham é por demais empírica para promover um momento de recriação ou reconstituição do mundo,[134] para operar na camada originária do sentir;[135] ela só pode atuar, por assim dizer, na superfície do ser.[136] Trata-se, portanto, da percepção convencional exercida nos

[126] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 299.
[127] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 96.
[128] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 288.
[129] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 296.
[130] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 90.
[131] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 203-204.
[132] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 325.
[133] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 400.
[134] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 278.
[135] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 320.
[136] MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 74.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

instantes de atenção, da percepção empírica problematizada pelas condições às quais é submetida. De algum modo, é sobre o modo como nos ligamos ao mundo que Graham age: o artista reconfigura nossas condições de percepção, nos ata ao mundo por novos elos, definindo novos meios aos quais nos juntamos.

Mais especificamente, Graham provoca a dessincronização entre nosso domínio perceptivo e o espaço-tempo por meios objetivistas, nos sujeitando a situações que, devido a sue caráter extraordinário, funcionam como estalidos a interromper o aspecto instantâneo do mundo. Não chegam a solicitar a reorganização de nosso esquema corporal,[137] mas trazem à tona nossa consciência perceptiva, entendida aqui como experiência cinestésica, autoconsciência do processo perceptivo. O que está em pauta é o agenciamento de um modo de percepção que subentende a percepção de si mesmo por meio de um certo jogo de estímulo e resposta, a submissão do aparelho perceptivo a condições extracorriqueiras, a disponibilização de momentos de suspensão das condições perceptivas normais, um tanto comparáveis àqueles vividos quando se escapa das leis da gravidade.

Há que ir com cautela nessa comparação. A experiência da ausência gravitacional é por demais sensível comparada à experiência nas situações propostas por Graham e seu forte apelo ao inteligível. É necessário analisar um pouco mais a fundo o aspecto empírico, objetivista, presente nas videoinstalações de Graham para entender a amplitude de sua operação, a crítica que o artista efetua à metafísica empirista. Ele redefine o ambiente ao torná-lo um sistema truncado de coordenadas, nos submetendo com isso a uma experiência centrada na interação de nosso corpo com um espaço-tempo modificado: tudo implica nossa movimentação, depende de nosso posicionamento em relação ao conjunto de monitores e câmeras. Sou, como os demais participantes, um ponto de confluência ativo numa dinâmica, num jogo de relações de superfície. Em larga medida, portanto, a experiência se dá mediante relações de distância exteriorizadas: entre os limites dos corpos e suas imagens no monitor. Não seria exagerado afirmar que Graham nos *perspectiva* – não simplesmente porque projeta nossa imagem em monitores e espelhos, mas porque seus sistemas visuais tornam nossos corpos

[137] Semelhante ao que ocorre em experiências como a inversão da imagem retiniana através de um óculos ou da visão através de um espelho inclinado a 45°, que envolvem a gradual adaptação e reorientação do sujeito perceptivo. MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 329-338.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

quase invólucros. Somos *quasi*-objetos no limite da existência *parte extra partes*, de admitir relação exteriores mecânicas entre nossas partes e nós mesmos, e outros objetos. Embora seja primordial, como os demais elementos na trama dos espaços virtuais topológicos, o corpo chega a ponto de perder sua individuação, sua substância, seu "conteúdo" ao tornar-se um elo – o mais importante, certamente, mas apenas mais um – entre outros elementos de ligação numa complexa cadeia de inter-relações.

Seria simplismo afirmar que as videoinstalações e as *performances* de Graham reduzem o sistema da experiência a meras relações exteriores objetivas como as que o behaviorismo e a física estabelecem. O caráter problemático da empiria em Graham é o seguinte: se, por definição, no empirismo o sentido é dado pela experiência, então nas videoinstalações de Graham ele coincide com o uso: experimentar é perceber, usar, interagir. O que vale é o movimento ordinário do corpo sobre a superfície do mundo, o tempo cotidiano da cidade. Sujeito à contingência, o significado é trazido ao âmbito público da interação prática, tornando-se aparente por meio da inscrição do corpo numa determinada sintaxe visual – tudo surge a partir de nossas ações circunstanciais: depende de nossas idas e vindas, das livres e infinitas possibilidades de movimento, enfim, das complexas, intrincadas e no entanto ordinárias relações que estabelecemos com o espaço-tempo. A experiência – e com ela o sentido – deriva de um conjunto de fatores circunstanciais numa situação contingente: do modo livre da interação, da atenção cinestésica, da participação física, do campo visual que somos capazes de abarcar, do comportamento imprevisto, dos movimentos e gestos banais motivados pelo impulso da dúvida. Tudo emerge da interação corporal com condições espaçotemporais objetivas predefinidas, que, por sua vez, não impõem um padrão comportamental, apenas delimitam regras não coercivas incapazes de determinar previamente os resultados de sua aplicação. Nada mais mundano. Não sou um Eu reflexivo prévio ao contato com o mundo e todas as convenções que regem a vida coletiva, um pensador universal de posse de todos os conhecimentos acabados: sou uma espécie de "consciência empírica" *problematizada* a extrair o sentido das coisas *a posteriori* pela experiência do mundo, a participar da construção do significado, mas inevitavelmente experimentá-lo como processo de constituição sempre inacabado. "Penso a experiência" por meio de meu corpo; me penso enquanto corpo e me constato por minha ação no espaço; vivo a experiência

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

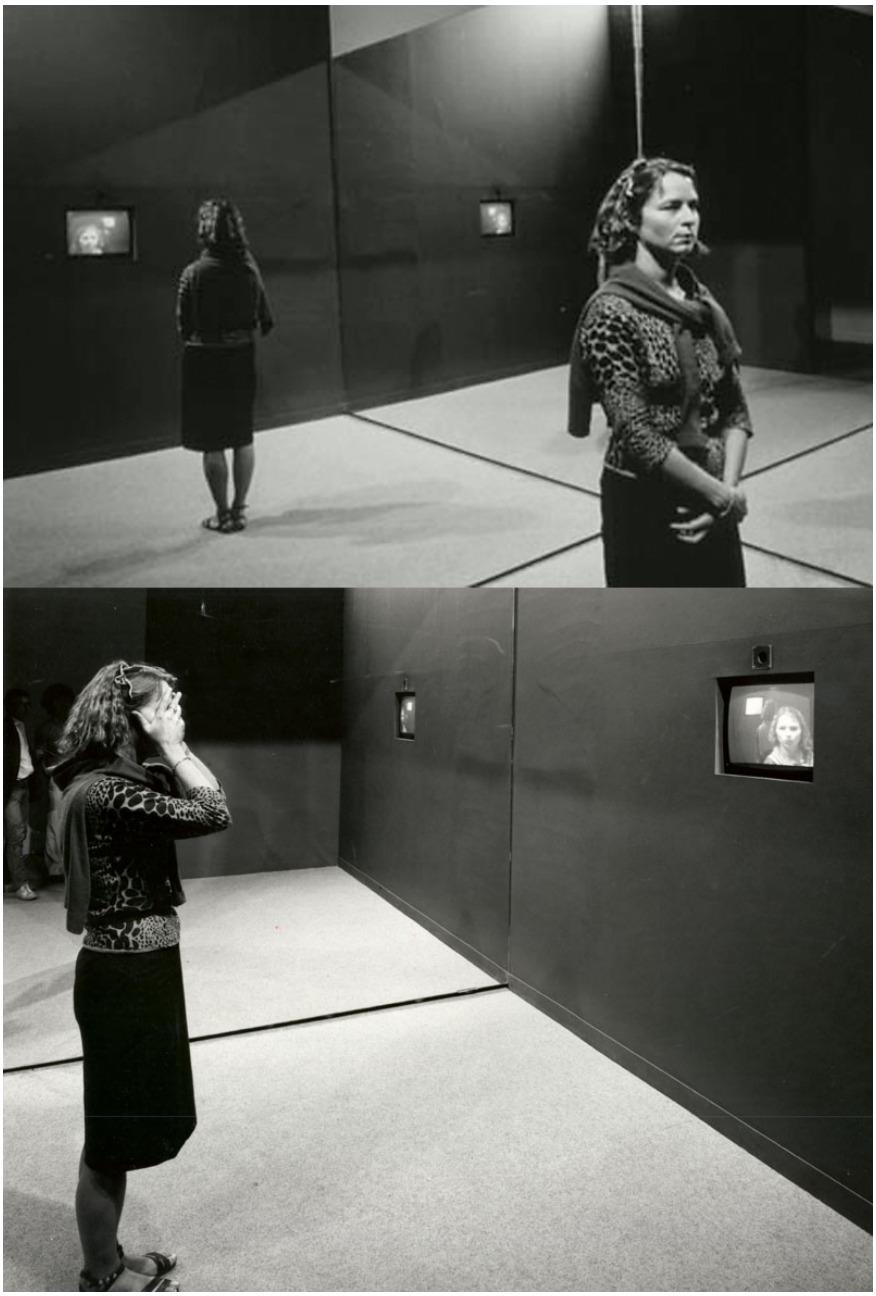

Figura 51 – Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

contraditória de meu corpo enquanto me percebo percebendo. Quase penso mais do que sinto. O espaço está ali, e eu o "modifico". Tudo está entrelaçado na experiência: corpo, mente e comportamento. Perceber é um "agir-pensar". Se há algo que essas estruturas assinalam, é o quão análogos somos a elas: somos unidades um tanto divisíveis feitas de múltiplos pontos de vista; significamos, a nosso modo, uma rede de conflitos.

Há aí um paradoxo. As *performances* e videoinstalações de Graham vertem o processo de constituição do sentido para o corpo e sua dinâmica,

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

afirmando a experiência do corpo no espaço do mundo como modo de obtenção do sentido, mas negam que ela se consubstancie na clave da interioridade do sujeito sensível ao afirmá-la enquanto externalidade. O corolário do empirismo pós-minimalista de Graham é o que poderíamos denominar um modo público radical de experiência: por seu caráter circunstancial, aberto e inclusivo, pela ênfase nas condições externas, variáveis e específicas pelas quais percebo, pela maneira processual e contingente em que o sentido surge da experiência efetuada pelo corpo. Lanço mão da evidência sensível e vejo meu comportamento. É como se Graham usasse os meios da transparência para mostrar nosso caráter opaco, como se o espelho rompesse nossa interioridade, de modo a afirmar a experiência do próprio corpo e o sentido do corpo no mundo na clave da contingência extrema, para além de sua suposta circunscrição privada, assinalando, enfim, um modo público do Eu. Contrariando o sistema de relações exteriores estabelecidas entre espectador, objeto e espaço como pressupunha o minimalismo, nos termos propostos por Graham o significado deriva das aproximações e distanciamentos efetuados em relação a nós mesmo; afinal, não há nada que esteja fora de mim que não seja, em última instância, eu mesmo.

Note-se: trabalhar num regime pós-objeto como o faz Graham, operando apenas com relações de grandeza como o espaço e o tempo, equivale a chegar ao grau zero da experiência e a um limite da ausência de conteúdos prévios. É como agenciar apenas vazios: o que Graham manipula são as próprias condições de possibilidade[138] de qualquer experiência. Daí o aspecto eventualmente árido e desencarnado de suas instalações. O passo adiante dado por Graham em relação ao minimalismo e a seus esquemas da "fase conceitual" corresponde ao seguinte: não se trata mais da utilização de coeficientes matemáticos impessoais a determinar o aspecto final do trabalho, porque ele nunca se encerra numa forma; se o artista permuta elementos – câmeras, monitores e espelhos – na configuração de uma sequência de espaços, o que vale no fim é a estrutura virtual formada. Graham disponibiliza os próprios "coeficientes", quais sejam: sistemas de relações de função espaço-tempo – nexos rigorosamente públicos nos quais

[138] Essa expressão está comprometida com o transcendentalismo de Kant, que estabelece distinção entre o possível, o real e o necessariamente real. Não a usamos no sentido kantiano, pois investigar as condições de possibilidade implica repor a questão do fundamento, o dualismo metafísico sujeito/objeto que, justamente, Graham pretende superar.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

participamos. Não os vemos mais previamente aplicados: eles é que se aplicam a nós.

Nem sequer existe propriamente um objeto ou forma a ser visualizada; o que há é uma estrutura imaterial com a qual somos confrontados, uma estrutura virtual cuja existência depende de nós e com a qual nos confundimos – somos o elemento a acioná-la por meio de nossa presença concreta; nosso corpo é a ancoragem de um sistema de aparências; ela se faz *através* de mim, eu sensibilizo e sou sensibilizado pelo espaço, é meu corpo que materializa a espacialidade.

Outro ponto. Graham utiliza sistemas integrados de vídeo e monitores comuns, se apropriando de um tipo de estrutura pública existente. Por mais que negue abertamente a influência de Duchamp,[139] sua operação respira ares de *readymade*: embora afirme inversamente a potência do "objeto" sensível, desloca-se o circuito fechado de vídeo de seu uso cotidiano como sistema de vigilância para introduzi-lo no mundo institucional da arte, fazendo-o operar a partir de suas convenções, costumes e hábitos. Não sem reflexão intelectual e humor.

A força das videoinstalações de Graham vem precisamente de seu aspecto paradoxal: a certeza científica colocada a serviço da produção de incertezas, as leis da óptica a definir zonas de indistinção. Há sempre nos espaços racionais e infinitos de Graham um traço de irracionalidade: junções de unidades espaçotemporais a ensejar, a contrapelo, a unicidade; espacialidades fechadas sobre si mesmas a se abrirem, no entanto, ao horizonte do mundo. Operando a partir do ambiente rarefeito da razão exata, Graham cria absurdos visuais lógicos que desestabilizam a sensibilidade empírica e arma circunstâncias espaciais nas quais efetuamos experiências perceptivas contraditas. Desde o princípio, as ações efetuadas pelo artista, o modo como recepcionamos o trabalho, tudo beira a

[139] Graham considera Duchamp um aristocrata, um elitista em sua ideia de ironia intelectual, e, comparando com o xadrez, afirma que seu trabalho era sobre a arte como um "fim de jogo". Para Graham, Duchamp era cínico em relação à arte e não teve impacto algum sobre Nova York – exceto sobre Jasper Johns –, mas sim sobre a costa oeste, onde foi realizada uma grande retrospectiva de sua obra no Pasadena Art Museum, California, em 1963, o que de fato, sabemos não ser verdade. Basta pensar na arte pop e sobretudo em Warhol. Graham acredita que a grande influência sobre a América foi o construtivismo russo, através de uma exposição que teria sido realizada no MoMA, Nova York, da qual Sol LeWitt e Dan Flavin teriam sido guardas. Entretanto, Graham se equivoca, pois tal exposição não existiu; o que houve, sim, foi a publicação, em 1951, do livro de Camila Gray *The Great Experiment: Russian Art 1863-1922*. De todo modo, para Graham, em termos de *readymade*, o trabalho de Flavin veio de Vladimir Tatlin e Alexander Rodchenko. Ver: Graham em entrevista a GRAHAM (Rodney), 2009, op. cit., p. 92. Graham e entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., 59 e 95. Graham em entrevista a BREITWIESER, 2011, p. 20-21.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

incoerência: intrincar perspectivas díspares, permutar possibilidades espaçotemporais, antecipar e coordenar mentalmente posições e distâncias; enfim, manejar tantos cálculos rigorosos, coordenar tantas manobras precisas para engendrar justamente aquilo que lhe é oposto: campos de imprecisões – lugares de produção de ambivalências cujo núcleo ativo é o corpo. No fim das contas, o universo das verdades matemáticas é acionado na construção de ótimos improváveis: dimensões ambíguas, zonas de incerteza perceptual em que o fundamento perspectivo parece diluir-se.

Tudo, aliás, parece dissolver-se. Além de formular estruturas espaçotemporais, Graham provê a experiência de campos de suspensão da lógica binária racionalista cartesiana. Suas espacialidades contraditórias não afirmam certezas, ou assumem posições unilaterais, justamente porque vivem de tensionar oposições absolutas. Esse é, aliás, o cerne do projeto de Graham, que afirma: "Meu trabalho é sempre um híbrido: está sempre no limite de ser uma coisa ou outra".[140]. Tomada em amplitude, sua arte vive de lançar mão de múltiplas referências teóricas para as contrastar e superar. "Muitas de minhas coisas são modelos para se pensar, e elas mostram como o modelo entra em colapso. Por trás de toda semidesconstrução, há o impulso para a construção. Noções fracassadas dos anos 60 são importantes em meu trabalho".[141]

Assim, Graham não parte de uma reflexão empírica, mas de um pensamento reflexivo que, justamente, investiga e problematiza as condições empíricas, o que, a rigor, o desviaria da típica posição empirista. Supor, entretanto, que Graham seja um intelectualista nos parece pouco plausível, senão insustentável, e implicaria afirmar que o artista opera por meio da razão crítica como fim em si mesma, do *cogito* reflexivo de posse do mundo, enfim, do pensamento objetivo inerente a uma consciência constituinte única e universal. Sua arte agiria pela manutenção dos esquemas metafísicos quando, justamente, o que ela não cessa de fazer é atacá-los. Graham lança mão de uma linguagem crítica que, mediante a topologia e um empirismo no limite do behaviorismo, subsiste da formulação de estruturas que pretendem dissolver os tradicionais dualismos idealistas.

[140] Graham em entrevista a OBRIST, 2012, op. cit., p. 100.
[141] Graham em entrevista a SALVIONI, 1996, op. cit., p. 172.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

Está posto seu horizonte: trabalhar no regime de superação da metafísica, de supressão do pensamento dualista e reconciliação das antinomias: espaço virtual/espaço atual, espaço como princípio teórico/espaço psicofísico empírico, sensível/inteligível, aparência/essência, obra/processo, continente/conteúdo, presente/passado, interior/exterior, indivíduo/coletivo, público/privado e por aí em diante. Agora, sua lista de verbos se revela mais precisamente: contrapor, combinar, coincidir, dualizar, relacionar, sobrepor, inverter, criticar, tensionar, superar.

Frente a tantas imprecisões, uma única certeza: ocupar o trabalho implica propriamente situar-se em um lugar ambíguo, ser confrontado com a ausência de fronteiras rígidas, ocupar um posto, incorporar uma função: o corpo é o elemento deflagrador de uma dinâmica de desestabilizações. Equivale a completar um sistema funcional espaço-tempo-corpo como seu último e mais importante termo, participar de uma equação que não se esgota numa solução final: o corpo é uma variável condenada a produzir resultantes parciais, a vivenciar a impossibilidade de obter uma resolução definitiva justamente porque é ele que instaura um regime de ambiguidade. Se existe alguma síntese, é sempre um ponto de vista duplo e autorreflexivo, uma conclusão singular dúbia a assinalar a impossibilidade de assumirmos posições exclusivistas. Eis, em suma, o saldo da experiência: a afirmação enfática de um modo ambivalente do Eu. Daí nossa "dupla exposição", a condição a um só tempo ativa e passiva, o papel de observador e *performer* que diariamente desempenhamos.

Nesses espaços alterados pela ação virtual de monitores e espelhos, oscilamos. Vivemos a experiência por nosso corpo, mas a vivenciamos por meio de nossa mente implicada em nosso movimento. O que determina minha experiência é a vontade de conhecer e, para tanto, não há alternativa senão movimentar-me. Sou um corpo que se movimenta motivado pela consciência a tentar incessantemente dominar a experiência. Busco quase em vão entender meu desencontro comigo mesmo. Ando e me persigo, procurando desvendar o enlace de meu corpo, mas meu corpo foge de mim. Vou de um lado a outro em busca de minha imagem, mas ela não coincide de todo comigo; sigo defasado, o tempo todo eu me esvaio de mim. Vivo a experiência de meu corpo em desencaixe com o espaço que, entretanto, ele habita. Sou um Eu empírico atado a uma consciência perceptiva que me impele a mover-me procurando, contraditoriamente, dotar a

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA

experiência de sentido. Sou um campo de presença primordial cuja “típica universal” a respeito do mundo foi confundida: sou um sistema de potências perceptivas sob choque, um campo sensorial em desacordo. Sou uma “experiência intelectualista”, um desencontro, uma incoerência: eu sou uma experiência da contradição, meu corpo “pensa e conclui”.

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1011844/CA