

Conclusão

Escrever sobre Dan Graham envolve, de saída, o confronto com um objeto esquivo, avesso a definições categóricas, que problematiza mais do que afirma. Implica, no mínimo, se posicionar em plano semelhante ao do artista e da experiência proposta por seus trabalhos: ocupar uma borda. Em raras ocasiões, é possível assumir um ponto de vista unívoco. Em vez disso, somos forçados a questionar certezas absolutas, a trilhar o caminho entre elas sem, no entanto, as excluir de todo. Reside aí, em sua força inclusiva, a potência estética do trabalho de Graham: o poder de atrair e aproximar pessoas; a capacidade de captar todo o horizonte ao redor, gerando imagens que tudo cindem/amalgamam, fazendo teorias antagônicas “conviverem coletivamente”; enfim, a habilidade com que desestabiliza opostos, instaurando, de maneira inteligente e casual, aquilo que nos parece apropriado denominar regime de ambivalências.

Enfrentado em sua hipotética totalidade, o trabalho de Graham nos envolve em sua topologia. Incessantemente, conceitos surgem, desaparecem e retornam, desfazendo a eventual leitura realizada à primeira vista, a tendência a construir um desenvolvimento teleológico. Não há percurso linear e sim um autoentrelaçamento de ideias e referências que torna coeso um corpo de obra permeável, por natureza e vocação. Desconhecendo a tradicional separação interior/exterior, o trabalho de Dan Graham vive de abolir fronteiras, a começar pelo “dentro” e “fora” do mundo da arte.

A partir de tal indistinção, Graham procura levar a arte a seu limite. Seu gesto constante de “absorver e devolver”, apropriar-se da realidade para transfigurá-la à própria imagem do mundo, ao fim e ao cabo, autoenvolve arte e vida: indissociáveis, tornam-se um *continuum*. A ação do artista estaria às voltas com um movimento duplo e, a princípio, contraditório: tensionar o conceito de arte, bem como ampliar seu alcance público. Assim postulado, o trabalho de Graham não cessaria de se autoprovocar, colocando para si desafios e problemas aparentemente intransponíveis. Como uma arte que se pretende disseminada e acessível – nu-

ma palavra, igualitarista –, poderia cumprir essa tarefa sem renunciar a sua dimensão crítica? Destinados às “famílias aos domingos”, versáteis a ponto de se situarem nos mais diferentes lugares – desde jardins e parques a ruas e praças da metrópole¹ –, os pavilhões de Graham estariam, voluntariamente ou não, satisfazendo de algum modo o igualitarismo dominante, no sentido de endossar o programa de expansão, democratização e popularização da arte em termos de consumo de massa indiscriminado? Afinal, os pavilhões surgem nos mais importantes centros de arte do mundo, nunca em áreas públicas dos subúrbios. Dito isso, haveria para o artista contemporâneo outra alternativa senão abrir espaço de manobra no espaço rarefeito do “saber-se institucionalizado”, consciente de que sua obra será fatalmente cooptada pela lógica multidirecional do capital, auto-envolvida enfim na topologia do mundo?

Graham não é afeito a gestos ingênuos. É herdeiro direto da consciência institucional minimalista; sentiu, na prática, a ineficácia do experimentalismo iconoclasta. A bem da verdade, devemos ser justos: analisada sob o prisma atual, sua obra antecipou muito daquilo que vigora no mundo contemporâneo da arte, tendo encontrado, ao que parece, seu lugar no mundo naturalmente, sem grandes concessões. Entretanto, para uma arte que, em flerte com as ideias de Walter Benjamin, pretende recuperar o passado recente, viver postulando o futuro não deixa de ser um paradoxo.

De maneira, digamos, “visionária”, o trabalho de Graham anteviu desde os anos 60-70 a reconfiguração do “espaço público” da arte. Os projetos para revistas e as propostas de intervenções em casas suburbanas e átrios de edifícios corporativos já assinalavam o desejo de se lançar no espaço urbano e escapar aos moldes convencionais de exibição. Ao questionar o momento de sua inserção pública, afirmando os próprios termos de sua experiência visual, primordialmente ao ar

¹ Há pavilhões de Graham sobretudo na América do Norte e Europa, mas também na América do Sul e na Ásia. Entre outros exemplos: ING Bank, Marnix 24, 1000 Brussels, Bélgica; Place du Commandant Jean l’Herminier, Nantes, França; Berliner Kraft und Licht (Bewag) AG, Puschkinalle 52, D-12435, Berlin, Alemanha; Villa di Verzegnis Sculpture Park, Udine, Itália; Kröller-Müller Museum Sculpture Park, Otterlo, Holanda; Fundação Serralves, Porto, Portugal; Centro Galego de Arte Contemporânea, Santiago de Compostela, Espanha; Wanas Foundation Skulpture Park, Knislinge, Suécia; Dean Gallery, National Galleries of Scotland, Edimburgo, Escócia; Tel Aviv Museum of Art, Tel Aviv, Israel; Kirishima Open-Air Museum, Kagoshima, Japão; Instituto Cultural Inhotim, Brumadinho, Brasil; Museo de Bellas Artes, Caracas, Venezuela; Minneapolis Sculpture Garden, Walk Art Centre, Minnesota e Middlebury College Center for the Arts Plaza, Vermont, Estados Unidos. Ver THORPE, , 2009.

livre, reivindicando como seu lugar por excelência o “plano da cidade”, os pavilhões – iniciados em princípios dos anos 80 – por fim se adequam às condições de visibilidade avessas ao tradicional interior do “cubo branco”, aos programas de ocupação dos espaços urbanos, *sculpture parks*, *sculpture gardens* e *open air museum*, que, junto com os museus, se integram aos grandes circuitos da indústria cultural do turismo.

Vetor constante em seu experimentalismo, Graham antecipou sobretudo a ideia de participação, algo que se tornou quase obrigatório para o acesso do trabalho ao mundo da arte atual. Dito isso, a hipótese de os pavilhões simplesmente aderirem à indústria do espetáculo nos parece refutável, a rigor, insustentável. De escala modesta, ambigualmente situadas entre a habitação e o mobiliário urbano,



Fig. 92: Dan Graham, *Half Square/ Half Crazy*, 2004, Como, Itália

as estruturas de Graham são antimonumentais; ao mesmo tempo em que se querem interativas, tendem a negar a excitação fácil do espetáculo. Embora seja uma ocasião de entretenimento, somos deslocados para uma situação de auto-observação consciente, em tudo oposta à alienação do espetáculo. Claro, ao fim, tudo isso é relativo. A experiência de ver a si mesmo é, para cada um, distinta; o significado é o uso.

Graham parece não reconhecer distinção entre arte e cultura, atuando desde sempre em um tênue fio limítrofe, algo que o aproximaria tanto das propostas pós-modernas quanto da arte pop. Em relação a esta última, o mundo cultural ao qual Graham se refere é mais amplo. Qualquer coisa pode ser absorvida por seu modelo e depois retornar a sua “origem”. Isso difere da genérica e cínica equação pop, que trazia para dentro do mundo da arte aquilo que era o seu “contrário”, resultando na assertiva “arte como mercadoria”. Tal manobra pressupõe um eixo de atuação único e bidirecional, a afirmação de uma verdade do mundo implícita na imagem. Guardadas as devidas diferenças, o mesmo ocorre na imagem pós-moderna que, ora vinculada à espetacularização/consumo, ora ao desejo de inclusão de minorias/segmentos, invariavelmente nos entrega de pronto um discurso cultural de representação. Por seu turno, Graham suspende qualquer agenciamento de significados prévios. Mesmo assumindo uma posição igualitária, para o artista a cultura não é causa, e sim conceito na construção de sistemas. Isso responde pelo aspecto, digamos, minimalista da imagem nos pavilhões, bem como permite pensar seu trabalho; viabiliza, aliás, refletir sobre sua relação com a arquitetura: ela é pensada não como uma noção abstrata, mas a partir de seu uso; em outras palavras, já absorvida pelas malhas da cultura. Próximos das estruturas substantivas do minimalismo, os pavilhões foram concebidos à imagem da “cultura das corporações”, embora sejam “estruturas pop” facilmente assimiladas pelo público. É compreensível, portanto, a atração de Graham pela cultura de massa. Para o bem ou para o mal, trata-se de uma noção que pressupõe coletividade.

Partindo de matriz minimalista – abordagem redutora, lógicas predefinidas, especificidade do lugar/contexto, processualidade do sentido e do uso –, Graham aos poucos foi abrindo seu trabalho para uma dimensão que extrapolou os limites anteriormente definidos pelo minimalismo, indo em direção a relações socioculturais mais amplas, que incluem imaginário, mídias, meios de comunicação, sistemas de imagens, arquitetura e outras instituições com modos e discursos

próprios de formatar e modular nossa relação com o mundo. Ao fazê-lo, Graham não apenas ampliou o campo fenomenológico minimalista, mas também – e sobretudo – expandiu o campo relacional da arte, deslocando a moldura perceptiva da galeria, como contexto espacial e institucional, para o contexto cultural, assumindo, inevitavelmente, seus valores, regras e tensões.²

Caberia, no entanto, indagar: quais são os efeitos materiais de sobrepor uma experiência urbana no espaço da cidade? e de deslocá-la para a calma do jardim? As críticas textuais de Graham voltadas para a redução da utopia modernista à lógica do capital pelo Estilo Internacional se efetivam em seus pavilhões? Graham subscreve o mundo do consumo, desistindo de qualquer alcance crítico transformador da arte? ou seu trabalho postula a verdade pop em novos termos, equalizando arte e entretenimento de massa? Esta, quero crer, é uma questão contemporânea incontornável.

Inspirada no “anjo da história” de Benjamin, a tese de Alexander Alberro,³ sem dúvida, foi uma das importantes referências deste estudo. Nela, Alberro afirma que, ao se eximir de qualquer investimento em uma ação crítica que, explicitamente, denuncie ou intencione modificar as condições existentes, os pavilhões de Graham seriam como alegorias melancólicas que registram o declínio do espaço urbano. Tal leitura, contudo, exige cautela. Reduzir os pavilhões de Graham ao fato alegórico, considerá-los restos da história – “Mies descontextualizados”, “vadios”, isentos de funcionalismo – tende a recair na falsa suposição de que eles sejam objetos contemplativos, quando, na verdade, são o oposto. Graham parte de um modelo de arte pós-objetual fundamentado na autopercepção interativa e interpessoal. Nesses termos, os pavilhões são menos objetos do que situações sociais. Não há como avaliá-los de um ponto de vista extrínseco, sem recorrer à experiência que proporcionam. E, nisso, o hibridismo se faz valer. Eis, ao que parece, a última ambiguidade de Graham. Unindo a tipologia histórica do pavilhão isenta de funcionalidade à experiência visual da cidade contemporânea, os pavilhões de Graham, por um lado, consubstanciam uma ocasião de entretenimento em que prevalece o deleite de nossa própria imagem, por outro, como seus demais trabalhos, estimulam a reflexão crítica dos meios, sistemas, estruturas e dispositivos que regem o ambiente social contemporâneo. Quanto mais olhamos para eles,

² Nesse sentido, agradeço a Patricia Corrêa os preciosos comentários.

³ ALBERRO, 2011b.

mais nos vemos. Eles manifestam nossa externalidade. Se nossas imagens anamórficas ensejam alguma alegoria, parece ser a do Eu modificado pelo mundo, radicalmente transfigurado à imagem do mundo.

Graham nega a separação de sujeito e objeto e afirma um modo público do Eu que acabou por se realizar sob a forma de uma “topologia social”. Indolor, sem grandes crises, o processo de autoenvolvimento do mundo-sujeito expôs o Eu privado e íntimo. No confronto entre nós e o mundo, por certo terminamos mais mundo do que nós mesmos. Muito longe do sujeito existencialista magistralmente descrito por Jean-Paul Sartre, da autoexposição narrada por Merleau-Ponty – em que menos víamos do que éramos visto de todos os lugares –, enfim, dos conflitos do estar-no-mundo que nutriam a pintura de Jackson Pollock, estamos mais próximos de um Eu massificado. Foi isso que *Public Space/Two Audiences* denunciou, ao nos afirmar na chave do público topológico do capital, consumidor de feiras de arte. Essa mudança de sentimento vital, a passagem de um sujeito da interioridade para um Eu mais e mais aparente, devassado, enfim, o paradoxo de um sujeito exteriorizado, Graham e os demais artistas norte-americanos devem aos pioneiros Jasper Johns e Robert Rauschenberg. Graham, entretanto, parece ter ido além e recolocado a questão: sua arte afirma um modo indireto/mediado de experiência do mundo. O mundo da excessiva autoimagem, e também do controle, exercido dos modos mais diversos, a arquitetura entre eles.

Queiramos ou não, o mundo segue seu curso. Não se trata de aceitá-lo passivamente, mas de saber agir. Talvez hoje o verdadeiro gesto transgressor seja – ou continue a ser – repor, com certo humanismo, um senso de vitalidade no acelerado fluxo cotidiano da vida contemporânea, proporcionar sutis momentos de interrupção em seu ritmo: criar pausas, promover o convívio, sem com isso negar os próprios “meios da cidade”. Graham é otimista, não utópico. Não quer enfrentar o mundo, se impor, medir forças, acertar contas. Sem mágoas ou rancores, escapes ou embates, quer estar próximo do mundo, acompanhá-lo em seu caminho; jamais sublimá-lo ou corrigi-lo – o que já seria o gesto arrogante de imposição de uma verdade única –, mas, sem assumir discursos prévios, declarar sua ambiguidade. Graham sabe que o mundo não é isto ou aquilo. Ele é “ambos” e tudo inclui. Como os pavilhões.

Seria preciso indagar, por fim, acerca do processo de renovação de linguagem de Graham; afinal, já se passaram mais de três décadas desde seu primeiro

pavilhão.⁴ Refletiria o último Graham estagnação ou esquematismo, numa palavra, um regime de acomodação estilística, estranho, por definição, a qualquer experimentalismo? Ou, inspirados na cidade contemporânea, os pavilhões espelhariam a uniformidade, o *all-over* de formas do tecido urbano das grandes metrópoles, aquilo que o arquiteto Rem Koolhaas denominou “repetição infundável do mesmo módulo estrutural simples”?⁵ Uma coisa é certa. Iniciado num contexto experimentalista antitético ao regime contemporâneo, o trabalho de Graham se transmudou numa linguagem autoral, prontamente reconhecível, sem com isso perder seu vigor. Resistentes ao tempo, os pavilhões não se esgotam em simples trucagens visuais. É como ver e rever *Las Meninas*, de Velázquez, a experiência sempre renovada de ser incorporado em um jogo de imagem infundável. Literalmente, eles nos fazem refletir.

⁴ O primeiro pavilhão foi *Pavilion/Sculpture for Argonne*, executado em 1981 na área externa do Argonne National Laboratory, Illinois, Estados Unidos.

⁵ KOOLHAAS, 2013, p. 38.