

6 Conclusão

Robert Morris quis ter suas danças reconstituídas para registro em vídeo, em 1993, porque “os trabalhos de dança foram importantes para mim e haviam deixado de existir.”¹ Enfaticamente temporal, a dança depende do jogo entre presença e ausência, de um fluxo vertiginoso entre presente e passado, entre ato e memória: o corpo imerso em movimentos, estruturas ou sistemas de ações que o próprio dançar espacializa e dissolve; o corpo imerso em movimentos, que se dão a perceber ao observador enquanto desaparecem. Refeitas em vídeo, as danças voltam a existir porque podem de novo ativar esse jogo – sua condição de existência – com quem venha a assisti-las.

Foi esse o propósito da instalação que Morris realizou em 1999, um imenso *Labyrinth* construído em madeira compensada e com projeções dos vídeos de *Arizona*, *Site*, *21.3* e *Waterman Switch* em suas paredes (Fig. 68). Diferente dos labirintos que ele fizera até então, este consistia numa estrutura aberta, sem uma entrada ou saída específicas e sem percursos marcados, com vários nichos e passagens que possibilitavam a circulação solitária ou coletiva, um vagar mais errático, encontros e desencontros. Cada dança se projetava repetidamente dentro de um nicho e todas simultaneamente, de modo que seus sons reverberavam e se superpunham uns aos outros e suas durações particulares se dissolviam no ambiente, produzindo o efeito de um “tempo estendido”², nas palavras de Morris. De certo modo, *Labyrinth* foi um trabalho sobre a dimensão temporal da dança e da arte e, com isso, um trabalho sobre a memória que se produz e negocia em ato.

Essa concepção de memória, avessa à monumentalização do passado e à própria idéia de que o passado teria alguma substância independente do conjunto de ações –

¹ MORRIS, Robert. *From Mnemosyne to Clio: the Mirror to the Labyrinth*, op. cit., p. 179.

² *Ibidem*, p. 165.

movimentos – da recordação, é afim ao que Wittgenstein chamou de “reação mnêmica”³, isto é, a lembrança que se dá concomitantemente ao ato, à fala do lembrar. Contra a suposição geral de que recordar é trazer à mente o passado, o filósofo pergunta: “Sabe que é recordar porque foi produzido por algo que passou? E como ele sabe o que é passado? O homem aprende o conceito de passado na medida em que se recorda.”⁴ A memória, ao contrário, é uma “reação” a ações e falas, a gestos, movimentos, jogos corporais: “poder-se-ia talvez falar de um sentimento de ‘Já faz muito, muito tempo’, pois há um tom, um gesto que pertence a certas narrativas de tempos passados.”⁵

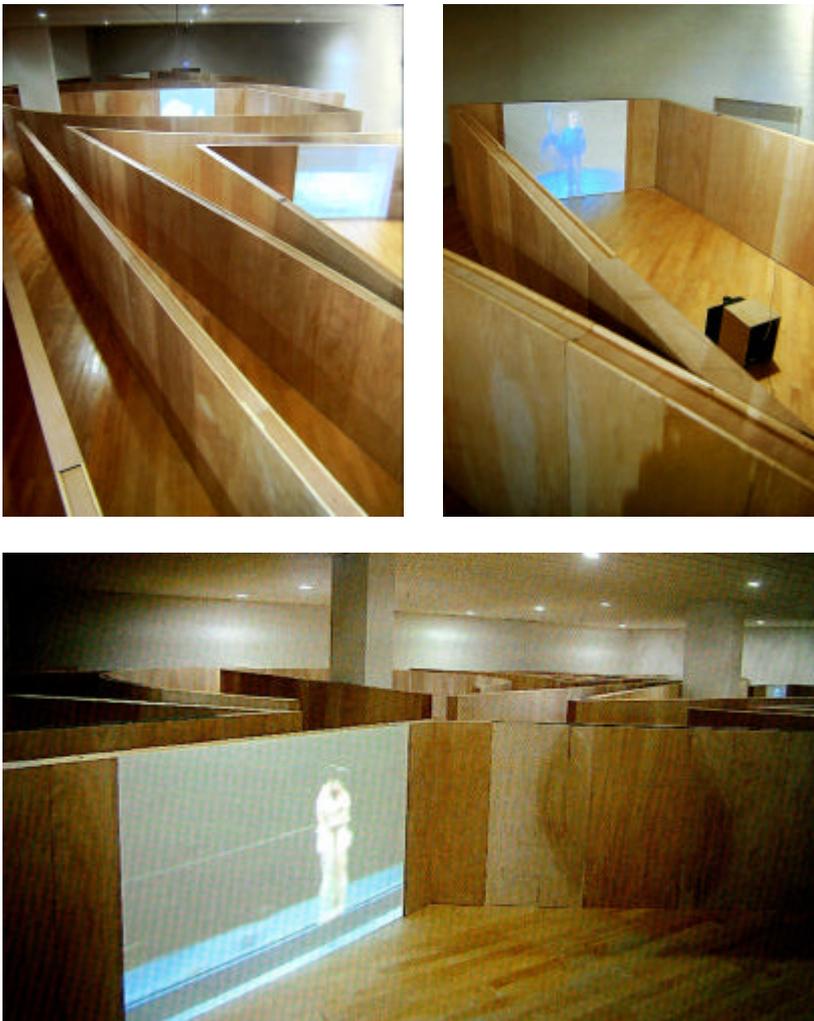


Fig. 68: Robert Morris, *Labyrinth*, 1999

³ WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*, op. cit., # 343 e p. 296. O parágrafo 343 diz: “As palavras, com que expresso a minha lembrança, são a minha reação mnêmica.” E na segunda parte do livro, à página 296, o filósofo acrescenta: “Vivências mnêmicas são fenômenos concomitantes de recordar. Recordar não tem conteúdo vivencial”.

⁴ *Ibidem*, p. 296.

⁵ *Ibidem*.

Labyrinth é um jogo de memória em diversos atos. Antes de mais nada, como vimos, todas as danças de Morris estão ligadas a atividades que ele já viveu – o *cowboy* de *Arizona* e o professor de história da arte de *21.3*; o minimalista movendo suas placas de compensado em *Site* e o topógrafo de *Waterman Switch*. E além do próprio dançar já envolver a memória em ato de sistemas ou estruturas de movimento, sua reconstituição, anos depois, também dependeu de novas reações mnêmicas a esses “materiais” de dança. Apresentados na situação específica de *Labyrinth*, os vídeos se tornavam, é claro, materiais para outras danças – as daqueles que os observavam, imersos no trânsito espaço-temporal de corredores e passagens, pelos quais o engajamento cinestésico com a dança ganhava, por assim dizer, escalas em processo, próprias e imprevistas.

Suposta nesses inúmeros atos de memória, nessas escalas e medições ativas, está a discrepância constitutiva dos agenciamentos na arte, *delay* em desdobramentos múltiplos. Fenômeno marcadamente entrópico, como Morris tantas vezes reconheceu e sugeriu, a memória é também possibilidade de desorientação e reinvenção do vivido no atual – e essa é uma característica da forma do labirinto, o seu paradoxo: dentro de um labirinto “nós nos perdemos para nos encontrarmos.”⁶ Jogos de forma vazia ou jogos de anti-forma, os atos de memória são sobretudo possibilidades de forma. A tese é parte desses jogos – percurso, desenho, labirinto ativado por aqueles vídeos. Um estado de dança entre o tempo estendido da obra e o *delay* desta escrita.

Time estimation error: + 18.273.600 seconds.

⁶ *Ibidem*, p. 185.