

Introdução

Dan Graham (Urbana, 1942) é artista com projeção internacional de presença ainda acanhada no ambiente brasileiro. Sua visibilidade entre nós se restringe a um pavilhão instalado em regime permanente no Instituto de Arte Contemporânea Inhotim desde 2002 e a algumas participações em mostras temporárias. A primeira delas ocorreu na Bienal de São Paulo de 2006, quando Graham expôs um pequeno conjunto de maquetes. Mais recentemente, em 2013, um de seus pavilhões pôde ser visto no Sesc-Pompeia durante a exposição *O Interior está no Exterior*, curada por Hans-Ulrich Obrist. Nesse mesmo ano, uma de suas mais importantes videoinstalações foi montada em *Circuitos Cruzados*, mostra realizada no MAM-SP em parceria com o Centro Pompidou. De minha parte, até o início da pesquisa para esta tese de doutorado, em 2010, o conhecimento acerca da obra de Graham se limitava ao contato com reproduções de alguns trabalhos, incluindo o famoso *layout* de *Homes for America*, e à leitura de seu único texto publicado em português até aquele momento.¹ Motivado pelo interesse pessoal na relação de Graham com a arquitetura, por conta de minha formação na área e também pelo fato de a arte de Graham ocupar posição contemporânea já com distanciamento histórico suficientemente confortável para o exercício de um estudo crítico desse porte, iniciei minha pesquisa e logo constatei a escassez de material bibliográfico sobre o assunto em instituições brasileiras: nenhum livro sobre o artista em bibliotecas, nenhuma tese publicada no Brasil, panorama que pouco se modificou até a presente data, salvo a publicação de um livro contendo o excerto de uma de suas entrevistas.²

¹ GRAHAM, 2006.

² OBRIST, 2011. A entrevista foi publicada na íntegra em OBRIST, 2012.

Minha perspectiva se ampliou significativamente – como esperado, aliás – quando acessei o catálogo *raisonné* de sua obra.³ À primeira vista, saltou aos olhos o caráter heterogêneo, complexo e versátil, bem como o aspecto, digamos, anglo-saxônico de seu trabalho, algo estranho a nossa realidade artística. Ficou patente que a referência arquitetônica/urbanística explícita em *Homes for America* era mais profunda e intrincada do que aparentava. Evidenciou-se sobretudo a impossibilidade de assimilação plena da obra de Graham por meio somente de reproduções fotográficas: os trabalhos são de ordem da experiência presencial, demandam contato direto, o que, aliado ao modo estrutural como são pensados – vide os títulos – tornou inevitável o eventual caráter descritivo deste estudo. O que a experiência de *Bisected Triangle, Interior Curve* em Inhotim (Fig. 1) con-



Fig. 1: *Bisected Triangle, Interior Curve*, 2002, Inhotim, Minas Gerais, Brasil

firmou. Logo de início, intrigou-me o modo como a estrutura em aço inoxidável e vidro, que remete claramente à arquitetura das cidades, se havia integrado tanto à paisagem natural quanto às condições de funcionamento propostas pelo modelo

³ BROUWER, 2001.

do Instituto, um híbrido de parque e museu a céu aberto, em que paira um sentimento de informalidade e diversão. O pavilhão, de aspecto redundante para os habitantes da cidade, literalmente absorvia tudo ao redor, captando a imagem do entorno, atraindo visitantes de todas as idades para uma dinâmica espontânea de interação que não deixava de salvaguardar um modo de recepção que lhe era próprio. Era possível olhá-lo de fora ou de dentro, mas logo se evidenciou que, quanto maior o número e o fluxo de pessoas, melhor – porque mais complexa – se tornava a experiência: ela envolvia um sistema de relações visuais em potência estabelecido através dos vidros – reflexos, deformações, sobreposições, fusões, transparência. Tratava-se de uma experiência perceptual coletiva, social, da imagem, particularmente gratificante e instigadora do ponto de vista teórico.

Minhas impressões iniciais se aprimoraram com a experiência da videoinstalação *Present Continuous Past(s)* que, comparada à do pavilhão, se revelou mais “cerebral”, pois coloca o espectador diante de uma espécie de incógnita espaço-temporal. Além disso, a relação com a imagem pode ser estabelecida de maneira mais individual, sem prejuízos. Confirmou-se assim o paralelo imediato e intuitivo que eu estabelecera com os “corredores” de Bruce Nauman – tive acesso a *Live-Tape Video Corridor* na mostra Circuito Fechado: Filmes e vídeos de Bruce Nauman realizada no CCBB-RJ em 2005 – ao ver o trabalho de Graham em seu catálogo. Nauman, aliás, estava representado na exposição do MAM paulista com *Going Around the Corner Piece*. De fato, mais tarde, a relação entre os dois artistas se mostrou historicamente concreta. Guardadas as devidas diferenças, os trabalhos de Graham revelaram, cada qual a seu modo, uma característica semelhante antes imperceptível: o humor.

A necessidade de informações que auxiliassem o estudo sobre Graham levou-me à Universidade de Columbia em Nova York, mais especificamente, à Graduate School of Architecture, Planning and Preservation (GSAPP), instituição que promovera a exposição individual Dan Graham’s New Jersey na Arthur Ross Architecture Gallery, em 2007, e publicara um importante livro sobre o artista.⁴ Por intermédio do programa Visiting Scholar da GSAPP, obtive autorização para um período de pesquisa na Avery Architectural & Fine Arts Library e na Barnard

⁴ BUCKLEY, WASIUTA, 2012.

College Library, importantes bibliotecas especializadas em arte e arquitetura, com acervo voltado para arte contemporânea, e nas quais acessei extenso material bibliográfico sobre meu tema. Além disso, tive oportunidade de assistir ao seminário Art Criticism ministrado pelo artista, crítico e professor John Miller, do Departamento de História da Arte da Barnard College, em que o trabalho de Graham foi abordado. Em Nova York, pude entrar em contato direto com mais algumas obras de Graham tanto no MoMA quanto na galeria que o representa, a Marian Goodman Gallery, incluindo maquetes e trabalhos de sua primeira fase.

Desde logo, constatei a indissociabilidade entre Graham e o contexto artístico e cultural norte-americano dos anos 60 e 70, que inevitavelmente coloca certo grau de dificuldade e risco para quem, distante de tal realidade, pretenda abordá-la. Desafio assumido, minha estratégia para não recair em qualquer análise de olhar extrínseco foi assimilar tanto a cena artística quanto os aspectos culturais do período por intermédio do próprio Graham.

Nascido em 1942 no estado de Illinois, Dan Graham cresceu nos subúrbios de Union County, Nova Jersey. Não cursou faculdade, tampouco frequentou escolas de arte. É um autodidata. Sua aproximação com o mundo da arte contemporânea ocorreu acidentalmente, aos 22 anos, quando seus amigos John van Esen e Robert Tera o convidaram a abrir uma galeria em Nova York. Inaugurada em dezembro de 1964, sob a direção de Graham, a John Daniels Gallery⁵ fechou prema-



Fig. 2: Abertura exposição 4D, 1965, Dan Graham (centro), John Daniels Gallery, NY

Fig. 3: Vista da exposição Christmas, 1964-65, John Daniels Gallery, NY

⁵ O nome da galeria deriva dos primeiros nomes de dois de seus sócios fundadores: John van Esen e Daniel Graham.

turamente em junho de 1965 em decorrência de problemas financeiros. Apesar do breve período de funcionamento, foi intensa a atividade. Numa única temporada, aconteceram três exposições de grupo, com trabalhos de uma geração de artistas jovens e relativamente desconhecidos – que haviam ou não exposto na Green Gallery, a mais importante galeria de vanguarda da época –, como Donald Judd, Dan Flavin e Robert Smithson, além de quatro individuais, incluindo a primeira de Sol LeWitt, resenhada por Smithson⁶ que, aliás, estava no planejamento dos galeristas para a quinta individual, que nunca chegou a ocorrer. De todo modo, embora resultasse em fracasso comercial, a experiência de administrar a galeria acabou tornando-se fundamental para a trajetória artística de Graham: tão jovem entrou em

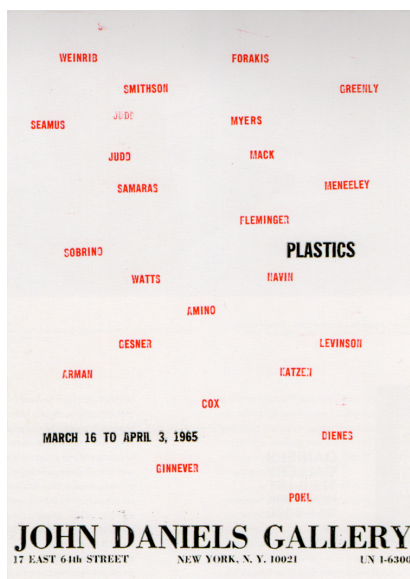


Fig. 4: Cartaz *Plastics*, John Daniels Gallery, NY, 1965

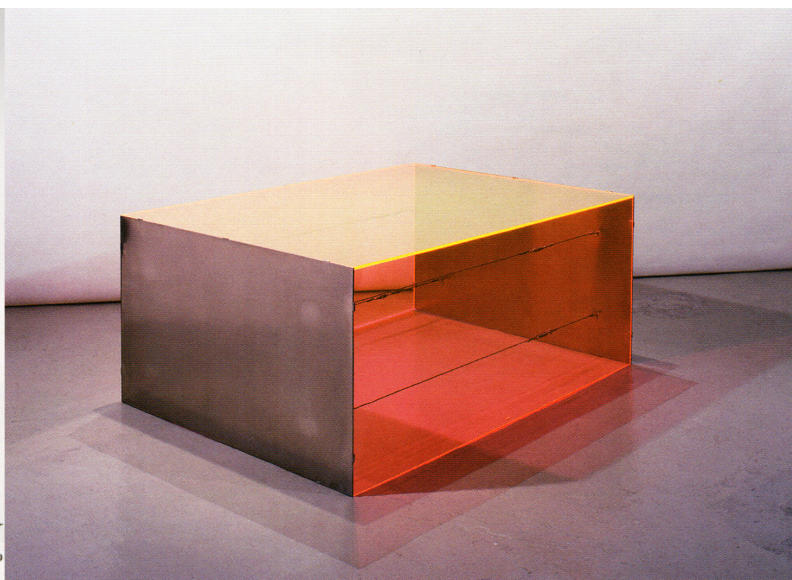


Fig. 5: Donald Judd, *Untitled*, 1965

contato direto com vários artistas e seus trabalhos, e compartilhou o interesse comum pela nova música serial, por teorias artísticas, teorias científicas e correntes literárias. Além disso, Graham adquiriu, na prática, aguda consciência institucional – anunciada pelo *readymade* de Marcel Duchamp e ampliada pela arte pop. Naquele momento, essa consciência crítica ganhou ares quase incontornáveis, se convertendo nas mãos de alguns artistas em trabalhos que procuravam frontal-

⁶ O texto integra o artigo “Entropy and New Monuments”, publicado originalmente em *Artforum* 10; ver SMITHSON, 1966.

mente criticar, atacar e desconstruir o sistema artístico. Compreendida a estrutura operacional do campo da arte, num primeiro momento, as condições efetivas de produção, recepção e circulação foram investigadas por Graham por meio da exploração pioneira do sistema de massa de revistas.

O confesso interesse profissional de Graham na época não era ser artista e sim escritor. “E, de fato, muitos dos artistas que eu conheci queriam ser escritores”,⁷ relembra. Após o fechamento da galeria, sua principal atividade passou a ser a do crítico-artista. Ao mesmo tempo em que desenvolvia seus primeiros trabalhos, sob a influência dos textos de Judd, da crítica literária exercida por Leslie Fiedler e das críticas musicais publicadas em revistas de *rock*,⁸ começou a escrever, com aguda sensibilidade, sobre sua produção e a de outros artistas – entre eles Judd, Smithson, Carl Andre, Bruce Nauman, Richard Serra, Robert Morris, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Gordon Matta-Clark –, assim como sobre arquitetura, *rock*, *design*, vídeo, televisão, teatro, cinema e cultura. De fato, o exercício da escrita se tornou para ele hábito tão importante quanto fazer arte, de maneira que suas análises acerca dos aspectos históricos, sociais e ideológicos dos sistemas culturais – com destaque para a cultura norte-americana – estão intrinsecamente relacionadas a seus interesses artísticos. Seu criticismo cultural e sua prática artística são, em larga medida, complementares e indissociáveis.

O início da trajetória artística de Dan Graham em 1965 coincide, deve-se ressaltar, com um momento crucial para o ambiente artístico norte-americano. Por um lado, às poéticas pop consolidadas de um Warhol ou Oldenburg, para citar dois exemplos, se sobrepunha a produção minimalista emergente que, naquele momento, assumia contornos de movimento coeso mediante o esforço de definição teórica e organização de exposições.⁹ Quase concomitantemente, instaurava-se no laboratório artístico de Nova York aquilo que se convencionou chamar de experimentalismo, termo genérico para um *modus operandi* dinâmico e ágil que

⁷ Entrevista em HEIN, 2010, p. 38.

⁸ Graham relata que seu interesse aos poucos se voltou para o criticismo de *rock* de Lester Bangs, Greil Marcus, Sandy Perlman e Patty Smith. Ver DE BRUYN, 2004, p. 113.

⁹ Considerado o “manifesto” teórico do minimalismo, o texto “Objetos específicos”, escrito segundo Judd em 1963, foi lançado em 1965. Em 1964 foram publicados os textos “Notas sobre Escultura” I e II de Robert Morris, mesmo ano em que Kynaston McShine organizou no Jewish Museum, em Nova York, a mostra *Primary Structures: Younger American and British Sculpture*, considerada seminal para o minimalismo.

buscava testar e ampliar os limites epistemológicos da arte, típico das especulações das vanguardas norte-americanas da década de 1960, denominador comum no entrelaçamento de múltiplas vertentes que incluíam em sua pauta, em maior ou menor grau, a revisão do minimalismo.¹⁰ Entre essas vertentes estava o conceitualismo, entendido como um conjunto diversificado de práticas que divergem da arte conceitual – associada a Joseph Kosuth (1945) e ao coletivo britânico Art & Language – por não se limitar a tentativas de questionamento da natureza da arte em termos de proposições analíticas,¹¹ levadas a cabo por pulsões artísticas como as de Graham, versáteis demais para se enquadrar no purismo ou na rigidez de ortodoxias.¹² O próprio artista se posicionou: “Não acho que eu esteja fazendo arte conceitual”.¹³

O avanço da pesquisa foi ratificando a singularidade do conceitualismo de Graham. Inscrita no regime de extrema mobilidade experimental dos anos 60, que se estenderia ao longo de boa parte da década de 1970, a prática de Graham se desenvolveu, notadamente, a partir do livre trânsito por diversas mídias – revista, fotografia, filme, *performance*, vídeo, instalação, intervenção urbana, pavilhão –, resultando em obra de corpo amplo e diversificado. A partir de um senso de positividade, pragmatismo e encadeamento progressivo, de difícil classificação, a obra de Graham pode ser tomada como um modelo crítico conceitualista que gravita entre o pós-minimalismo e a arte pop. Ela consiste num franco diálogo crítico com as linguagens minimalistas, assumindo procedimentos comuns – reducionismo, lógica estrutural, estratégias que visam suspender significados *a priori*, etc. – para, entre outras coisas, subverter a tradicional relação processo de produção/obra, deslocando o interesse do trabalho de arte para o observador – leia-se: o seu processo perceptivo –, e assim elaborar uma noção de temporalidade estranha

¹⁰ James Meyer propõe cronologia em que a emergência e a canonização do minimalismo entre 1963 e 1968 seriam quase coincidentes com suas respostas revisionistas realizadas entre 1965 e 1968. Ver MEYER, 2001.

¹¹ Kosuth, 2006.

¹² Embora tenha publicado no primeiro número da revista *Art and Language*, participado de encontros para discutir sobre “arte como informação”, enfim, estabelecido contato direto com Robert Barry (1936), Douglas Huebler (1924-1997), Lawrence Weiner (1941), entre outros artistas pioneiros da assim chamada arte conceitual, Graham nunca se identificou com a ideia de Kosuth de “arte como filosofia”, para ele uma “besteira acadêmica”, tampouco lhe interessou integrar um movimento. Ver GUAGNINI, 2009, p. 281.

¹³ Ver LIPPARD, 1997, p. 157.

ao minimalismo, intimamente vinculada à ideia de *in-formation*.¹⁴ Lançando mão de um repertório substantivo e conciso, embora mais diverso do que o empregado pelos artistas minimalistas, como números, palavras, câmeras, monitores, espelhos e vidros, Graham abre espaço de manobra a partir de variações lógicas, como a permutação e a combinatória, formulando uma linguagem experimentalista asséptica, mental, não visceral que, ao fim, contudo, busca a sua maneira aproximar mais e mais arte e vida. O que está em jogo é humanizar, subjetivar, trazer para o âmbito cotidiano a experiência visual minimalista, fazê-la uma extensão do mundo ordinário; em síntese, impregná-la de psicologia “mundana”, aquela que “vigora” no nosso dia a dia e se faz notar quando estamos cercados por câmeras de vigilância, fachadas espelhadas e vitrinas, quando nos encontramos em elevadores, cabines telefônicas ou olhamos para nossa imagem transmitida numa televisão de loja, entre outras tantas situações típicas da vida urbana contemporânea.

Dito isso, considerando o percurso artístico de Graham e o êxito da recepção contemporânea de sua obra, um primeiro conjunto de problemas e reflexões se impôs na chave de uma aparente ironia histórica. Um trabalho que pretendia operar no vértice experimental das vanguardas, motivado por anseios e expectativas de transformação característicos de um momento cultural específico, teria sido autodesmentido pela realidade de sua inexorável institucionalização? Uma obra formada num processo experimental antagônico ao regime atual, que respondia a uma série de questionamentos e perplexidades típicas da cultura crítico-especulativa das vanguardas norte-americanas dos anos 60, que atacava frontalmente a relação fetichista com a arte, viria agora a ser novamente fetichizada, entronizada como mercadoria da contemporânea indústria cultural de massa? Teria a potência transgressiva do experimentalismo de Graham se transformado em um conceitualismo estéril, numa linguagem artística domesticada e comercial? Enfim, teria a arte de Graham, como sucedeu a tantos outros artistas, entrado em contradição com seus impulsos iniciais, tornando-se obra fácil ao olhar consumista? Ou se mantido coerente ao assimilar positivamente as novas condições do museu sob

¹⁴ Aparentemente, *in-formation* é um neologismo criado por Graham para designar um tipo de arte cujo processo de formação tem a participação do observador. Nesta tese optei por traduzir como em-formação.

a forma da participação coletiva e da interatividade próprias à indústria do entretenimento?

Questões relativas à progressiva assimilação institucional de obras crítico-experimentais, entretanto, não se restringem a Graham. Elas são válidas e vigentes para os artistas das décadas de 1960 e 1970 atuantes nos dias de hoje e institucionalmente legitimados e consagrados como Bruce Nauman, Marina Abramovic, Richard Serra, entre inúmeros outros. Subjacente a tal ironia estaria o paradoxo da arte pop: no momento em que parecem levar a modernidade a seu ponto máximo, ao cumprir a aspiração moderna a uma arte pública, no sentido de vinculação com a estrutura do real, de participação no engendramento do cotidiano, os trabalhos parecem também desistir de qualquer alcance crítico transformador e aderem ao processo do consumo voraz. Afinal, já não eram os *Targets*, de Jasper Johns, alvos de um olhar de consumo?

As *Torqued Ellipses*, instaladas na Dia Art Foundation: Beacon, e esculturas exibidas na exposição Richard Serra: New Sculpture na Gagosian Gallery em Nova York, como *Inside Out* e *7 Plates, 6 Angles*, comprovam que o trabalho de Serra vem-se impondo e renovando a contrapelo do mundo. Movidos por dinâmica de processamento autorreferente de redefinição da escultura, promoveriam um tipo de experiência afinal introspectiva – “moderna” – de sublimação da realidade. Por seu turno, Graham propõe uma experiência coextensiva ao mundo, identificada com aquilo que lhe é mais trivial: a cultura da imagem, a virtualidade e o lazer. Tal constatação nos conduz a outro conjunto de questões: Graham quer enfrentar as condições efetivas do mundo nos próprios termos do mundo, incorporando e reprocessando em sua linguagem traços fundamentais da contemporaneidade, invertendo assim o sinal da *démarche* de Serra? Ou será que, passivamente, adere ao processo opaco do mundo? Ao se transformar numa extensão do universo cotidiano, satisfazendo às condições da indústria do espetáculo, a obra de Graham auto-desmobiliza seu dispositivo crítico? Será lícito afirmar que Dan Graham subverte a “equação pop” arte/consumo, articulando intencionalmente aparente equalização entre sua arte e o *entertainment*? Seria essa sua derradeira manobra “conceitual”, consumada mediante ampla absorção institucional de uma arte que, como este estudo pretende demonstrar, vive de instaurar ambiguidades?

Implícito em tais indagações reside o fascínio de Graham pela cultura de massa, que se traduz de maneira plural e complexa por meio da absorção e do ma-

nejo de informações culturais diversas, do interesse pelos aspectos operacionais das mídias, do flerte com a arquitetura pós-moderna, enfim, da aspiração igualitária a uma arte de alcance público, que respira ares populistas. De fato, é notório seu investimento no elemento cultural, supostamente excluído da agenda minimalista, explícito na arte pop, preponderante – quase lugar-comum – nas linguagens pós-modernas. Assumida a partir de uma leitura formal-estrutural, a referência àquilo que o artista minimalista Robert Morris denominou “infraestrutura cultural de formação”¹⁵ se traduziu, no minimalismo, em termos de orientação para os processos e os materiais industriais. Na arte pop, a aproximação com a cultura ocorreu no nível temático-iconográfico da imagem de massa comercial/publicitária investida de suspeito *glamour*. Atualmente, a relação arte/cultura parece oscilar entre o pós-modernismo acrítico de artistas como Jeff Koons, na clave do *kitsch* e *automerchandising*, e posições mais combativas da ordem do discurso ou fala cultural. O envolvimento de Graham com a cultura pop difere desses exemplos. A atração é menos pela cultura industrial do que pela indústria cultural. Esclarecido isso, mediante um eixo de atuação multidirecional, o artista constrói tanto narrativas quanto “sistemas funcionais” que agenciam e eventualmente confrontam noções como “cultura *hippie*”, “cultura dos subúrbios”, “cultura das corporações”, “cultura do descartável”, “cultura dos adolescentes da década de 1950”, “puritanismo”, entre outras “culturas”. Para Dan Graham, “cultura” e subgêneros como “entretenimento”, “clichês” e “estereótipos” são “conceitos” ou, melhor, ferramentas conceituais disponíveis.

Espécie de antena viva, Graham intuitivamente se apropria de amplo e heterogêneo espectro de referências *readymade* que circulam pelo âmbito público:¹⁶ a arquitetura e suas teorias, as histórias de ficção científica de Philip K. Dick, Michael Moorcock e Brian Aldiss, a cidade tal como retratada nos filmes de Michelangelo Antonioni, Jean-Luc Godard, Elio Petri e no *Nouveau Roman* francês de Michel Butor – divulgada por revistas como a *Evergreen Review*, a música de bandas pop *rock* e pós-*punk*, a televisão, personalidades como Dean Martin e

¹⁵ MORRIS, 1993b, p. 27.

¹⁶ Daí o artista se pronunciar: “Eu não eu sou um erudito. Eu só escolho o que vejo.” GRAHAM (Rodney), 2009, p. 98.

Dwight Eisenhower, as teorias cibernéticas de Paul Ryan, a psicologia de R. D. Laing e Gregory Bateson, a psicologia da percepção visual de James Gibson, o behaviorismo, as teorias psicanalistas de Wilhelm Reich, os escritos de filósofos, antropólogos e sociólogos como Claude Lévi-Strauss, Jean-Paul Sartre, Margaret Mead, Edmund Husserl, Herbert Marcuse, Walter Benjamin, Kurt Lewin, entre outros.

Ao incorporar de maneira direta ou indireta e mesclar e amalgamar de maneira indistinta tais referências múltiplas e díspares, a linguagem de Graham potencializaria uma prática comum às vanguardas norte-americanas, qual seja, a absorção de maneira livre e quase descompromissada, no registro anglo-saxônico, das correntes de pensamento com origens antagônicas à tradição empirista que penetravam o ambiente intelectual norte-americano e nele circulavam. Diante de um trabalho de apelo empírico, com base teórico-prática tão diversificada, formada por tantas fontes “exteriores” ao próprio artista, outras perguntas espontaneamente vieram a se colocar: até que ponto as articulações conceituais efetuadas por Graham são condições indispensáveis para a recepção inteligente de suas estruturas visuais? Estariam seus pavilhões sendo assimilados no regime do equívoco? Ou as ações de ocupar, interagir e registrar com câmeras são condizentes, legítimas e corretas? É possível conciliar o populismo de Graham com a formalização, a princípio hermética, de seus trabalhos? Sua obra solicitaria um espectador ideal, uma audiência de cultura sofisticada, resultando curiosamente paroquial, justo porque é inteligível apenas a um restrito público quase exclusivamente novaiorquino? Ou seria Graham, afinal, um *outsider* curioso em relação ao mundo da arte, espécie de comentarista do momento cultural e do meio artístico, ou talvez um *insider* a repor um senso cultural e histórico nas puritanas linguagens minimalistas? Enfim, seu trabalho seria uma simples aplicação de princípios prévios, sem transcendência e com caráter demonstrativo-ilustrativo?

É preciso prudência e parcimônia antes de assumir quaisquer desses pontos de vista. Considerar Graham um receptor passivo de tendências circundantes talvez furte a sua prática aquilo que, a meu ver, vem a caracterizá-la: um modo de assimilação e reprocessamento experimental de informações – teorias e procedimentos artísticos ou não, dinâmicas vanguardistas de organização social, mundo cultural, experiência cotidiana na cidade – concernente a um modelo ativo de pensamento crítico-conceitual exercido a partir de um horizonte pós-minimalista. Se

isso diferencia Graham de Joseph Kosuth, o aproxima da definição de arte conceitual de Sol LeWitt, mais genérica, para a qual “a ideia é o aspecto mais importante da obra” e o conceito do trabalho deve prevalecer sobre o produto final.¹⁷ Argumentando que as funções da concepção e da percepção são antagônicas, LeWitt sustenta que a ideia é mitigada quando submetida a um julgamento subjetivo. Para explorá-la por completo, o artista deve comprometer-se com o processo de concepção do trabalho, ou seja, assumir de antemão o planejamento, eliminar ao máximo as “decisões arbitrárias ou casuais”, o “capricho, gosto ou outras extravagâncias”.¹⁸ Para tanto, LeWitt sugere o “máximo de economia de recursos” por meio do uso de “planos preestabelecidos”, “métodos múltiplo-modulares” ou “formas simples e disponíveis”.¹⁹ Desse modo, a ideia se tornaria, em suas palavras, uma “máquina de fazer arte”.²⁰ Levada ao pé da letra pelo próprio LeWitt, tal teoria, entretanto, se tornou tão inflexível quanto a de Kosuth: seu trabalho vive da formulação compulsiva de sistemas de permutação que exaurem as possibilidades combinatórias, sobretudo da forma cúbica. Ao fim e ao cabo, LeWitt parece chegar, por caminho inverso ao das poéticas expressionistas, a uma arte de conotações metafísicas, justamente por considerar os artifícios expressivos um impedimento à compreensão ideal, reivindicando o pensamento objetivo e absoluto de um suposto sujeito universal. O importante, no que diz respeito a este estudo, é a questão que põe em pauta: levando a ideia de processo às últimas consequências, ao desdobrar seu trabalho segundo permutação e combinatória, Graham imporá limites estreitos a seu experimentalismo, aqueles do rigor lógico e método sistemático, ou esse experimentalismo estaria garantido graças ao espírito livre de sua dinâmica de respostas ao “mundo exterior”?

¹⁷ LEWITT, 2006, p. 176.

¹⁸ LEWITT, op. cit., p. 176-178.

¹⁹ LEWITT, op. cit., p. 178.

²⁰ LEWITT, op. cit., p. 176.



Fig. 6: Sol LeWitt, *Incomplete Open Cubes 6-1, 9-4, 8-10, 8-19, 8-22, 10-1*, 1974

Exterioridade. Eis uma palavra-chave da arte de Graham, que notavelmente responde pelo modo público das condições de sua produção e recepção: apropriar-se de referências alheias, transfigurar a realidade à própria imagem do mundo, ensinar uma experiência que nega o sentido como operação do Eu puro, fazendo-o emergir através da práxis do corpo, e afirmar o sujeito empírico como núcleo final em jogos de aparências que o tornam quase desencarnado.

A obra de Graham talvez se aproxime assim da *Ordinary Language* de John L. Austin e do último Wittgenstein, das *Investigações filosóficas*, que abandona a concepção idealista da linguagem do *Tractatus logico-philosophicus*. O funcionamento da linguagem escapa à relação monolítica entre palavras e coisas: o que determina o significado de uma palavra não é o objeto que a sucede e sim as regras que governam seu funcionamento num determinado jogo de linguagem. Daí a famosa divisa: “o significado de uma palavra é seu uso na linguagem”,²¹ que implica um deslocamento do significado das palavras, de sua definição segundo a sintaxe lógica para seu emprego gramatical. O significado de uma palavra é determinado pelo uso em conformidade com regras gramaticais que, em última

²¹ WITTGENSTEIN, 2005, # 43.

instância, são convenções públicas determinadas pela prática social comunitária: “Seguir uma regra, fazer uma comunicação, dar uma ordem, jogar uma partida de xadrez são *hábitos* (costumes, instituições)”.²² Para o filósofo, as palavras adquirem sentido porque fazem parte de nossos jogos de linguagem, que, por sua vez, “interligados” a atividades não linguísticas, se encontram imersos em nossa forma de vida comunitária.²³ “Imaginar uma linguagem é imaginar uma forma de vida”.²⁴ E como a gramática é convenção variável em cada sistema linguístico, por extensão não há uma “linguagem universal” e sim inúmeros e flexíveis jogos de linguagem – modos de representação em constante mudança, determinados por padrões diversos, flutuantes e cambiáveis estabelecidos contingente e circunstancialmente na vida cotidiana.²⁵

Nesses termos, o significado assume uma condição de exterioridade. O ponto central de *Investigações* é o argumento da impossibilidade de uma suposta “linguagem privada”: é impossível seguir uma regra “privadamente” porque “‘seguir a regra’ é uma *práxis*. E *acreditar* seguir a regra não é seguir a regra.” Do contrário, “acreditar seguir a regra seria o mesmo que seguir a regra”.²⁶ O filósofo argumenta ainda que “Quando penso na linguagem não me pairam no espírito ‘significações’ ao lado da expressão linguística; mas a própria linguagem é o veículo do pensamento”,²⁷ ou seja, “Pensar não é nenhum processo incorpóreo que empresta vida e sentido ao ato de falar, e que pudéssemos separar do falar”,²⁸ pressupõe o domínio de uma linguagem que é pública, instituída pelo acordo social segundo costume, treino e correção.

Onipresentes no ambiente vanguardista nova-yorkino, tais ideias provavelmente chegaram até Graham via minimalismo.²⁹ De todo modo, com certeza lhe permeiam a obra que, muito esquematicamente, pode ser distribuída em quatro períodos. Realizados entre 1965 e 1969, seus primeiros trabalhos são destinados a revistas e integram sua “fase conceitual”. Depois, efetuando um redirecionamento

²² WITTGENSTEIN, op. cit., # 199.

²³ WITTGENSTEIN, op. cit., ## 23-25.

²⁴ WITTGENSTEIN, op. cit., # 19.

²⁵ GLOCK, 1998, p. 193.

²⁶ WITTGENSTEIN, op. cit., # 202.

²⁷ WITTGENSTEIN, op. cit., # 329.

²⁸ WITTGENSTEIN, op. cit., # 339.

²⁹ Nas entrevistas levantadas pela pesquisa, Graham não cita Wittgenstein entre suas influências.

crucial propiciado por seu ingresso na Nova Scotia College of Art and Design (NSCAD), em Halifax, Canadá, Graham voltou-se para a realização de trabalhos com fotografia, filme 16mm, vídeo Super-8mm, dentre os quais se destacam uma série de *performances* e videoinstalações que culminaram na instalação *Public Spaces/Two Audiences*, montada na Bienal de Veneza em 1976. A partir daí, sentindo-se limitado pelas convenções arquitetônicas do “cubo branco”, Graham se dedicou, nos anos seguintes, ao desenvolvimento de projetos de intervenções urbanas envolvendo casas no subúrbio, estações de trem e átrios de edifícios corporativos, até chegar, em 1981, a uma espécie de “forma estável”: os pavilhões, estruturas em aço e vidro em que, com variações, o artista trabalha até os dias de hoje. Há ainda trabalhos distintos relacionados à música, dentre os quais se destacam o vídeo-documentário *Minor Threat* (1983), o videoensaio *Rock my Religion* (1984) e a miniópera-rock *Don't Trust Anyone over Thirty* (2004).

Salta aos olhos a diferença entre o primeiro conjunto de trabalhos de Graham e o restante de sua produção, isto é, a passagem do conceitualismo em sua forma “básica” e “original”, pautado em operações e reflexões rigorosamente intelectuais, para modos conceituais mais complexos, voltados para a pesquisa dos aspectos da percepção a partir da experiência do artista na NSCAD. Sem dúvida, trata-se de um ponto nodal em sua trajetória que deve ser levado em conta. A simples anuência a essa distinção, porém, se mostra enganosa, pois sugere um desenvolvimento teleológico suspeito, além de homogeneizar, em vez de problematizar, um aspecto fundamental observado na pesquisa: o empirismo de Graham.

Ao desconstruir as relações entre o sistema da arte e o sistema de revistas por meio da noção de valor, propostas de inserção em revistas flertam com o estruturalismo e em muito se assemelham às intervenções de Graham em espaços urbanos, manobras típicas do conceitualismo agora recolocadas em termos da inserção empírica: intrusões conceituais-visuais que agenciam topologicamente o lugar enquanto situação social, sistemas de informações “vivos” que desconstróem e expõem aspectos da cultura. Já nas estruturas topológicas decididamente empíricas, autoconcentradas sobre os aspectos perceptuais-comportamentais, a experiência sensível aciona o pensamento e a autoconsciência perceptiva pelo retorno da informação visual: tanto na estrutura oral das *performances* a linguagem desperta a consciência do sujeito perceptivo, quanto nos pavilhões e videoinstalações a imagem integra sistemas de articulações inteligíveis.

Observadas tais constatações, optei por estruturar o estudo em quatro capítulos, sem obedecer estritamente a alguma ordem cronológica, mas antes uma concatenação que parte dos seguintes conceitos ou, parafraseando Wittgenstein, “fios”:³⁰ externalidade, criticismo, processo, funcionalismo, humor, mídia, cidade, hibridismo, cultura, referencialidade, contextualismo, percepção, topologia, *in-forma*tion, tempo, imagem, perspectiva, realismo, experimentalismo, interatividade. O primeiro capítulo aborda a relação entre processo de produção e externalidade do significado estabelecido na fase inicial de Graham; para tanto, correlaciona o artista com o trabalho de Jasper Johns e o minimalismo, procurando ainda esclarecer seu posicionamento frente à instituição arte. O segundo capítulo se volta para seu redirecionamento ao vídeo e à *performance* a partir do declarado impacto de Bruce Nauman sobre seu trabalho, procurando compreender seu empirismo a partir da *centralidade* que o corpo do espectador assume em suas propostas. O terceiro capítulo aprofunda questões anteriormente levantadas e o faz a partir da análise de seu trabalho atual: os pavilhões. Por fim, o quarto capítulo investiga o papel exercido pela arquitetura na linguagem de Graham, levando em conta sua relação com a cultura, e discute a questão da mídia a partir da contraposição entre seus pavilhões, suas intervenções urbanas e o trabalho de Gordon Matta-Clark.

A estrutura da tese considerou necessariamente o caráter heterogêneo, multifacetado e mesmo dialógico – no sentido do *feedback* a referências extrínsecas – da obra de Dan Graham, reconhecendo porém a natureza similar de certos conjuntos de trabalhos que, apesar de na ausência do clássico princípio estilístico, opera através de seus “fios” hegemônicos. Quando oportuno à elucidação das discussões levantadas, além de trazer à luz trabalhos de outros artistas, também efetuo eventuais interpolações. Tendo em vista o caráter estrutural, aliado à demanda presencial da maioria dos trabalhos, decidi munir o leitor de descrições que se pretendem acuradas. Por fim, adotei o partido de contrapor as análises críticas decor-

³⁰ Wittgenstein compara a linguagem aos jogos. Recusando-se a dar uma definição analítica para o conceito de “jogo”, o filósofo afirma que ele é determinado por “semelhança de família”: os jogos possuem em comum não um traço singular definidor, mas uma complexa rede de semelhanças que se sobrepõem e se entrecruzam, de modo que o que lhes confere unidade não é um ‘fio único’ que percorre todos os casos, mas, como numa corda, o entrelaçamento de diversos fios. Por analogia, não há uma essência da linguagem, mas diferentes jogos de linguagem. WITTGENSTEIN, op. cit., # 66-67.

rentes de meu confronto empírico com os trabalhos e leituras atualizadas de sua obra e ao pensamento de Graham exposto em textos, declarações e entrevistas.

A tese resume um estudo analítico sobre o conceitualismo de Graham, entendido como modo definidor de sua prática, procurando reconstituir a dinâmica de suas ações a partir da abordagem integral da obra do artista. Nosso interesse acompanha o crescente reconhecimento do trabalho de Graham que, impondo-se com vigor ao longo dos anos, vem ampliando mais e mais sua presença institucional. Consciente de se tratar de uma obra iniciada há 50 anos, ainda hoje aberta e ativa, apresento uma leitura de sensibilidade atual, certo de estar lidando com potente modelo para se pensar o atual debate da arte contemporânea.