

DAN GRAHAM: UMA TOPOLOGIA DA PERCEPÇÃO

Michel Masson PUC-Rio

RESUMO

O artigo tem por objetivo analisar o trabalho do artista norte americano Dan Graham a partir de um pequeno recorte em sua produção: os filmes, vídeos e projetos de vídeo-instalações aos quais se dedica no período que se estende entre os anos 1969 e 1976. Nosso intuito será demonstrar como Graham, artista considerado pertencente ao núcleo formativo da arte conceitual, desloca seu interesse da orientação linguística inicial para a exploração de questões perceptuais em trabalhos que terminam por dissolver uma série de dualismos.

Palavras-chave

Dan Graham, arte contemporânea, vídeo-instalação, percepção

ABSTRACT

The paper aims to analyze the work of the North American artist Dan Graham through a small selection of works of your production: the films, videos and video installations projects which he focuses during the period between 1969 and 1976. Our aim is to demonstrate how the work of Graham, an artist considered as belonging to the core of conceptual art, move from the early linguistic orientation to the exploration of perceptual issues in works that eventually dissolve a series of dualisms.

Key words

Dan Graham, contemporary art, video-instalation, perception

Filmes/Vídeos/Instalações (1969-1976)

Depois de um primeiro momento em que realiza diversos “esquemas” e projetos para páginas de revistas, no início de 1969 Dan Graham dá início a uma nova linha de trabalho ao ingressar na Nova Scotia College of Art como artista convidado do “Projects”, curso que consistia no desenvolvimento de projetos instrutivos de diversos artistas conceituais junto aos estudantes da instituição canadense. Uma vez dispondo de toda uma estrutura de equipamentos para a realização de filmes e vídeos, Graham tem a oportunidade de colocar em prática projetos anteriormente idealizadosⁱ e de explorar uma nova área de interesse, muito em voga entre aos artistas norte americanos desde meados da década de 60. Sob a influência de artistas como Richard Long, Bruce Nauman e Michael Snowⁱⁱ, Graham começa a realizar filmes, vídeos e instalações onde, se por um lado permanece trabalhando a

partir de uma ênfase na processualidade, por outro, redireciona o caráter sistêmico presente em seu trabalho inicial para a elaboração de estruturas que procuram explorar cada vez mais a questão perceptual.

O primeiro filme, *Sunset to Sunrise* (1969)ⁱⁱⁱ, pode ser enquadrado num conjunto de obras de paisagem onde Graham estabelece um sistema de referências entre seu corpo e o ambiente circundante.^{iv} Graham inicia o filme com a câmera voltada para a direção do sol na linha do horizonte no momento do poente e a partir dali inicia um movimento de câmera lento e contínuo, numa espiral gradualmente para cima até atingir a posição no céu acima de seu corpo. Na manhã seguinte, reinicia o processo a partir do ponto onde 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 no nascente. A partir de um sistema de pontos específicos previamente estabelecidos, Graham mapeia a superfície topológica do céu tendo seu corpo como ponto de inserção na paisagem, num ângulo de 180° de abrangência no eixo leste/oeste, indo de uma parte mais “baixa” à outra passando pela parte mais “alta” ou “centro” da abóboda. Posicionada no olho de Graham, a câmera funciona como uma extensão de seu campo visual, de modo que, quando a imagem é projetada o observador compartilha de sua visão, uma identificação com o *performer* que termina transferindo o ponto de referência para um observador incorporado ao trabalho.



Dan Graham, *Sunset to Sunrise*, 1966



Richard Long, *A Line Made by Walking*, 1967

Realizado em seguida, o vídeo *Binocular Zoom* (1969-70) segue uma linha semelhante. Com duas câmeras Super 8mm posicionadas cada uma em um de seus olhos, Graham inicia as filmagens simultaneamente com ambas num *close up* do sol obscurecido por uma nuvem. A partir de então, desenvolve um movimento sincrônico de diminuição do zoom até que a abertura dos campos perspectivados atinja a distância máxima, o que gradativamente vai reduzindo a disparidade entre as imagens da direita e da esquerda até o ponto mais próximo de correspondência com a visão binocular. Essa analogia será reforçada no momento da projeção, quando Graham utiliza dois projetores ao mesmo tempo para exibir cada um dos filmes, formando uma imagem em “tela-dividida”.

Até aqui, Graham havia se mantido como referência única, até tornar a experiência visual mais complexa com a introdução de um segundo *filmmaker*. Em *Two Correlated Rotations* (1969), dois *performers* inicialmente de frente um para o outro começam a descrever duas trajetórias espirais contrárias com câmeras Super 8mm posicionadas na altura do olho de modo que gradualmente um se afasta enquanto o outro se aproxima de seus respectivos centros, ambos mantendo as câmeras voltadas diretamente uma para a outra durante todo o movimento. O resultado são duas imagens independentes que mapeiam o espaço topológico de 360° conformado pelas duas rotações opostas e auto-envolventes, posteriormente projetadas de modo simultâneo e sincrônico em duas paredes em ângulo

perpendicular. Aqui, Graham parece estabelecer uma espécie de indistinção entre sujeito e o outro à medida que aquele que observa é também aquele que é observado; ambos são ao mesmo tempo sujeito e o outro do sujeito, seu reverso. Por fim, ao coincidir não apenas uma mas duas visadas de diferentes sujeitos com a visão do observador, Graham termina entrelaçando o “eu” numa rede de inter-relações visuais.



Dan Graham, *Two Correlated Rotations*, 1969



Two Correlated Rotations, vista da instalação

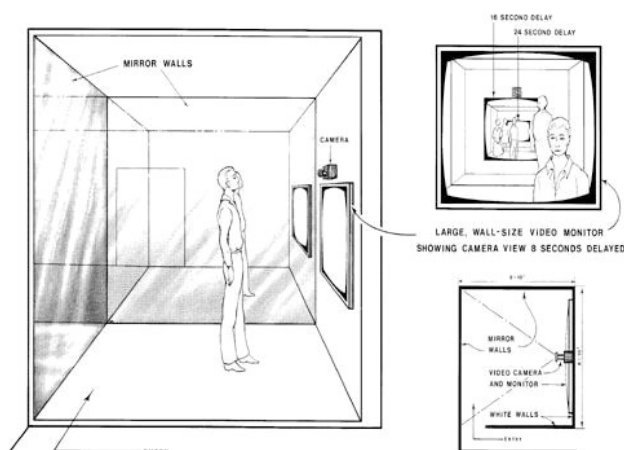
O recurso a dupla referência a partir da sobreposição de dois pontos de vista simultâneos prossegue em *Roll* (1970) onde duas imagens são obtidas por duas câmeras – uma fixa apoiada no chão e outra na mão do artista colada ao seu olho. Com as duas câmeras filmando, Graham rola lentamente no chão sempre orientando seu olho/câmera na direção da câmera inerte e em direção ao lado direito do seu enquadramento. Projetadas simultaneamente e em paredes opostas na altura da visão do olho observador, as duas imagens opostas – uma em rotação contínua, com a visão da perna e do tronco projetados na base do enquadramento e a outra captando o movimento – não são como em *Two Correlated Rotations* o confronto entre a ação e seu registro de dois performances, o que estabelece sutis mas importantes diferenças. Se por um lado a imagem da câmera em movimento funciona como a própria extensão do olho de um corpo inexoravelmente dotado de uma subjetividade que lhe é única e própria, ou seja, se a exemplo do trabalho anterior ela é uma imagem tanto objetiva quanto subjetiva, já que ela é o registro objetivo de uma caixa mecânica filtrado pelo olhar subjetivo do *performer*, por outro lado, a imagem da câmera fixa no chão é a imagem de uma câmera que se mantém passiva, e que equivale ela sim ao registro puramente objetivo de um corpo exterior,

tal como um objeto sujeito as leis universais da gravidade.

Em *Two Consciousness Projections* (1972) Graham parte do princípio da sobreposição de consciências. Diante de uma audiência um homem com uma câmera filma uma mulher à sua frente; entre os dois, voltado para a mulher, é posicionado um monitor de televisão que exibe para ela a sua própria imagem. Concentrada apenas em sua imagem, a mulher verbaliza em tempo real e o mais acuradamente possível o conteúdo de sua consciência. O homem por sua vez observa a mulher através da câmera conectada ao monitor e a descreve objetivamente. Diante dos dois *performers* a audiência vê no monitor aquilo que ambos estão vendo “objetivamente”, ao mesmo tempo em que ouvem as descrições ou “vistas” interiores de ambos os *performers*. Por conta da verbalização e dos tempos de resposta do processo perceptivo de cada um dos *performers*, as consciências se projetam umas sobre as outras: cada impressão verbal afeta a percepção do outro, à medida que a projeção do homem influencia na consciência ou comportamento da mulher e vice-versa.

A partir de 1974 o trabalho de Graham sofre uma mudança substancial. Durante aproximadamente os próximos dois anos, o artista passa a se dedicar a realização de uma série de instalações em circuito-fechado de vídeo com câmeras, monitores e espelhos, onde usa o vídeo com tempo em *delay* como mecanismo para estabelecer a dessincronização entre o momento da percepção e aquilo que é percebido. Cada vez mais complexas, suas sucessivas instalações vão progressivamente problematizando e adensando questões relativas ao espaço-tempo em ato. Em *Present Continuous Past(s)* (1974), Graham projeta uma pequena sala (8-10') com apenas uma entrada onde duas paredes são espelhadas e as outras duas pintadas de branco. Na parede branca à direita da entrada um monitor é fixado abaixo de uma câmera de vídeo voltada para frente, na direção da parede oposta revestida em espelho. A imagem captada pela câmera aparece no monitor 8 segundos depois, de modo que um observador diante do monitor vê a si mesmo de frente e o reflexo da sala no espelho. A experiência um tanto vertiginosa que pode ser descrita da seguinte maneira: uma pessoa olhando para o monitor vê tanto a sua imagem com 8 segundos em *delay* quanto a imagem do monitor contendo aquilo que se refletia no espelho com 8 segundos de atraso, a qual por

sua vez está 16 segundos no passado. À medida 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 8 segundos de intervalo já que os tempos em *delay* se somam. Ao fazê-lo, Graham sobrepõe presente e passado, ou melhor, estende o presente.



Present Continuous Past(s), vista da instalação

Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974

A muito distante de qualquer eventual caráter contemplativo, seu trabalho vai agora ainda mais enfaticamente integrar o observador nas tramas visuais propostas. Uma vez armado, o sistema de dispositivos óticos vai funcionar como uma espécie de armadilha acionada pela presença do observador, à medida que seu posicionamento diante da câmera estabelece o parâmetro de referência de tempo antes *ausente*. A partir de então, as instalações de Graham vão viver literalmente de capturar o espectador, de enredá-lo em tramas perceptuais em ato, de torná-lo elemento deflagrador de jogos visuais que, uma vez acionados, despertam o observador para o seu próprio processo perceptivo.

Em *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay* (1974), Graham instala dois conjuntos de câmera e monitor um de costas para o outro, voltados para paredes com espelhos. A câmera grava o reflexo do espelho. O tamanho dos espelhos e suas distâncias em relação as câmeras são tais que cada espelho reflete a metade oposta da sala. Cada uma das visões das câmeras de vídeo é continuamente exibida 5 segundos em *delay* e aparece no monitor da 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 5 segundo atrás. O espectador em qualquer uma das duas áreas ao olhar na direção do espelho experimenta uma sobreposição de experiências visuais.



Dan Graham, *Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay*, 1974

Se é possível afirmar que Graham herda do minimalismo um sentido de redução do trabalho a estruturas concisas, em suas instalações esse senso estrutural passa a servir ao propósito de explorar e potencializar conjugações possíveis a partir da permutação de um conjunto restrito de dispositivos óticos (espelhos, câmeras e monitores) para criar jogos visuais cada vez mais complexos que potencializam a experiência visual, o que vai de encontro a pressuposição minimalista de uma experiência visual básica e elementar. Graham procura explorar a percepção do observador criando estruturas ambientais onde ele é acionado perceptual e psicologicamente. Seu esforço é o de reposicionar o “eu” do espectador no interior de cada estrutura ambiental proposta, exercendo assim uma constante problematização acerca de dualismos como: espaço/tempo, presente/passado, sujeito/objeto, interior/exterior, indivíduo/coletivo, público/privado a partir dos quais tende a contrapor, sobrepor e coincidir, criando ambivalências. Para tanto, o uso do artifício do *feedback* torna-se fundamental. Segundo Graham,

(...) se um observador vê seu comportamento com cinco a oito segundos de atraso no videotape (de modo que suas respostas são parte de e influenciam sua percepção), a intenção mental "privada" e o comportamento externo são experimentados como um. A diferença entre intenção e comportamento atual é realimentada no monitor e imediatamente influencia a intenção e o comportamento futuros do observador. Ao vincular a percepção do comportamento exterior e sua percepção mental interior, o "eu" do observador pode ficar aparentemente sem "dentro" ou "fora", como a fita de Möebius topológica.^v

Um importante divisor de águas em seu trabalho é *Public Spaces/Two Audiences* (1976), instalação montada na Bienal de Veneza de 1976. Seu esquema estrutural se arma da seguinte maneira. Uma sala é dividida ao meio por um vidro e cada uma das metades possui uma entrada. Apenas uma das paredes de fundo – oposta a divisória de vidro – é revestida com espelho. Partindo do pressuposto de que a Bienal é uma feira de arte, Graham critica o caráter mercadológico da arte ao efetuar uma inversão: ao invés de contemplarem um produto artístico encerrado dentro de uma sala, os espectadores são eles mesmos exibidos uns para os outros.

Dentre os modos alternativos de olhar um espectador na sala com o espelho pode: 1) olhar apenas para sua própria imagem no espelho; 2) observar a si mesmo no espelho e sua relação com seu grupo; 3) como um indivíduo, observar no espelho a outra audiência (ver a si mesmo em relação a outra audiência, talvez a vendo observá-lo); 4) como parte de uma audiência, observar ambas as audiências observando uma a outra; 5) sem olhar para o espelho, observar a audiência a qual pertence; 6) finalmente, voltando-se para a divisória de vidro, observar os membros da outra audiência, ao mesmo tempo em que vê sua imagem refletida na superfície de vidro sobreposta a parcial projeção do reflexo de ambas as salas no espelho. Do outro lado, os membros da outra audiência tendem ver a si mesmos como um corpo unificado empenhado em observar a outra audiência, a olhar coletivamente em apenas uma direção vendo a imagem da outra audiência e a imagem de si mesmos no espelho distante, somado ao tênue reflexo deles no vidro.^{vi}



Dan Graham, *Public Spaces/Two Audiences*, 1976

Ao contrário do minimalismo, Graham cancela a neutralidade dos materiais à medida que os emprega de modo a evocar os diversos significados que adquirem a partir de seu uso no cotidiano. Para Graham os “materiais funcionam como signos sociais; o modo como estes materiais são empregados afetam as pessoas ou a perspectiva de um grupo social (realidade social).”^{vii} Por isso, assim como nas áreas aduaneiras ou nos berçários de maternidades, aqui o vidro divide e controla.

Para as duas audiências a divisão de vidro representa psicologicamente uma “janela” exibindo (objetivando) o comportamento da outra audiência. Cada um dos grupos tende a ver o comportamento do outro como idêntico (ambas as audiências procuram pela confirmação objetiva de suas respectivas experiências sociais subjetivamente experimentadas), o que não ocorre exatamente por conta da instalação do espelho no fundo de apenas uma das salas. O espelho faz com que as situações perceptivas sejam diferentes afetando os padrões de comportamento dos dois grupos. No entanto, mesmo diferenciada, as experiências de cada audiência não é totalmente apartada uma da outra. Se inicialmente os espectadores de cada grupo tendem a ver os outros objetivamente, isolando sua própria

subjetividade da experiência subjetiva do outro grupo, aos poucos a complexidade do jogo visual estabelecida pela estrutura e pelas propriedades materiais do vidro e do espelho confluem para o desenvolvimento de um senso de identidade comum, através de sucessivas camadas de reflexos que sobrepõe os dois grupos enfatizando a presença mútua.

Logo após realizar *Public Spaces/Two Audiences* Graham sente seu trabalho limitado pelas convenções do espaço da galeria o que o leva a retomar práticas anteriormente desenvolvidas^{viii}, mas sobretudo, a buscar novas modalidades. Pelo menos desde 1974, Graham já vinha desenvolvendo projetos para galerias, edifícios de escritórios e shoppings onde introduzira a noção de espaço interior/exterior e de instância pública/privada. Em 1978 inicia seus projetos de intervenções em casas no subúrbio e em átrios de edifícios corporativos de Nova York até no final dos anos 1970 começar a construir estruturas autônomas livremente posicionadas, dando início aos projetos para esculturas-pavilhões em aço, vidro e espelho, os quais desenvolve até os dias de hoje. Neles, Graham prolonga sua investigação acerca do aspecto perceptual, psicológico e social através da construção de estruturas geométricas que permanecem problematizando as questões relativas aos dualismos anteriormente agenciados em seu trabalho, agora acrescido de pelo menos mais uma oposição: arte/arquitetura.

i *Project for Slide Projector* (1966) e *Untitled (Project for Slide Projector II)* (1966-67) eram projetos que envolviam a projeção de slides, um recurso pouco viáveis em termos financeiros para ele na época e que foram ambos realizados em Halifax, o primeiro no início de 1970 e o segundo no outono de 1970.

ii Dan Graham Interviewed by Eric de Bruyn. In: ALBERRO, Alexander (ed.). *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on His Art*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1999, p. 96.

iii Graham já havia realizado uma primeira versão em vídeo Super 8mm antes do filme em 16mm realizado em Halifax.

iv A exemplo de *March 31, 1966*, trabalho onde tabulava sucessivas distâncias entre a parede retiniana do olho e o limite conhecido do universo numa folha de papel.

v ALBERRO, Alexander (ed.). *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on His Art*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1999, p. 55-56.

vi GRAHAM, Dan. *Buildings and Signs*, 1981, p. 23-24. *Op. Cit.* BROUWER, Marianne (ed.). *Dan Graham: Works, 1965-2000*. Düsseldorf: Richter, 2001, p. 174.

vii Idem, p. 172.

viii Dessa época são os projetos para mídia impressa *Record Cover* (1976) e *Two Pages for Artforum* (February 1980), as performances *Identification Projection* (1977), *Performance/Audience/Mirror* (1977) e a instalação *Projection on a Gallery Window* (1979).

Referências

ALBERRO, Alexander (ed.). *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham*

on His Art. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1999.

BROUWER, Marianne (ed.). *Dan Graham: Works, 1965-2000*. Düsseldorf: Richter, 2001.

BUCHLOH, Benjamin H. D. (ed.). *Dan Graham, Video-Architecture-Television: Writings on Video and Video Works, 1970-1978*. Halifax: Nova Scotia College of Art e Design Press e New York University Press, 1979.

GRAHAM, Dan. *Films*. Genava: Éditions Centre d'art Contemporain/Écart Publications, 1977.

KITNIK, Alex (ed.). *Dan Graham*. Cambridge, Mass. The MIT Press, 2011.

WALLIS, Brian (ed.). *Dan Graham, Rock my Religion: Writings and Art Projects, 1965-1990*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1993.

Michel Masson

É doutorando em História pela PUC-Rio na linha de História da Arte e da Arquitetura, possui Graduação em Arquitetura e Urbanismo pela FAU/UFRJ, Mestrado em Design e especialização em História da Arte e da Arquitetura no Brasil pela PUC-Rio. Atualmente é professor de História da Arte da EBA/UFRJ e de cursos de extensão em História da Arte na PUC-Rio.