

DEVIDAS ARTES

PAULA GUERRA E LÍGIA DABUL (EDS.)

DEVIDAS ARTES

PAULA GUERRA E LÍGIA DABUL (EDS.)

Design por Irandina Afonso
Ilustração da Capa por Lua Celina

Publicado em Setembro 2019
Universidade do Porto. Faculdade de Letras
[University of Porto. Faculty of Arts and Humanities]
Porto, Portugal

ISBN 978-989-8969-18-7
Suporte: Eletrónico - Formato: PDF / PDF/A

III.4. Limites móveis. Sobre dispositivos de enquadramento na obra 'eu-você' de Ricardo Basbaum

III.4. Mobile Limits. About framing devices in the work "I-You" by Ricardo Basbaum

Tanja Baudoin

Resumo

Atravessar limites e romper molduras é uma especialidade da arte contemporânea. A este desafio respondem obras de arte que evidenciam uma nova relação com o público que abandona a atitude contemplativa e passa a ter outra mais direta e ativa. Neste artigo apresento um estudo de caso de uma obra de Ricardo Basbaum para pensar de que maneiras uma obra de arte contemporânea pode moldar estruturas ativamente, para sua própria produção e recepção. Apresento o trabalho e faço uma breve pincelada de seu contexto na História da Arte, e em seguida dou atenção para o modo como as noções de "estruturação" informam tanto as interações que ocorrem durante o trabalho como a preparação para a recepção da obra pelo público de arte. Em vários pontos, a questão sobre "os limites entre arte e vida" surge novamente, e termino com uma consideração sobre estes termos.

Palavras-chave: arte contemporânea, interação, performances, Ricardo Basbaum.

Abstract

Crossing boundaries and breaking frames is a specialty of contemporary art. This challenge is issued by works of art that evidence a new relationship with the public once it leaves the contemplative attitude and starts to have another more direct and active one. In this article I present a case study of a work by Ricardo Basbaum to think about ways in which a contemporary work of art can actively shape structures for its own production and reception. I present the work and give a brief glimpse of its context in the History of Art, then I pay attention to how the notions of "structuration" inform both the interactions that occur during the work and the preparation for the reception of the work by the public of art. At various points, the question of "the boundaries between art and life" comes up again, and I end with a consideration of these terms.

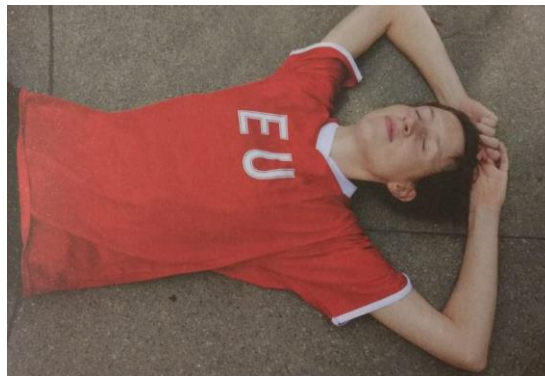
Key words: contemporary art, interaction, performances, Ricardo Basbaum.

1. Enquadramento

Em setembro de 2016¹⁶⁰, participei de uma performance coletiva proposta pelo artista Ricardo Basbaum no Museu Bispo do Rosário, no Rio de Janeiro. Por quatro tardes, nos reunimos e passámos tempo em conjunto no museu e

¹⁶⁰ Tradução do texto original deste capítulo por Máira das Neves.

seu arredores. Cada pessoa vestia uma camiseta vermelha ou amarela escrita 'eu' ou 'você' e produzia movimentos simples, que brincavam com a ideia de estar em dois times. As atividades nas quais nos envolvemos não seguiam um roteiro ou levavam a um resultado, e elas não eram necessariamente notáveis ou muito criativas, nem colaboravam para qualquer clareza de 'significado'. A natureza de nossos movimentos era como a das rotinas de exercícios: gestos repetidos com uma lógica interna que criávamos conforme nos movíamos pelo terreno do museu. Não havia público presente.



Figuras III.4.1: Ricardo Basbaum, *re-projetando; eu e você*. Museu Bispo do Rosário, Rio de Janeiro, 2016

Fonte: Foto por Bernardo Marques. Cortesia Museu Bispo do Rosário.

Nas palavras do artista, este trabalho envolve “atividades de dinâmicas em grupo que apontam para os limites entre *arte e vida*” (Basbaum, 2016). Podemos nos perguntar quais são os limites entre “arte” e “vida” em relação a este trabalho? Claramente não estávamos em uma situação cotidiana, mesmo que houvesse algo de espontâneo e sem propósito em nossas ações. Estávamos lá para participar de um projeto artístico, de acordo com a proposta do artista, e filmamos alguns dos nossos movimentos. Foi por isso que interagimos entre nós, descobrindo como nos movimentamos como um grupo, pensando em novas maneiras, às vezes engraçadas, de inserirmos nossos corpos no museu e seu entorno. A proposta de Basbaum era uma

simples moldura na qual isso aconteceu, uma estrutura mínima, talvez uma maneira de nos provocar e de capturar exatamente isso – nossas interações focadas, cada pessoa se relacionando com as outras naquela hora e lugar. O artista havia estabelecido a obra de arte como um espaço social temporário intensificado, receptivo às colaborações e ações de participantes.

Atravessar limites e romper molduras é uma especialidade da arte contemporânea. De acordo com a socióloga Nathalie Heinich (2014), a arte contemporânea é caracterizada pela transgressão de formas e estruturas. Ela diz que a transgressão principal é que a obra de arte não é mais exclusiva a um objeto, ela existe em uma “conjunção de operações, ações, interpretações etc., provocadas pela proposição de cada artista”. O que ela descreve é um processo gerador, um tipo de arte experiencial que se desdobra em diversos estágios, uma arte que pode colocar em movimento outras ações ou pensamentos. Tal processo não pode ser facilmente contido, comunicado ou apresentado de forma ordenada para um público. Neste artigo apresento um estudo de caso de uma obra de Ricardo Basbaum para pensar de que maneiras uma obra de arte contemporânea pode moldar estruturas ativamente, para sua própria produção e recepção. Apresento o trabalho e faço uma breve pincelada de seu contexto na História da Arte, em seguida dando atenção para o modo como as noções de “estruturação” informam tanto as interações que ocorrem durante o trabalho como a preparação para a recepção da obra pelo público de arte. Em vários pontos, a questão sobre “os limites entre arte e vida” surgem novamente, e termino com uma consideração sobre estes termos.

2. *Eu-você: coreografias, jogos e exercícios*

Ricardo Basbaum (1961, São Paulo, SP) é um artista que vive e trabalha no Rio de Janeiro. Sua obra inclui desenhos (principalmente diagramas), oficinas-performance (nas quais uma proposta do artista é desenvolvida coletivamente por participantes), objetos interativos e instalações, cujo formato fica em algum lugar entre a arquitetura e o mobiliário (como bancos ou cápsulas que podem ser adentradas). Seus trabalhos geralmente demandam uma atitude participativa do público, o que reforça uma conscientização do contexto, estabelecem novas relações entre as pessoas, ou disparam uma resposta particular a um objeto.

A obra *eu-você: coreografias, jogos e exercícios* tem sido realizada com diferentes grupos e em diferentes lugares desde 1997.¹⁶¹ Ela consiste em uma série de atividades que envolve certo número de pessoas, objetos e algumas orientações. A cada *eu-você*, um grupo de pessoas se reúne por vários dias e veste camisetas amarelas e vermelhas estampadas com as palavras 'eu' (vermelho) e 'você' (amarelo). As pessoas começam a fazer em grupo coreografias simples, jogos e exercícios inicialmente propostos pelo artista e depois também conforme suas próprias sugestões. Pode ser andar em fila ou criar outros padrões, trocando posições em grupos menores de 'eus' e 'vocês', ou usar as dependências e características geográficas do espaço (entrar em um túnel uma pessoa por vez, tocar piano junto etc.). Há também trocas vocais entre participantes (com as palavras 'eu' e 'você') e o trabalho em geral inclui uma exploração de diferentes tipos de espaços internos e externos. Normalmente alguém opera uma câmera de vídeo ou, em versões recentes, uma câmera é passada de mão em mão de forma que cada participante contribua com o registro das atividades, que mais tarde é editado em um só vídeo pelo artista. Em alguns casos, outro material visual também é produzido, como fotografias ou diagramas. Basbaum também escreveu alguns textos sobre o trabalho.

Eu-você sempre inclui *alguns componentes fixos* (vestir camisetas, fazer ações em conjunto), mas o trabalho também manifesta certa flexibilidade quanto às condições e ao contexto em que é realizado (mudança no número de participantes, afiliação institucional, disponibilidade de tempo e de espaço) e *uma abertura* em relação às interações que surgem (movimentos e ideias diferentes são encorajados e a cada vez se estabelecem diferentes relações entre as pessoas e com o espaço). Por um lado, o trabalho depende das condições da situação na qual ele ocorre – quem se inscreve, onde acontece etc. Por outro lado, o trabalho em si oferece condições para ação, inicia movimentos, relações e invenções entre participantes e no espaço. Esta dinâmica recíproca entre a obra de arte e as condições particulares de sua produção pode ser notada em várias obras de Basbaum.

¹⁶¹ Daqui em diante me refiro ao trabalho na forma abreviada *eu-você*. O artista frequentemente usa títulos modificados para este trabalho a cada vez.



Figura III.4.2: Ricardo Basbaum, re-projetando; eu e você. Museu Bispo do Rosário, Rio de Janeiro, 2016

Fonte: Foto por Bianca Bernardo.

Após sua primeira apresentação em 1997, *eu-você* foi realizada aproximadamente quinze vezes em um período de vinte anos.¹⁶² É um trabalho repetível sem nunca ser o mesmo em sua repetição, e que também não pretende reproduzir experiências similares. Desta forma a obra se esquia da definição clássica de arte performática enquanto evento singular, ímpar, cuja “única vida está no presente” (Phelan, 1993: 146), e funciona mais como uma proposta, uma receita, que resulta em diferentes formas ou ocorrências.

Basbaum frequentemente combina *eu-você* com outros trabalhos, tais como um diagrama ou instalação. Certa vez ele explicou sua prática de visitar e reunir trabalhos descrevendo-os “como várias ‘séries’ que evoluem independentemente mas que podem ser combinadas ou exploradas de maneira isolada”, e fazem parte de uma “espécie de estrutura que requer atualização permanente: a intenção é sempre poder fazer com que as propostas estabeleçam elos fortes e intensivos com os próprios lugares e contextos onde são instaladas e expostas” (Basbaum, 2008). De fato, muitas vezes os trabalhos ampliam o engajamento do público com o local, o que também ocorre em *eu-você* por meio da movimentação em um terreno específico e dentro de uma instituição de arte. A necessidade de ‘atualização’, no entanto, chama atenção ao fato de que o trabalho é revisitado no decorrer do tempo, o que sugere que ele seja como uma hipótese ou experimento

¹⁶² Incluindo apresentações no Festival de Verão, Universidade Federal do Espírito Santo e Pref. Municipal da Serra, Nova Almeida, Espírito Santo, Brasil em 1999; XVII Festival de Arte da Cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil em 2003; 7ª Bienal de Xangai, Xangai, China em 2008; e no Museu de Arte Moderna de Nova York, Estados Unidos em 2014, entre outras.

social, que deve ser testado em várias condições, ou que a repetição é o modo com o qual o trabalho se mantém 'vivo', podendo ser reativado.

A ideia de uma série de obras que podem ser repetidas e recombinadas em ocasiões diferentes faz lembrar dos *Blocos-Experiência* de Hélio Oiticica em *Cosmococa* (1973), um trabalho composto por projeções de slide organizadas em “blocos” cuja ordem era reembaralhada a cada apresentação ao vivo para um novo público. Oiticica se inspirou na poesia de Haroldo de Campos e em outros poetas concretos que empregavam a estrutura de “blocos” que podiam ser rearranjados ou repetidos. Oiticica entendia os slides de *Cosmococa*, junto com sua trilha sonora e ambientação cambiante, como uma “estrutura geradora”, uma “estrutura de operações de acaso” (Buchmann e Hinderer Cruz, 2013: 6-7) que incluía o mesmo material, porém, resultava em performances distintas sem que houvesse uma “obra original”. Quando Oiticica realizou o trabalho em Nova York nos anos 1970 com Neville D’Almeida, esta estrutura para “operações” baseada no acaso também era explorada como método-chave para a produção artística por gente como Allan Kaprow, John Cage e artistas do Fluxus, o que ocorria desde os anos 1960s.

Podemos considerar que *eu-você* também não tem uma “obra original” e possui uma estrutura geradora aberta ao acaso. Assim como os *happenings* de Allan Kaprow, por exemplo, *eu-você* parte de uma instrução simples dada para um grupo de pessoas, que tem então uma experiência do trabalho ao participar dele, com resultado indefinido. Mesmo que estas obras sejam planejadas e definidas por certo lugar e hora, elas também são abertas ao acaso e à espontaneidade, e por isso tais artistas as consideram “mais próximas à vida cotidiana”. A ideia de arte como um campo autônomo, separado da vida, persiste ainda hoje entre historiadores de arte e o público em geral, mas na época de Oiticica e Kaprow ela já era desafiada ativamente por artistas em todo o mundo (Erber, 2015: 1). Naquele tempo, artistas começaram a conceber uma nova relação com o público ao produzirem obras de arte que faziam as pessoas deixarem de lado a antiga postura contemplativa por uma mais direta e ativa. Lygia Clark, por exemplo, era profundamente preocupada com experiências sensoriais e com a criação de espaços intermediários onde os pontos de contato entre uma pessoa e outra eram explorados.

O crítico Guy Brett (2002) traçou ligações diretas entre as obras de Basbaum e as dos artistas neoconcretos Oiticica, Clark e Lygia Pape. Por exemplo, Brett relacionou o trabalho de Basbaum com o trabalho *O Eu e o Tu: Roupa-Corpo-Roupa* (1967) de Clark, que consiste em vestes com dois capuzes e vendas feitos para que uma dupla explore o corpo uma da outra. Assim como *eu-você*, esta obra incorpora os pronomes ‘eu’ e ‘tu’ em seu título, e também envolve participantes, ao vestirem uma roupa e entrarem em uma experiência corporal que aumenta e questiona o sentido de si mesmo, ou do próprio corpo em relação a outro. Nas palavras de Brett, Basbaum:

assumiu a proposta de Clark/Pape/Oiticica, de uma arte participativa e emancipatória. Em outras palavras, ele foi além da autonomia do objeto de arte e da busca estéril de arte como arte como arte, uma arte que apenas investiga a natureza da arte ou demonstra questões contextuais ou culturais, para procurar maneiras com as quais a arte pode interagir com a vida, com as pessoas, e pôr em ação processos de mudança (Brett, 2002).

Desta perspectiva, os componentes fixos de *eu-você* podem ser percebidos como um enquadramento artístico dentro do qual uma “vida espontânea” pode se revelar a cada vez.

3. Criando mundos

Então qual é a estrutura que mantém unidas algumas das ações que se desdobram em *eu-você*? Quando observamos *eu-você* mais de perto, podemos identificar características específicas nas interações entre as pessoas, com o espaço e com a câmera. Gostaria de destacar aqui apenas dois dispositivos estruturantes: o tempo e a organização das atividades à maneira de um jogo.

A cada vez, *eu-você* junta pessoas que executam a proposta de Basbaum, e de uma perspectiva microsociológica, isso pode ser descrito como uma “reunião focada” ou “ocasião”; uma reunião de pessoas que tentam manter o mesmo foco de atenção.¹⁶³ O artista é o iniciador, participantes chegam ou por via de um contato direto com o artista ou pela instituição anfitriã. *eu-você* geralmente reúne estranhos e também pessoas que já têm alguma relação prévia entre elas. Pede-se a presença de todas durante todo o trabalho. No Museu Bispo do Rosário, cada encontro começava por volta das 14h e durava aproximadamente três horas, ou até os participantes se cansarem. Neste período, *coreografias, jogos e exercícios* eram realizados

¹⁶³ “Uma ocasião apresenta três características: limites e fronteiras perceptivas que a constituem como acontecimento, uma influência cognitiva e afetiva que se exerce sobre os participantes, e uma organização interna em sequências”. in: Joseph, 2000: 61.

em conjunto. Eles costumavam durar entre dois e dez minutos e, em princípio, eram baseados em movimentos físicos, mas às vezes tinham um elemento verbal – principalmente na forma de exclamações das palavras ‘eu’ e ‘você’, em um padrão de pergunta e resposta. As coreografias, jogos e exercícios em si têm uma natureza inconclusiva, em geral eles terminam quando um ritmo se estabelece e se repete algumas vezes. Nos intervalos, a comunicação verbal se impõe para que se decida onde ir depois, ou para propor e explicar novos movimentos. A atividade como um todo é temporalmente estruturada desta forma, por um certo número de horas e um conjunto pré-definido de dias, assim como por momentos de ‘performance’ e ‘não-performance’ durante os encontros do grupo.¹⁶⁴ Tais momentos podem ser comparados à atividade em um *set* de filmagem onde a ação é definida em grande parte pela gravação das cenas, enquanto a atividade como um todo inclui também muitos “momentos entre”, de preparação e avaliação.

Podemos comparar as atividades de *eu-você* a um jogo, uma vez que elas fazem surgir um universo interno. É útil considerar o que Erving Goffman chamou de “regras de irrelevância”, similar ao conceito de “moldura” (Goffman, 2013: 19-20) de Gregory Bateson. Goffman (2013) diz que numa situação de encontro em um jogo, participantes dão atenção a certas propriedades do contexto, material e das outras pessoas, e ignoram propriedades sem importância para os procedimentos do jogo, assim como status social ou emoções pessoais de cada participante. Desta forma, as regras de irrelevância permitem que participantes se concentrem em suas ações e dão significado para aquilo que acontece. Elas têm o efeito de estabelecer um limite ou uma “membrana de interação” na qual acontecem ações relevantes, ou o “universo” do jogo em si (Goffman, 2013: 27; 65). No caso de *eu-você*, podemos reconhecer esse processo de ação na criação de um universo. Mesmo que as interações não levem a um resultado de vitória ou derrota, como muitos jogos fazem, a obra tem certas propriedades e regras que definem os contornos das interações.

O momento da escolha de uma camiseta vermelha ou amarela marcou o início e o primeiro limite do universo do jogo. É também quando participantes passaram a fazer parte de um time, o que criou uma espécie de camaradagem

¹⁶⁴ Esses termos não são de Goffman e sim meus, e indico assim a diferença entre as atividades “em cena” e “fora de cena” em *eu-você*. No entanto, eles se relacionam ao modelo de cena dramática teatral de Goffman, por exemplo Ver Joseph, 2000: 41-54.

informal entre pessoas que muitas vezes nem se conheciam. Além da formação de duas equipes, o total de participantes virou um grande grupo de “eus” e “vocês” cujas roupas e ações diferiam de quem estava fora dele. O uso de uma espécie de uniforme e as ações simples e não competitivas tiveram o efeito de reduzir as diferenças externas entre participantes ao criar um novo conjunto de regras internas para diferença: diferença entre um ‘eu’ e um ‘você’. No entanto, essa diferença tinha uma qualidade abstrata pois se eu era “eu”, eu era sempre um “eu” entre muitos “eus”. Isso criava um tipo de espectro móvel entre ser indivíduo e membro de um grupo, que podia se intensificar ou diminuir ao se tomar papéis específicos¹⁶⁵. Cada participante podia assumir diferentes papéis em uma situação, com mais ou menos iniciativa. Uma pessoa podia propor um jogo, por exemplo controlar a câmera ou escolher ficar em silêncio e apenas seguir alguém. Há quem também facilitasse as atividades de outras formas, como por exemplo ao levar o grupo para um próximo local durante os intervalos.

Assim como Goffman reconhece que quem joga um jogo é dividido entre a própria identidade, como agente que pensa e age, e sua “identidade-interesse” (de sua equipe ou o lado em que está) (Basbaum, 2005), minha experiência é que o grupo participante de *eu-você* se dividiu entre o ‘eu’ da própria individualidade que estava em ação e uma identidade mais abstrata em ser um ‘eu’ com outros, um “eu” entre muitos “eus”. Os papéis eram temporários e móveis, um dia eu era “eu”, em outro “você” e depois eu era “eu” de novo. O efeito era uma certa abstração e leveza, mantendo as atividades longe de identificações com papéis psicológicos.

Durante o *eu-você* de 2016 no Museu Bispo do Rosário, boa parte dos participantes no grupo era de pacientes psiquiátricos da clínica localizada na região da Colônia Juliano Moreira. Prefiro evitar reduções simplistas em relação a isso, mas este fato repercute a atenção da obra à diferença ao tornar explícita a diferenciação entre “mim” e “você”, “eu” e “outro”. Porém, as regras de irrelevância funcionaram de tal modo que isso não foi uma propriedade importante no contexto do universo do jogo. O mais importante era algumas pessoas do grupo já conhecerem o terreno onde circulávamos, pois isso ajudou nossa movimentação nos arredores do museu. De modo similar, minha presença como estrangeira sem domínio da língua foi bastante

¹⁶⁵ Basbaum fez uma análise da incorporação de múltiplas posições pelas participantes, o que ele chama de “pronomes em deslocamento” (Basbaum, 2005).

irrelevante pois isso não interferia muito com os procedimentos de nossas interações, que afinal tinham mais expressão física do que verbal.



Figura III.4.4: Ricardo Basbaum, *re-projetando; eu e você*. Museu Bispo do Rosário, Rio de Janeiro, 2016

Fonte: Foto por Bianca Bernardo.

4. De experiência vivida a mediada

No restante deste texto, gostaria de traçar o modo com que o artista lida com o compartilhamento das experiências das interações vividas em grupo com um público secundário. No capítulo final de seu livro *The Contingency of Contemporary Art* [A contingência da arte contemporânea], Martha Buskirk trata de um grande número de artistas que começaram a fazer trabalhos performáticos no começo dos anos 1970 e contavam muito com a construção de uma narrativa sobre as obras (Buskirk, 2003: 211-219). O diferente nesses trabalhos é que eles não só geravam um discurso crítico após apresentados, mas sua própria *constituição* dependia da mediação cuidadosa, de material visual e texto sobre a obra, de cada artista.

Por exemplo, a artista Adrian Piper realizou muitas ações performáticas sem público, ou melhor, na ausência de pessoas na expectativa de ver arte. Piper fez uma série de ações não anunciadas nas ruas de Nova Iorque chamadas *Catalysis* (1970-1973), como quando andou de metrô vestida com roupas fedidas, e na vez em que andou pelas ruas vestindo uma blusa com os dizeres “WET PAINT” [tinta fresca]. Essas ações se tornaram

conhecidas como obras de arte para um público de arte porque Piper produziu uma pequena seleção de fotografias e descreveu suas ações em vários de seus ensaios.¹⁶⁶

Uma questão levantada por esse tipo de prática é sobre onde o trabalho se localiza: a obra é a ação em si, aquilo que é produzido e compartilhado como documentação depois, ou as duas coisas? Talvez essa seja uma questão sem resposta derradeira e que pode ser vista como um sintoma da arte contemporânea, de acordo com a análise de Nathalie Heinich (2014) sobre arte contemporânea enquanto transgressão de formas e estruturas. Assim, questionar se a obra de Piper está na ação performática ou em sua documentação exemplifica a transgressão da arte contemporânea a tais categorias, e demanda, ao invés, um entendimento das negociações particulares de cada artista com essas formas e estruturas.

A análise de Martha Buskirk também aponta para a situação paradoxal de obras que se originam em experiências imediatas e momentâneas 'da vida', mas que só podem ser acessadas a partir de uma distância temporal, por meio de imagens e textos secundários (Buskirk, 2003: 223). Artistas controlam aquilo que o público pode ver e apreender sobre certa atividade, então a mediação na forma de relatos e documentos se torna crucial para o trabalho. No caso da *Catalysis* de Piper, sete ações foram realizadas, mas apenas quatro fotografias são conhecidas no total. Diante dessa escassa documentação visual, escrever e publicar ganharam um papel de destaque na construção, divulgação e compreensão da obra. Heinich também dá uma atenção especial à produção de textos em volta de obras de arte contemporânea, tanto de artistas como de especialistas. A autora sugere que o discurso *sobre* o trabalho muitas vezes faz *parte* da proposta artística e permite que ela circule no mundo da arte contemporânea (Heinich, 2014: 379).

Na obra *eu-você* de Basbaum, podemos reconhecer ao menos duas fases de produção parecidas com o trabalho de Piper. Há um primeiro momento ao vivo de produção de interação social, em uma situação em grupo onde se produz material, seguido de uma segunda fase onde o material é

¹⁶⁶ Buskirk diz que Piper trata do trabalho em "An Ongoing Essay" [Um ensaio em andamento], publicado em *Art and Artists* in 1972, que formou uma versão inicial e abreviada do texto de 1975 "Talking to Myself: The Ongoing Autobiography of an Art Object" [Falando comigo mesma: a autobiografia em andamento de um objeto de arte] (Piper, 1996: 29–53). Buskirk também fala do trabalho em entrevistas de Lippard (1972).

processado, e as atividades da primeira fase são manipuladas de forma a permitir a recepção da obra pelo público.¹⁶⁷ Assim como nos trabalhos de Piper, o público não tem acesso direto ao que ocorre durante a primeira fase, e é confrontado com materiais mediados pelos quais a noção da obra será formada. No caso de *eu-você*, a produção da segunda fase geralmente inclui um registro em vídeo, às vezes fotografias, diagramas ou desenhos, e material textual.

A produção visual e textual se presta a diferentes contextos: os vídeos de *eu-você* são obras para contextos expositivos ou sessões de projeção, já os textos podem ser impressos ou circular na Internet. Enquanto o material visual oferece uma percepção momentânea e mais direta do processo ocorrido (ainda mediada, é claro), os textos podem transmitir as ideias abstratas da estrutura da obra, seus ingredientes e contextos. Nos textos escritos por Basbaum sobre *eu-você* (Basbaum, 2005 e 2016), ele descreve os princípios iniciais de seu trabalho, e assim como Piper, ele emprega o formato do ensaio para contextualizar a obra e refletir sobre aquilo que ela produz. Basbaum usa sua escrita como uma ferramenta autorreflexiva para expressar suas ideias acerca das questões sobre documentação e acesso ao trabalho participativo, desdobrando assim tais questões na proposição do trabalho. Por isso eu diria que *eu-você* é mais do que o que se passa entre um grupo temporário de participantes, é também um modo de pensar por meio da mediação desses eventos.

5. Reenquadrando a obra

Pedro Erber (2015) oferece, na introdução de seu livro *Breaching the Frame – The Rise of Contemporary Art in Brazil and Japan*, [Rompendo a moldura – a ascensão da arte contemporânea no Brasil e no Japão], comentários úteis sobre como situar esta presença discursiva na arte. Erber trata das novas relações que artistas estabelecem com seu público em diferentes partes do mundo, a partir dos anos 1960, por meio de obras de arte que podem deslocar a antiga posição contemplativa do público para uma posição mais direta e ativa. Como mencionei anteriormente, essas novas práticas participativas integraram um desafio maior à zona autônoma da arte, para superar a divisão entre arte e vida cotidiana (Erber, 2015: 1-2). Tais esforços vinham muitas

¹⁶⁷ Na prática, estas duas fases não necessariamente seguem uma à outra cronologicamente, uma vez que a produção do material, a ser compartilhado com um público ausente, em geral já faz parte das ações ao vivo.

vezes de um desejo por inserção e democratização, e se posicionavam contra a institucionalização e alienação. Porém, ao focar em juntar arte e vida cotidiana de *modo desenquadrado*, direto e não mediado, o próprio ato de enquadrar (assim como os termos artísticos de desenquadrar ou reenquadrar) ganhou, paradoxalmente, mais ênfase. Martha Buskirk diz sobre Adrian Piper que “o principal é que as ações não eram marcadas, anunciadas, eram *desenquadradas*” [grifo meu] (Buskirk, 2003: 220). No entanto, depois dessas ações, Piper tinha que falar delas de alguma forma. Quando a arte literalmente sai do quadro para o campo das interações sociais, com a nova arte participativa e performática, o discurso se torna um importante mecanismo de enquadramento. Para Erber, então, o “enquadramento discursivo” não se restringe à comunicação verbal ou escrita *sobre* um tema, como na prática da crítica de arte por exemplo, mas inclui pinturas, esculturas ou performances – em resumo, obras de arte produzidas materialmente – e sua mediação em linguagem verbal por cada artista.

Podemos finalmente voltar às questões colocadas no início desse artigo: quais são os limites entre arte e vida dos quais falam Basbaum e demais artistas?¹⁶⁸ Quem os constrói e o que os mantém separados? Apresento aqui essas questões apenas como ponto de partida para discussões futuras. A distinção entre ‘arte’ e ‘vida’ tem sido um assunto recorrente na teoria da arte, desde os primórdios do modernismo, que aparece especificamente como debate contínuo sobre a autonomia da arte. Desde a clássica escrita de Peter Bürger (2002) sobre os esforços da vanguarda modernista em produzir uma arte que assumisse uma função social na sociedade¹⁶⁹, até os provocadores avisos de Hito Steyerl de que deveríamos prestar mais atenção nas maneiras com as quais a arte ‘ocupa’ a vida, ou até mesmo a ‘invade’ completamente (Steyerl, 2011).

Em um artigo de 2017, o próprio Ricardo Basbaum aborda o assunto, ao propor a pluralização desses termos e que se fale, ao invés, de “artes” e “vidas”¹⁷⁰. Ele argumenta que “arte” e “vida” não podem mais ser vistas da

¹⁶⁸ Artistas, historiadores de arte e curadores sempre voltam a este par de termos, como por exemplo na grande exposição *artevida*, que “examinou as relações entre arte e vida desde meados dos anos 1950 até meados dos 1980” (Pedrosa, 2015: 14).

¹⁶⁹ De acordo com Bürger, a arte burguesa se distinguiu da arte sacra e da arte de *côrte* ao buscar uma função representativa que estabelecesse efetivamente sua separação da *práxis* da vida. As vanguardas do século XX tentaram se opor a este processo, ao negar a produção e recepção individual da arte (Burger, 2002: 47-48).

¹⁷⁰ Basbaum, 2017.

mesma forma que nos anos 1960 por artistas como Allan Kaprow – o qual já marcou diferenças entre formas de vida diversas, com e sem arte, e arte com ou sem vida. De acordo com Basbaum, de lá pra cá estes termos foram neutralizados por meio da consolidação global das políticas neo-liberais, que produzem e absorvem relações sociais para diversão e consumo. Ele diz que o contato e a fricção entre “arte” e “vida” podem apenas ser explorados se diferenciarmos e diversificarmos esses termos, agora neutros. Basbaum fala das consequências de um regime macroeconômico, mas também da responsabilidade individual de cada artista em recuperar ou intervir na esfera das relações sociais e das subjetividades.

Os esforços de Basbaum com *eu-você* demonstram que artistas têm o papel de agentes, que podem estabelecer situações sociais temporárias e, ao fazê-lo, podem expandir os limites daquilo que está “entre arte e vida”, podem formular esses limites, movê-los, brincar com eles. Desta forma, artistas contribuem ativamente com a criação de novas estruturas, nas quais seus trabalhos são recebidos e vividos. É claro que isso nunca é totalmente controlado, e artistas como Basbaum também tentam coletivizar e emancipar esse processo, incentivando participantes a determinar suas realidades sociais livremente. Neste sentido, *eu-você* funciona como um experimento social que pode ser repetido em diferentes lugares e momentos. A cada vez, a obra vai emergir de estruturas, convenções e relações existentes, por um lado, e por outro, de interações específicas entre participantes.

Referências Bibliográficas

Basbaum, R. (2005). Differences between *us* and *them*. In Shaw, B. & Woollam, G. (Eds.), *Us and Them - Static Pamphlet Anthology 2003-2004*. Liverpool: Static Gallery.

Basbaum, R. (2008). me-you + system-cinema + passageway (NBP). In Balkema, A., Ning, L. & Liping, X. (Eds.). *The Shanghai Papers*. Ostfildern: Hatje Cantz, D.A.P. [online]. Acedido em https://rbtxt.files.wordpress.com/2009/09/shanghai_papers_txt2_.pdf

Basbaum, R., Holder, W. & Petick, E. (Eds.) (2016) (1). *Ricardo Basbaum. Diagrams, 1994 - ongoing*. Berlin: Errant Bodies Press.

Basbaum, R. (2016) (2). re-projetando (museu bispo do rosário) 2016. In Labra, D. (Ed.). *Das Virgens em Cardumes e da Cor das Auras*. São Paulo: Editora WMF.

Basbaum, R. (2017). artes/vidas. *Poiesis*, Niterói, v. 18, n. 29. Acedido em <http://periodicos.uff.br/poiesis/article/view/1981/1644>

Brett, G. (2002). Art in the Plural. In *Novas Direções* (cat.). Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna. Acedido em: http://www.nbp.pro.br/doc/art_in_the_plural_guy_brett_1162.pdf

Buchmann, S. & Hinderer Cruz, M. (2013). *Block-Experiments in Cosmococa - program in progress*. Londres: Afterall Books.

Burger, P. (2016). The Negation of the Autonomy of Art by the Avant-garde. In Bishop, C. (Ed.). *Participation*. Cambridge, MA e Londres: MIT Press and Whitechapel.

Buskirk, M. (2003). *The Contingent Object of Contemporary Art*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Erber, P. (2015). *Breaching the Frame. The Rise of Contemporary Art in Brazil and Japan*. Oakland: University of California Press.

Joseph, I. (2000). *Erving Goffman e a microsociologia*. Rio de Janeiro: Editora FGV.
Goffman, E. (2013). Fun in Games. In *Encounters. Two studies in the sociology of interaction*. Mansfield Centre: Martino Publishing.

Heinich, N. (2014). Práticas da arte contemporânea: Uma Abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. *Sociologia & Antropologia*, vol. 4, no. 2, 2014, pp. 373-387.

Lippard, L. & Piper, A. (1972). Catalysis: An interview with Adrian Piper. *The Drama Review: TDR*, vol. 16, no. 1, pp. 76-78.

Pedrosa, A. (2015). *artevida (catálogo)*. Rio de Janeiro: Cobogó.

Phelan, P. (1993). The ontology of performance: Representation without reproduction. In *Unmarked: The Politics of Performance*. Londres e Nova York: Routledge.

Piper, A. (1996). *Out of Order, Out of Sight*. vol. 1 (pp. 29-53). Cambridge: MIT Press.

Steyerl, H. (2011). Art as occupation: Claims for an autonomy of life. In *e-flux journal*, #30. [online]. Acedido em: <https://www.e-flux.com/journal/30/68140/art-as-occupation-claims-for-an-autonomy-of-life/>