

O que faz um palhaço sentado em um museu¹? Performances no contexto das coleções dos museus brasileiros

What a clown is doing sitting in a museum? Performances in the context of Brazilian museums' collections.

Vivian Horta

DOI 10.26512/museologia.v9i18.33028

Resumo

O artigo a seguir trata das questões que cercam o processo de musealização de manifestações artísticas muito populares no circuito, porém não proporcionalmente integradas aos acervos institucionais, especialmente quando tratamos dos museus brasileiros: performances e arte em novas mídias. O projeto em questão busca, através da investigação de obras estrangeiras e brasileiras, além de estudos de caso atuais em museus integrantes do Instituto Brasileiro de Museus, inferir hipóteses para a dificuldade enfrentada por este acervo em seu percurso até as instituições. Através do entendimento da missão dos Museus em servir como repositório para a pesquisa em História da Arte, e a lacuna que vem sendo deixada neste sentido, busca-se propor caminhos para que, através da pesquisa e troca de experiências entre equipes e instituições, torne-se possível chegar a uma gama de soluções comuns aplicáveis em diversos casos semelhantes, procurando aplicar o conhecimento acadêmico formal gerado à prática museológica.

Palavras-chave

Museologia. Performance. Arte em novas mídias. Museus brasileiros. História da arte.

Abstract

The following article deals with the issues surrounding the musealization process of nowadays popular artistic manifestations in the art circuit, but not equally integrated to the institutional collections, especially when dealing with Brazilian museums: performances and new media art. The project in question seeks, through the investigation of foreign and Brazilian works, in addition to current case studies in museums managed for the federal administration, Instituto Brasileiro de Museus, to build hypotheses for the difficulty faced by these categories of works of art in its journey to the institutions. As we understands the mission of Museums in serving as a repository for research in Art History, and the gap that has been left in this sense, the project seeks to propose ways so that, through research and exchange of experiences between teams and institutions, it becomes possible to reach a range of common solutions applicable in several similar cases, applying the formal academic knowledge to museum practice.

Keywords

Museology. Performance. New media Art. Brazilian museums. History of art.

Introdução

Performances, obras de arte relacional e novas mídias são algumas das manifestações artísticas que transitam à margem das tipologias tradicionais de acervos que nos habituamos a encontrar em museus de arte ao redor do mundo. Embora sua importância no percurso da História da Arte seja reconhecida

¹ O título refere-se ao texto publicado pela revista Bravo! (KATO, 2012), que utilizava a frase como subtítulo da reportagem que tratava da obra *Palhaço com Buzina Reta* – Monte de Irônicos, de Laura Lima, apresentada no início de 2012 no Museu de Arte Moderna de São Paulo, como parte da exposição coletiva *O Retorno da Coleção Tamagni: Até as Estrelas por Caminhos Difíceis*.

pelas instituições e colecionadores, estas obras muitas vezes acabam negligenciadas no contexto das coleções institucionalizadas devido às dificuldades técnicas acarretadas por sua aquisição.

Acredita-se que os entraves enfrentados no processo de incorporação destes acervos ao contexto de um museu possam atuar como inibidores desta prática, levando estas instituições a encaixá-los de maneira equivocada em tipologias tradicionais ou a abrir espaço para a exibição, mas não para colecionar as obras em questão.

A performance, por exemplo, transforma o museu em local de espetáculo, aproximando o público do artista em um momento cultural em que o individualismo é cada vez mais reforçado pela utilização de redes sociais e mensagens, além do uso massivo de ferramentas de entretenimento online. Para atrair os espectadores, nada poderia conter mais apelo do que a promessa de uma “experiência”. No entanto, passado o momento do acontecimento, como mantê-lo vivo e presente, dentro de sua efemeridade, no acervo de uma instituição cuja principal missão é a de preservar testemunhos materiais de fatos históricos, sociedades e culturas?

Performances

Museus de todo o mundo buscam afinar-se com as necessidades de seu público e entender o papel e o lugar das performances ao incorporá-las a seus acervos, trazendo ao debate questões como a preservação e a exposição de tais manifestações artísticas e exigindo destes artistas que se adequem a um ambiente que até algum tempo atrás parecia estranho à sua expressão artística, sendo utilizado inúmeras vezes com o propósito de subverter convenções e tradicionalismos, imediatamente associados à instituição. Searle afirma que “A proliferação da performance em museus tem muito a ver com a arte em si mesma e com a mudança no papel destas instituições, assim como com as demandas de uma audiência que quer sentir-se encorajada, envolvida e participativa.” (2012, tradução nossa)

Enquanto alguns artistas vendem e adaptam suas obras aos museus, evidencia-se a disposição em adequar-se aos padrões tantas vezes criticados, numa busca por atingir maior visibilidade. Ao mesmo tempo em que procura lidar com as dificuldades de exposição de performances realizadas originalmente em outros contextos, o museu expõe-se ao espírito crítico, questionador e imprevisível do artista.

Atualmente, os museus começam a abrir as portas de seus acervos para as performances, com iniciativas como a da Tate Modern, de Londres, que inaugurou, em 2012, o espaço The Tank, idealizado para colocar esta manifestação artística no centro das atenções, ou de museus como o MoMA de Nova York e os Museus de Arte Moderna do Rio e de São Paulo, que adquiriram obras de artistas como Marina Abramović, Márcia X.² e Laura Lima, respectivamente.

No entanto, manter apenas certificados de aquisição destas obras parece não dar conta da vocação museológica, que deve abranger a exposição, a comunicação e a informação através de seu acervo. Em seu artigo “Na presença de Marina Abramović: Notas sobre musealização da performance”, Lúcia Matos relata que, no acervo do MoMA, apenas 5 obras estão classificadas como performances, “[...] e nenhuma pertence ao período inicial que definiu a prática

2 Márcia Pinheiro (1959-2005), artista plástica carioca, iniciou sua carreira na década de 1980, realizando diversas performances envolvendo a relação sexo/infância.

O que faz um palhaço sentado em um museu?
Performances no contexto das coleções dos museus brasileiros

em função de uma ação irrepetível, desencadeada pelo próprio artista, ao vivo perante uma audiência, de desenlace imprevisível” (2010: 208). Trata-se de um fenômeno ocorrido através de uma mudança na visão dos próprios artistas, que buscam alternativas para possibilitar a permanência de suas obras dentro de coleções mantidas através dos anos.

Luiz Camillo Osório, curador do MAM-Rio entre 2009 e 2015, questiona o lugar da performance num espaço que tem como tendência a destemporalização da obra de arte, no qual tudo o que entra passa a ser revestido por uma aura de sacralização, que desloca e plastifica a obra para um vácuo espaço-temporal. É difícil visualizar uma manifestação artística que transborda força vital sobrepujando um tradicionalismo estabelecido ao longo de séculos.

A artista contemporânea britânica Tracey Emin, após ter recusado cerca de 1 milhão de dólares que lhe foram oferecidos pela Saatchi Gallery, última proprietária da obra, para recriar *Everyone I Have Ever Slept With 1963–1995*, perdida durante um incêndio em um depósito em Momart, assim como obras de seus contemporâneos Damien Hirst, Martin Maloney e dos Chapman Brothers, justificou sua negativa:

Eu tinha a inclinação e a inspiração para fazer aquilo 10 anos atrás, eu não tenho a inspiração e a inclinação agora. [...] Meu trabalho é muito pessoal, o que é de conhecimento do público, então eu não posso criar aquela emoção de novo – é impossível. (BBC..., 2004)

Imagem 1: *Everyone I Have Ever Slept With* (1963 - 1995)



Fonte: Saatchi Gallery, London, EN

Como recriar, então, performances geradas sob diferentes contextos temporais e espaciais, muitas com o claro intuito de buscar reações através do choque ou da inovação extrema, colocando o artista e/ou o público em situações de constrangimento ou que beiram o risco físico, e trazê-las, contrariando todo seu propósito, para o ambiente tradicional e institucionalizado de um museu ou uma galeria? A performer sérvia Marina Abramović sugere uma solução: a reperformance.

O conceito inclui tanto a reinterpretação de obras de performance de outros artistas [...] como a rerepresentação das suas performances por ela ou por outros performers, devidamente preparados para o fazerem, como aconteceu nesta exposição. [...] Para Abramović a reperformance (tanto na forma de reinterpretação como de rerepresentação) é a resposta mais ajustada a duas das principais dificuldades inerentes ao processo de musealização da performance: preservar a ação ao vivo e possibilitar a participação efetiva do público. (MATOS, 2010: 210)

Ocorre aí, através do não-original, noção discutida por Anne Cauquelin: o deslocamento, no qual a obra deixa sua pegada, “envia uma cópia (um semelhante) do lugar onde se considera que ela se encontra enquanto original.” A re-performance é uma forma encontrada pelos artistas de encenar algo a respeito de uma encenação, de contar uma história sobre algo que já foi feito antes. Uma artista contratada por Abramović para reencenar uma de suas performances afirmou que “nunca ensaiamos. [...] Não somos atores, e isto não são réplicas – são reinterpretações, por isso não estamos a tentar reproduzir exatamente os movimentos dela.” (MATOS, 2010: 210) A própria obra funciona como o rastro de sua existência primordial quando uma pintura ou escultura é exposta no museu, fora do contexto de tempo ou espaço de sua produção. Ainda assim, a obra original, no suporte original, dotada de um fazer artístico original e, mesmo que não atingindo o objetivo para o qual foi originalmente pensada, está lá, absoluta e totalmente presente. O mesmo não poderia ser dito sobre performances, que, mesmo documentadas em projetos, em vídeo ou em áudio, não estarão jamais em corpo presente, senão quando realizadas primeiramente por seus autores. Não há o que por em discussão quando se afirma que uma performance não foi pensada para ser vídeo, áudio ou projeto, e sim em si mesma: viva em tempo e espaço.

Diversos artistas contemporâneos criaram e comercializaram projetos artísticos, seguindo o ideal duchampiano de arte mental em lugar de arte retiniana, afirmando a ideia e o pensar artístico não só como essencial ao processo de criação como, muitas vezes, sua finalidade. Sendo assim, a técnica artística, incensada ao longo de séculos, foi relegada ao segundo plano, ficando muitas vezes nas mãos de artesãos ou operários, mão-de-obra à qual foi confiada a tarefa de colocar em prática os esquemas definidos pelo artista. O artista conceitual americano John Baldessari já afirmava que “a arte é uma criação para os olhos que só pode ser percebida através de palavras.”

Tendo como problemática a perpetuação de performances através de gerações é possível, e já vem sendo praticada, a formalização de projetos que garantem que artistas tenham controle sobre sua obra mesmo quando não em contato direto com sua realização, assim como fizeram, nos anos 70, artistas como Sol LeWitt, que criava *wall drawings* (1968-2007), trabalhos bidimensionais tendo como suporte as paredes de museus e galerias, utilizando-se de formas geométricas para evocar a arquitetura local e vendia seus projetos, limitando o número de vezes em que poderiam ser remontados, para instituições de diversos países, incluindo o MAM-Rio. Estes trabalhos duravam, na maioria das vezes, apenas o tempo de uma exposição, em ocasiões nas quais indivíduos comuns, em geral sem formação específica, realizavam o trabalho final em lugar do artista, que afirmou, em 1971, que “cada pessoa desenha uma linha de maneira diferente e cada pessoa entende palavras de maneira diferente.”

Além disso, performers como Marina Abramović realizam *casting calls* nos quais, através de anúncios, recebem e analisam currículos de voluntários, no intuito de selecionar e preparar *reperformers* para reapresentar suas obras, preservando assim algum contato com o resultado final que será levado ao público através destes atores.

Algo semelhante foi realizado pela artista mineira Laura Lima, que apresentou seu *Palhaço com Buzina Reta – Monte de Irônicos*, no início de 2012 no Museu de Arte Moderna de São Paulo, como parte da exposição coletiva *O Retorno da Coleção Tamagni: Até as Estrelas por Caminhos Difíceis*. Existem sete

O que faz um palhaço sentado em um museu?
Performances no contexto das coleções dos museus brasileiros

versões para a performance, termo que a própria artista rejeita, que incluem a vestimenta do palhaço (desenhada pela artista) e o conceito da peça, que pode ser apresentada a qualquer tempo, desde que respeitando uma série de recomendações da artista, expressas através de uma espécie de manual, que a artista chama de *modus operandi*. Uma das versões da obra, adquirida pelo próprio MAM-SP, custou algo em torno de R\$ 25 mil.

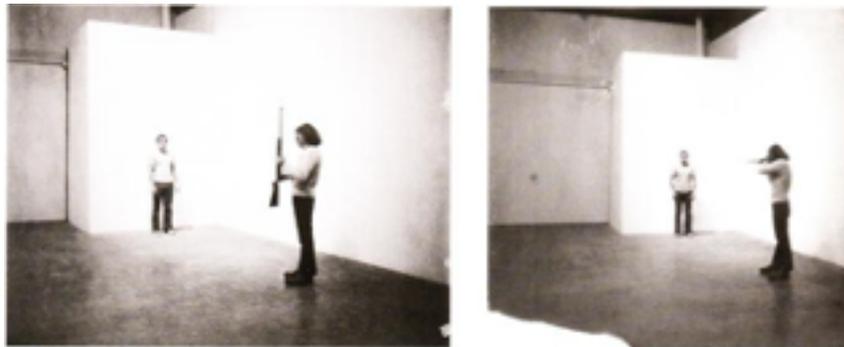
Pode-se traçar um paralelo entre a documentação, replicação e gradual perda de significado destas obras e o questionamento de Anne Cauquelin a respeito da obra *Double Negative*, de Michael Heizer, no qual o longínquo situado no deserto, fora do alcance do espectador e o documento exposto se desmentem ao mesmo tempo em que desmaterializam a galeria (que não expõe a obra), o documento (que não é a obra) e a própria obra, que não está presente:

Com a obra permanecendo fora de visão, entramos no campo da ficção, da incerteza: o que vejo aqui (na galeria) é crível? O objeto – indicado como ausente – existe realmente? O deslocamento que se exhibe como tal não oculta muito simplesmente a desapareição ou a inexistência? (2008: 71)

O mesmo pode ser aplicado aos registros documentais de performances adquiridos por instituições, que remetem a uma lembrança, embora haja no registro sonoro e visual operado pelos artistas uma intenção genuína de integração com coleções museológicas.

O artista americano Chris Burden, em sua performance *The Shoot*, de 1971, solicitou que outra pessoa atirasse deliberadamente em seu braço, utilizando uma espingarda, para colocar em prática sua ideia de risco como expressão artística. Burden trabalhou com este conceito durante toda a década de 1970 e algo tão ofensivo jamais poderia ocorrer dentro de um museu ou galeria.

Imagem 2 - The Shoot - Chris Burden - (1971)



Fonte: chegg.com

A performance, evidentemente, é irrepetível. Uma reperformance utilizando alguma alternativa segura também não daria conta do choque quase inacreditável causado pela experiência original. Neste caso, assistir o vídeo no qual o artista registrou a obra remete às sensações pretendidas pelo autor, sem que nenhum visitante corra perigo. Em uma exposição, recursos cenográficos, como a exibição do vídeo em tamanho real, podem ser utilizados para que o visitante sinta-se envolvido pela obra.

Em 1965, Hélio Oiticica transportou uma performance envolvendo a bateria da Mangueira³ e seus *Parangolés* para o jardim do MAM-Rio, na abertura

3 Grêmio Recreativo e Escola de Samba Estação Primeira de Mangueira.

da exposição Opinião 65⁴, após sua realização ter sido considerada uma ameaça à integridade das obras em exposição. Não há notícia de qualquer registro em vídeo da obra. A bateria da Mangueira, composta hoje por outros membros, e os *Parangolés*, provavelmente não os originais, mas novos, feitos segundo o projeto de Oiticica, poderiam estar presentes em uma reperformance da obra. No entanto, sem a presença do artista, suas indicações ou ao menos um registro visual, sem o contexto histórico ou até mesmo a existência do evento dentro do qual a performance tomou lugar, qual seria o sentido de sua reencenação? Ainda além, qual seria o impacto causado, atualmente, por um acontecimento semelhante? A obra perde-se no tempo, restando apenas os relatos escritos ou falados para documentá-la.

Imagem 3 - Hélio Oiticica - Parangolés (1965)



Fonte: Museu de Arte de São Paulo, SP, Brasil

Estes dois casos funcionam como o início de uma reflexão para além, que ressalta a necessidade de múltiplos registros a respeito deste tipo de manifestação artística, da manutenção de projetos assinados por seus autores e de um questionamento que procure rever e adequar o sentido de cada obra, dentro da proposta original do artista, no contexto em que é exibida ou reencenada. A arte permanece em constante movimento, e assim deve ser pensada, cuidando para que o mínimo de informação seja perdido.

O crítico de arte Adam Searle (2006) afirma que toda obra de arte é um vestígio de uma performance, e que sempre que uma obra é exposta, ela está envolvida em algum tipo de encenação, tendo em vista que seu contexto, tanto histórico quanto espacial é perdido, havendo, geralmente, justaposições de obras que não foram originalmente pensadas para conviver em um mesmo espaço expositivo. Desta forma, podemos concluir que o tipo de reencenação proposta por Abramović é praticamente uma tradição no que diz respeito aos museus.

Na capa de seu documentário *The artist is present* (2012), baseado na performance homônima, realizada no MoMA, em 2010, na qual permanecia durante dias inteiros sentada em uma cadeira, aguardando que espectadores viessem sentar-se à sua frente, sem que houvesse nenhum diálogo, Marina Abramović

4 Exposição coletiva realizada no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro entre 12 de agosto e 12 de setembro de 1965, apresentando uma geração de jovens artistas brasileiros.

O que faz um palhaço sentado em um museu?
Performances no contexto das coleções dos museus brasileiros

afirma que “a coisa mais difícil é fazer algo que está próximo de fazer nada.” Dificil também é coletar, documentar e transportar o sentido deste algo, desta ação temporal em sua essência.

Arte em novas mídias

É de suma importância investigar as relações entre as obras adquiridas por museus e instituições de cultura brasileiras, e os processos técnicos que visam à sua preservação, como a catalogação, a salvaguarda e a exibição destas tipologias. Isto aplica-se especialmente à arte contemporânea, que enfrenta também o problema do constante surgimento de novas tecnologias, o que em muitos aspectos contribui para a dissociação dos conteúdos armazenados em mídias digitais ou analógicas, por desgaste ou mesmo por obsolescência e consequente ausência de dispositivos que possam reproduzi-las.

Seguramente, mesmo se o artista deixar alguma coisa para trás como prova que alguma coisa aconteceu ainda existem risco de má interpretação da obra de arte. Mesmo uma fotografia muito bem tirada por impor convenções diferentes sobre um trabalho por exemplo.

[...] a performance art abraça uma grande variedade de disciplinas que pode incluir mecanismos tecnológicos (como parte da performance ou como suporte por exemplo) para qualquer propósito que o artista entenda. Deste modo, podemos ligar algumas questões da preservação da performance às questões da new media art por exemplo. (RODRIGUES, 2015)

Em 29 de novembro de 2012 a curadora de arquitetura e design do Museu de Arte Moderna de Nova York, Paola Antonelli, anunciou “orgulhosamente” no blog do MoMA que o museu acabava de adquirir 14 jogos de videogame, afirmando esta aquisição apenas como um início de uma “lista de desejos” de 40 games.

Imagem 4 - Pac Man (1980)



Fonte: amazongames.com

Os games selecionados – *Pac Man*, *Tetris*, *Another World*, *Myst*, *SimCity 2000*, *vib-ribbon*, *The Sims*, *Katamari Damacy*, *EVE Online*, *Dwarf Fortress*, *Portal*, *fIOW*, *Passage* e *Canabalt* – cobrem um período de 30 anos no desenvolvimento de games (a primeira versão de *Pac Man*, popular nos *arcades*⁵, foi lançada em

5 Fliperama. Videogame profissional utilizado em estabelecimentos comerciais especialmente durante as décadas de 1970 e 1980 e, usualmente, operado através da inserção de fichas.

1980, enquanto *Canabalt* foi inicialmente desenvolvido em 2009 em *Flash* para o *Experimental Gameplay Project*, que permitia que o jogo fosse acessado online) e integraram, entre 2013 e 2014, a exibição *Applied Design*, uma exposição sobre design que incluía uma demonstração deste novo “braço” da coleção.

A aquisição destes itens por um dos maiores e mais conhecidos museus do mundo seria suficiente para alavancar as visualizações do post de Paola, mas uma discussão que já se desenrolava há mais de uma década entre críticos de arte e desenvolvedores de games ganhava enorme combustível com uma simples afirmação da curadora, que, falando em nome do museu, se pergunta “Video games são arte?”, para logo a seguir responder, categoricamente: “Certamente são, mas são também design, e a abordagem do design foi a que escolhemos para esta nova incursão neste universo.”

Shigeru Miyamoto, criador de games japonês responsável por clássicos da Nintendo⁶ como as franquias de aventura *Super Mario Bros.*, *Donkey Kong* e *Zelda*, além de jogos como *Star Fox*, *F-Zero* e, mais recentemente, games de simulação atlética para o inovador console Wii, também se pronunciou a respeito do tema. Em entrevista ao *NY Times*, publicada no Brasil pelo jornal O Globo, em março de 2013, Shigeru declarou ver os games apenas como entretenimento, embora acredite que seja necessário preservá-los.

O mais triste nos videogames é que quando o hardware para de funcionar, o jogo se perde. E a única forma de preservar é através dos vídeos. Assim sendo, por um lado estou feliz que haja um lugar preservando os jogos em seu estado original.

Ao mesmo tempo me parece um pouco estranho. Ainda penso em videogames como entretenimento. Me parece estranho pegar o entretenimento e preservá-lo como uma peça de arte por si só. Mas acho que o MoMA foi um dos primeiros a preservar produtos de design industrial. Como um designer industrial, fico muito grato por isso. (O GLOBO, 2013)

Miyamoto também trata de uma questão discutida por Rudolf Frieling, que diz respeito ao patrimônio digital. Curador de artes da mídia no Museu de Arte Moderna de San Francisco, Frieling afirma o papel da internet e das mídias digitais para os museus além de um simples armazém contendo imagens de coleções. Segundo ele “[...] especialmente a arte das mídias torna a tecnologia seu assunto, o qual não pode simplesmente ser separado do conteúdo transportado.” (FRIELING, 2007: 215-216)

Uma forma de expressão, seja de arte ou comércio, tem de se adaptar às novas condições tecnológicas. Isso inclui sistemas que vão se tornando obsoletos ou continuando a existir sob circunstâncias diferentes. O campo das tecnologias sempre foi dinâmico. [...] não estamos mais em princípio discutindo os prós e contras de um mundo digital; em vez disso estamos examinando as condições do digital em termos concretos. (FRIELING, 2007: 210)

O desenvolvimento e uso da ciência e da tecnologia por artistas sempre foi e não deverá deixar de ser parte integrante do processo de fazer arte. Não obstante isso, o cânone da história da arte ocidental não enfatizou suficientemente a centralidade da ciência e da tecnologia como conspiradoras, fontes de ideias e/ou mídia artística. Para aumentar o problema, temos o fato de que não

⁶ Nintendo Company. Fabricante japonesa de consoles e games, especialmente bem sucedida a partir da década de 1980. Criada em 1889 para a comercialização de baralhos japonesas, atualizou-se e permanece em funcionamento até a presente data.

existe um método claramente definido para analisar o papel da ciência e da tecnologia na história da arte. Na ausência de uma metodologia estabelecida (ou de uma constelação de métodos) e de uma história abrangente que ajudasse a esclarecer a interrelação entre arte, ciência e tecnologia e a comandar uma revisão, sua exclusão e marginalidade deverá persistir. (SHANKEN, 2009: 140-141)

Tomemos como exemplo a falta de definições universais para o termo arte e para o termo *game* e sua confusão com o termo jogo, que impedem sua inserção no campo da arte enquanto influenciam opiniões controversas por parte de críticos. Além disso, quando um *game* é especialmente bem sucedido em explorar a interatividade entre o que se passa na tela e o jogador, muitas vezes abre-se uma exceção e passa-se a enxergá-lo como “arte interativa”, um subgênero da chamada “arte digital”.

Segundo Oliver Grau, ao tratar de “arte como inspiração de mídias em evolução”:

Ao ser introduzida, uma nova mídia ilusionista abre uma lacuna entre o poder do efeito da imagem e o distanciamento consciente/refletido no observador. Essa lacuna, contudo, torna-se mais estreita com a exposição crescente, e há uma inversão quanto à apreciação consciente. O hábito vai desgastando a ilusão, e logo ela não tem mais o mesmo fascínio. A ilusão se banaliza, e o público fica mais calejado em relação às suas investidas. Nesse estágio, os observadores são receptivos ao conteúdo e à competência da mídia artística, até que finalmente uma nova mídia, com maior apelo aos sentidos e maior poder de sugestão, o enfeitice novamente. O processo de competição entre uma nova mídia ilusionista e a habilidade de distanciamento dos observadores tem sido visto e revisto na história da arte europeia desde o final da Idade Média. (GRAU, 2007:181)

Estudos de caso

É possível em um primeiro momento exemplificar algumas situações vividas por equipes de museus brasileiros, no desafio de adequar determinadas obras ao contexto tradicional de seus processos.

O Museu Victor Meirelles (Ibram/MinC), em Florianópolis, realizou, no ano de 2016, em parceria com a Associação de Amigos do Museu Victor Meirelles e com o Jornal Notícias do Dia, o projeto *Ao correr da máquina*, no qual cinco artistas publicaram obras nas páginas centrais do caderno Plural, do supracitado jornal. Estas obras integraram posteriormente a exposição *Múltiplos*, promovida pelo MVM, e composta por obras de 45 artistas, entre eles Cildo Meireles e Adriana Varejão.

Uma das obras publicadas foi *Entrenotícias*, que consistia em uma página impressa com instruções para que o próprio leitor a transformasse em obra. O próprio autor, Carlos Franzoi, define: “Meu trabalho é com performance, e para o projeto pensei em algo que transpusesse essa manifestação para o leitor. Como o próprio leitor precisa produzir a obra conforme orientações do tutorial, ele mesmo se torna coautor e parte da própria obra de arte.” (DIOGO, 2016)

No entanto, no contexto da musealização desta obra, a equipe enfrentou um impasse: para que a obra fosse “montada”, perderiam-se as instruções do tutorial impresso pelo artista. Ao mesmo tempo, por tratar-se de um suporte frágil, após tornar-se um objeto tridimensional, a armazenagem e a conservação da obra tornam-se mais difíceis. No entanto, se mantida como uma folha de instruções, a obra passa a ser documento. A solução encontrada foi a de incorpo-

rar ao acervo um exemplar da obra montado pelo artista no próprio museu. A ficha de catalogação da obra deixa os campos “Técnica” e “Coleção” em branco, além de apresentar duas dimensões, a da “impressão em papel jornal” e a da “escultura”.

Imagem 5: Cildo Meireles - rio oir (1976/2013)



Fonte: Acervo pessoal

Nos Museus Castro Maya (Ibram), podemos apontar ao menos duas situações relevantes à esta pesquisa. Uma delas relativa à obra *rio oir* (1976) de Cildo Meireles, editada e doada ao Museu em 2013. A obra em questão é constituída por uma publicação, revestida por uma caixa em papelão duro, composta por um livro, em CD e um LP, que contêm a obra em si – um áudio gravado pelo artista. Esta obra suscitou discussões entre os técnicos do Museu à época de sua incorporação, por encontrar-se sob a legenda de diversas tipologias possíveis. Seria um livro de artista? Uma áudioperformance? Um objeto bibliográfico, arquivístico ou museológico? De que forma poderia ser melhor recuperado por um pesquisador interessado no artista? E em livros de artista? Em obras de arte contemporânea em áudio? Além disso, o item em questão levantava questões a respeito da obsolescência dos equipamentos utilizados para que se tivesse acesso ao seu conteúdo. O museu, por exemplo, não possui um toca-discos, assim como a maioria das instituições e residências atualmente. Como se deve proceder? Atualizando a mídia? Por fim, a obra em questão permaneceu na biblioteca da instituição, catalogada como livro de artista, embora até o momento não haja consenso a respeito.

Imagem 6 - Composição (1959), de Georges Mathieu



Fonte: Coleção Museus Castro Maya - IBRAM, Rio de Janeiro

No segundo pavimento do Museu da Chácara do Céu (parte integrante dos supracitados Museus Castro Maya) encontra-se, em exposição de longa duração, a obra *Composição* (1959), de Georges Mathieu, artista conhecido por suas performances que resultavam em pinturas. Embora haja um pequeno texto explicativo ao lado da obra, por tratar-se de um suporte e de uma técnica tão familiares ao espectador, poucos são os visitantes que entram em contato com a verdadeira natureza da obra, a de vestígio de uma das performances do artista. Além disso, não há documentação a respeito da performance geradora da obra. Cabe mais uma vez uma série de questionamentos, inclusive se haveria uma forma mais apropriada de exibir esta obra, atualmente enquadrada na tradicional tipologia “pintura”.

Além disso, obras da artista Laura Lima, adquiridas pelo Museu de Arte da Pampulha, Museu de Arte Moderna de São Paulo (no ano de 2000, primeira performance adquirida por um museu no Brasil) e Instituto Inhotim; de Maurício Ianês, integrantes do acervo da Pinacoteca do Estado de São Paulo e do Centre National des Arts Plastiques de Paris; da artista Márcia X, doadas ao Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro e do Grupo Empreza, adquiridas recentemente pelo colecionador curitibano Sergio Carvalho, assim como a mostra de performances Verbo, promovida desde 2005 pela Galeria Vermelho, de São Paulo, são de grande interesse para esta investigação.

Considerações finais

O objetivo geral da investigação em curso é o de propor diretrizes para aquisição, catalogação, documentação, armazenagem e exposição de performances e arte em novas mídias, além de outras tipologias de arte contemporânea que possam vir a interessar ao estudo, no contexto dos acervos museológicos de instituições de arte no Brasil. Através de uma relação de instituições brasileiras que possuem as tipologias em questão em seu acervo, busca-se definir as principais dificuldades enfrentadas pelos profissionais de museus em processar estas obras no contexto de suas instituições; comparar casos específicos que propõem questionamentos comuns entre mais de uma instituição e, assim, identificar soluções utilizadas em uma ou mais instituições e propor sua aplicação na solução de questionamentos similares em outras instituições, detectando a viabilidade de um padrão de comportamento em cada etapa da incorporação destas obras a um acervo museológico.

Pretende-se também selecionar algumas instituições – possivelmente aquelas mais acessíveis e com maior número de obras relacionadas ao tema da pesquisa presentes em seu acervo -, que serão visitadas pessoalmente, na intenção de, através de conversas com os integrantes das equipes responsáveis por cada etapa do processo de musealização de uma obra adquirida pela instituição, realizar um diagnóstico das dificuldades enfrentadas pelo corpo técnico destes museus no processamento dos acervos em questão.

O escopo da pesquisa busca também por um intercâmbio com instituições internacionais que contemplam em seu acervo instalações, performances e arte em novas mídias, como o Tate Modern, em Londres, que adquiriu sua primeira performance em 2005 (*Good Feelings in Good Times* de Roman Ondak); o Centre National des Arts Plastiques, em Paris, que possui em seu acervo diversas performances, videoperformances, instalações e obras listadas em outras tipologias que desafiam os procedimentos tradicionais de musealização, tendo ad-

quirido recentemente a performance *Refus* (2014) do brasileiro Maurício Ianês, e o MoMA, que inaugurou um Departamento de Mídia e Performance, inclusive tendo adquirido, em 2011, 14 games para sua coleção, além de possuir em seu acervo performances da artista sérvia Marina Abramović.

Em um último momento, propõe-se a criação de um grupo, idealmente integrado por representantes das equipes responsáveis pelo acervo de cada instituição investigada, para discussão das dificuldades enfrentadas nestes processos, relatos de experiência e estudos de caso. A finalidade, através desta troca de saberes, seria a de aplicar procedimentos provenientes de outras experiências em novas instituições, verificando-se a possibilidade de estabelecer normas padronizadas para a aquisição, documentação, armazenamento e comunicação de tais acervos.

Referências

ALTSHULER, Bruce. *Collecting the new: museums and contemporary art*. New Jersey: Princeton University Press, 2007.

ANTONELLI, Paola. *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*. Nova York, 29 nov. 2011. Disponível em: <http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> Acesso em: 30 nov. 2012.

BBC News UK. Emin anger over public 'sniggers'. 30 maio 2004. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/kent/3761851.stm>. Acesso em: 04 ago. 2012.

BOGOST, Ian. *How to do things with videogames?* Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

DIOGO, Marciano. Arte entre notícias. *Jornal Notícias do Dia*. Florianópolis, 6 jan. 2016.

CATALOGUE des Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique. Descrição detalhada da obra *Wand-Skulpturen*, de Bernd Lohaus. Disponível em: <http://www.fine-arts-museum.be/fabritiusweb/List.csp?Profile=Default&OpacLanguage=fre&SearchMethod=Find_1&SearchTerm1=10604&RequestId=943992_1&WebAction=NewSearch&Database=2&PageType=Start&Index1=Index32&NumberToRetrieve=10&WebPageNr=1>. Acesso em: 12 ago. 2012.

CAUQUELIN, Anne. *Frequentar os incorporais: Contribuição a uma teoria da arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 1ª ed. 215 p.

EBERT, Roger. Video games can never be art. 16 abr. 2010. Disponível em <http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html> Acesso em: dez. 2012.

EBERT, Roger. Why did the chicken cross the genders? 27 nov. 2005. Disponível em <<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/section?category=ANSWERMAN&date=20051127>> Acesso em: dez. 2012.

O que faz um palhaço sentado em um museu?
Performances no contexto das coleções dos museus brasileiros

ENCICLOPÉDIA Eletrônica Itaú Cultural. Desertesejo (verbete). Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Desertesejo>> Acesso em: mar. 2013.

FILE. Disponível em: <<http://file.org.br/>>. Acesso em: mar. 2013.

FURLANETO, Audrey. Da Tate Modern, em Londres, ao MAM do Rio, instituições se rendem às performances. *O Globo*, Rio de Janeiro, 14 jul. 2012. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/da-tate-modern-em-londres-ao-mam-do-rio-instituicoes-se-rendem-as-performances-5467736>>. Acesso em: 04 ago. 2012.

GRENIER, Catherine. *La fin des musées?* Paris: Editions du Regard, 2013.

HIGGINS, Charlotte. Tate Modern unlocks Tanks – and introduces live art into mainstream. *The Guardian*, Londres, 16 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2012/jul/16/tate-modern-tanks-live-art>>. Acesso em: 04 ago. 2012.

INTERNET Movie Database. Shigeru Miyamoto. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0594427/>>. Acesso em: 25 mar. 2013.

JONES, Jonathan. Sorry MoMA, video games are not art. *The Guardian*. Londres, 30 nov 2012. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathan-jonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>>. Acesso em: dez. 2012.

KATO, Gisele. Mistério no Museu. *Bravo!*, São Paulo, n. 175, mar. 2012. Disponível em: <<http://bravonline.abril.com.br/materia/misterio-no-museuu#image=175-cap-1>>. Acesso em: 13 ago. 2012.

LAURENTIZ, Silvia. Game art (verbete). Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art>> Acesso em: dez. 2012.

MAEDA, John. Video games Do belong in the Museum of Modern Art. *Wired*. San Francisco, 12 abril 2012. Disponível em: <<http://www.wired.com/opinion/2012/12/why-videogames-do-belong-in-the-museum-of-modern-art/>>. Acesso em: mar. 2013.

MATOS, Lúcia Almeida. Na presença de Marina Abramovic: Notas sobre musealização da performance. *Revista de História da Arte*, Porto, n. 8, 2011. Disponível em <http://iha.fcsh.unl.pt/uploads/RHA_8_12.pdf>. Acesso em: 04 ago. 2012.

O GLOBO. Shigeru Miyamoto fala sobre inclusão dos videogames no MoMA. Rio de Janeiro, 11 mar. 2013. Disponível em <<http://oglobo.globo.com/cultura/shigeru-miyamoto-fala-sobre-inclusao-dos-videogames-no-moma-7805413>> Acesso em: 22 mar. 2013.

RAHE, Nina. Mesmo tímida, venda de performances cresce no mercado de arte brasileiro. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 10 abr. 2016. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/04/1759017-mesmo-timida-venda-de-performances-cresce-no-mercado-de-arte-brasileiro.shtml>>. Acesso em 10 de abril de 2018.

- REZENDE, Marcelo. Crer para ver. *Bravo!*, São Paulo, n. 180, p. 36-37, ago. 2012.
- RIVETTI, Ermanno. Pac-Man at MoMA: it's no game. *The Art Newspaper*. Londres, 1 mar 2013. Disponível em: <<http://www.theartnewspaper.com/articles/Pac-Man+at+MoMA%3A+it%E2%80%99s+no+game/28967>>. Acesso em: mar. 2013.
- RODRIGUES, Marta. Os desafios do efêmero: conservar a performance art – parte I. *Artecapital*. Lisboa, 27 jul. 2015. Disponível em <<https://www.artecapital.net/estado-da-arte-55-marta-rodrigues-os-desafios-do-efemero-conservar-a-performance-art-parte-1>>. Acesso em 10 de abril de 2018.
- RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.
- SEARLE, Adam. How performance art took over. *The Guardian*, Londres, 3 jul. 2012. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2012/jul/03/performance-art-abramovic-tate-modern>>. Acesso em: 10 ago. 2012.
- SEARLE, Adam. Second thoughts. *The Guardian*, Londres, 7 dez. 2006. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/culture/2006/dec/07/2>>. Acesso em: 5 ago. 2012.
- SOGABE, Milton. *7º Simpósio de Arte Contemporânea: participação e interação*. Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2012.
- STEVENS, Mark; SWANN, Annalyn. de Kooning: an American master. (p. 358-360) Disponível em: <<http://nymag.com/docs/08/05/dekooningpages.pdf>>. Acesso em: 5 ago. 2012.
- STUART, Keith. Are video games art: the debate that shouldn't be. *The Guardian*. Londres, 6 dez. 2012. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>> Acesso em: dez. 2012.
- THAT Game Company >> Journey. Disponível em: <<http://thatgamecompany.com/games/journey/>>. Acesso em: dez. 2012/ mar. 2013.
- VILLAS-BÔAS, Gláucia. Vida da crítica: percursos de Mário Pedrosa. In. *Poesis* 14. Rio de Janeiro, Universidade Federal Fluminense: 2009. Disponível em <http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis14/Poesis_14_MarioPedrosa.pdf> Acesso em 30 mar. 2013.
- WIKIPEDIA. Video games as an art form. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_an_art_form>. Acesso em: dez. 2012 / mar. 2013.

Submetido em 02 de agosto de 2020.
Aprovado em 14 de setembro de 2020.