

# Ficções Museográficas - O Cubo Branco como Caixa de Pandora

## Adolfo Cifuentes

Artista visual. Pesquisador. Professor adjunto no Departamento de Teatro, Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte, MG. Doutor em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais. Mora em Belo Horizonte, Brasil. Graduação em: Licenciatura em Lingüística y Literatura - Universidad de la Sabana, Bogotá (1993). Especialização em Língua e Literatura Russa (Instituto Puchkin, Moscou). Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Visuais, atua principalmente nos seguintes temas: artes visuais, performance, fotografia, arte de participação coletiva e instalação.



#### RESUMO

O museu e os seus correlatos, a galeria, o formato “exposição”, têm sido o alvo de múltiplas condenações lançadas desde os mais variados eixos discursivos. Paradoxalmente, o Cubo Branco apresenta também uma persistente presença e uma capacidade para absorver e integrar no seu repertório as caricaturas que se fazem dele. A revisão crítica dos paradigmas que constituem as suas estratégias de classificação, das suas técnicas narrativas e dos seus grandes relatos (a Arte, a História da Arte etc.) constituem, hoje, um importante lugar de trabalho criativo. O presente artigo analisa essa meta-crítica do museu como campo ficcional na obra de três artistas latino-americanos: a argentino-americana Mariana Tres e os colombianos Nadin Ospina e Alberto Baraya.

## I- De zumbis, museus e outras criaturas paradoxais

*Queremos destruir os museus, as bibliotecas, as academias de todo tipo.*  
(MARINETTI, 1909)<sup>1</sup>.

*Museu e Mausoléu estão conectados por mais do que uma associação fonética. Os museus são os sepulcros familiares das obras de arte.*  
(ADORNO, 1967)<sup>2</sup>.

*Museus do Futuro: ¿Uma contradição de termos?*  
(IPPOLITO, 1998)<sup>3</sup>.

Declarar a morte do museu é uma ilustre tradição mantida já ao longo de mais de um século. Adoradores do motor à explosão (os futuristas) e das novas máquinas digitais (Ippolito), simpatizantes do fascismo (Marinetti) e do marxismo, nas suas variadas tendências, coincidiram unanimemente: o museu é sinônimo de obsolescência, estagnação e reificação (Adorno). Por definição, porém, para que algo morra tem que estar vivo. Então, se a morte se repete ciclicamente, três pequenas teorias se impõem: ou bem o museu renasce continuamente ou ele foi sempre um morto vivente. Ou então, como no diagnóstico de Hal Foster para a arte em geral, tratou-se sempre de um “funeral para um cadáver errado”<sup>4</sup>.

Curiosamente, esse mesmo século que repetiu o ritornelo da sua morte foi também o da sua expansão rizomática. Poderíamos contar aos milhares o número de museus abertos em todos os cantos do planeta nesse mesmo período. A questão, porém, não é só de números, senão também do papel central que ele mantém, apesar de todas as suas mortes, como elo essencial do circuito de produção, circulação e visibilidade social daquilo que chamamos “arte”. O convite a destruí-lo lançado pelas vanguardas foi coroado pelo reconhecimento definitivo da arte moderna que implicou a abertura do MoMA de Nova York, em 1929. De forma similar, o ano da publicação da *Estética*, de Adorno (1970, um ano depois da sua morte), foi também o do lançamento do concurso internacional para a construção do Centro Nacional da Arte e da Cultura Georges Pompidou em Paris, cujo prédio alberga o Musée National d’Art Moderne, o maior museu de arte moderna da Europa e um dos mais visitados do mundo.

Museu e mausoléu têm afinidades fonéticas em muitas línguas indo-européias. Pareceria, porém, que a cada vez que se pretendeu ver nessa

consonância o secreto íntimo da sua natureza, a simetria das suas ressurreições acabou se impondo. Esse seria também o caso de outras duas datas harmônicas: 1993, ano da publicação de *Sobre as Ruínas do Museu*, de Douglas Crimp, conhecido diagnóstico do desmoronamento do museu, e 1997, ano de abertura do Museu Guggenheim Bilbao<sup>5</sup>. Arquitetura e império, porém, sempre vão de mãos dadas. Apresentar o “sucesso” desse projeto, o seu impacto mundial, o relançamento efetivo que ele realizou de uma cidade e de uma região (Bilbao, o País Basco), como prova da vitalidade do museu, seria, neste contexto, aprofundar no paradoxo do esplendor e morte simultâneos do museu. Foster, por exemplo, vê nos museus transformados em espetáculo, nas suas arquiteturas fastuosas impostas como logomarcas do museu-empresa, o maior perigo que ameaça hoje não só a instituição museográfica, mas a própria arte. Ambos teriam sido engolidos pelo poder voraz das indústrias culturais através da presença invasiva do design<sup>6</sup>, elemento central a partir do qual o capitalismo pós-industrial produz o valor agregado: o design, o *look*, a logomarca como os elementos-chave da produção da mais-valia capitalista.

O museu não é, então, o único morto-vivente. Outro *leitmotiv* acompanha o ritornelo do seu falecimento: a morte da própria Arte, que acontece também ciclicamente há já dois séculos, a partir de Hegel. Ou, talvez, seria mais correto dizer a partir das múltiplas leituras realizadas pelos seus exegetas (Arthur Danto, entre outros). As mortes da arte e do museu formam parte, então, do cânone e das boas maneiras da arte há já um tempo, constituindo eixos inerentemente ligados ao corpus de tradições paradoxais herdadas da modernidade. Paradoxais no sentido que já assinalaram Octavio Paz e Antoine Compagnon<sup>7</sup>:

uma “tradição da ruptura” só pode ser paradoxal. E “paradoxal” tem aqui um caráter claramente positivo. O seu atrativo provém de várias fontes: uma delas é a tensão que gera o próprio oximoro, figura literária que opera na coexistência de termos contrapostos – “morto vivente”, “sol negro”, “odiado amor”, *tradição inovadora, tradicional inovação* etc.<sup>8</sup>.

Ainda mais: além da sua força plástico-poética a união paradoxal de contrários é também uma figura que desafia o pensamento lógico. O presente artigo se inscreve no contexto de um projeto de fôlego maior no qual tentamos dar forma às provocações que impõem pensar esses esplendores e mortes simultâneos do museu e da arte. Paradoxalmente, no mesmo período histórico no qual a História da Arte e a Estética como disciplina filosófica criaram a própria noção de “Arte” no singular, como prática específica e “autônoma”. O nosso objetivo não é acrescentar o coro de queixosos que acompanha os seus cortejos fúnebres, nem defender os seus “legados” contra quem lhes atea fogo e tenta demoli-los. Também não é a nossa intenção entoar hinos de libertação sobre as suas ruínas, nem proclamar o advento de gloriosos tempos novos. Interessam-nos a própria natureza do oximoro, do paradoxo e da aporia como figuras plásticas do pensamento que obriguem pensar soluções para os enigmas insolúveis e a conciliar as forças opostas que habitam nos seus equilíbrios instáveis.

## II- Camisa de força, caixa de pandora e espaço ficcional

*A moderna epistemologia da arte é resultado do isolamento da arte nos museus, onde ela é apresentada como autônoma, alienada, como algo a parte, submetido só à sua própria história e dinâmicas internas.*

(CRIMP, 1993)<sup>9</sup>.

Começaremos fazendo abordagem desses paradoxos a partir da imagem de espaço *fechado* contida na expressão “Cubo Branco”, um dos nomes que ele recebe, associado (nos discursos que proclamam a sua demolição) às figuras da alienação e do confinamento. Essas metáforas espaciais formam parte de um contexto mais amplo: a prisão e o isolamento fazem alusão direta e explícita, no livro de Crimp, à obra de Foucault e às suas figuras do asilo, da clínica e do pan-óptico penitenciário, estudadas por ele como elementos centrais na conformação das sociedades de controle contemporâneas, da sua *episteme* e das suas micro-físicas do poder. É, porém, outro mecanismo de desconstrução que queremos lembrar aqui: o riso irônico, o qual faz parte da caixa de ferramentas com as quais Foucault enriqueceu o arsenal crítico que herdara do pensamento nietzschiano e das suas genealogias. Contudo, as possibilidades da associação metafórica não se esgotam na figura da cela carcerária. Outras são também possíveis, como mostra este trecho de Brian O’Doherty, autor de outra crítica canônica ao sistema de visibilidade da arte apelidado de “Cubo Branco”: “Um pouco da santidade da igreja, da formalidade do tribunal, da mística do laboratório de experimentos junta-se a um projeto chique para produzir uma câmara estética única” (O’DOHERTY, 2007)<sup>10</sup>.

A própria expressão *Cubo Branco* já é uma metáfora visual-espacial. Atacá-la parece exigir, portanto, o apelo a ricas cadeias de associações simbólicas: laboratório, capela, tribunal. No contexto dessa aproximação à *Câmara Estética* ela nos interessa como Caixa de Pandora que parece capaz de albergar essas figuras todas e muitas outras a um mesmo tempo. Ela não seria, então, a neutra caixa asséptica sugerida pela cor branca, senão uma espécie de Cubo Mágico<sup>11</sup>, aquela brincadeira em forma de quebra-cabeças multicolor constituída por um cubo para armar. Ou seja: um objeto de jogo e um campo de forças para desarmar e re-armar. Os jogos têm necessidade de demarcar territórios. Seja como arenas de futebol, como quadras de voleibol ou basquetebol, como tabuleiros de xadrez ou damas, eles parecem precisar

sempre da delimitação física de um campo de tensões onde o próprio jogo se torna possível. Quem fala jogo, fala regras: as desse jogo que vamos jogar aí, nesse campo ficcional, demarcado, no qual alguns regulamentos dados são, ao mesmo tempo, possíveis e obrigatórios. São eles que permitem viver a ficção chamada jogo. E quem os quebra paga uma punição.

Aqui tratamos de outras ficções e de outras punições e prêmios: aqueles que outorgam e negam o campo de forças que chamamos de *Arte*. Não vamos cair na armadilha de tentar a sua definição: sabemos de antemão que ela acaba sempre sendo tautológica. Contudo, sabemos também que ela é parente, vizinha e muitas vezes até irmã gêmea do jogo. É de algumas ficções possibilitadas por esse campo ficcional de jogo, pela *câmara estética* do Cubo Branco, que queremos nos aproximar através dos trabalhos de três artistas latino-americanos.

### III- A forma-museu e o formato-exposição: modelos para armar

São clássicas, e formam parte já da história da disciplina, algumas ficções acionadas a partir do campo “arte” e dos sistemas de visibilidade constituídos pela galeria, o museu e o seu correlato: a *exposição de arte*. Crimp apresenta como vacina e antídoto contra o Cubo Branco um dos mais paradigmáticos jogos acontecidos até hoje nele: o Museu das Águias de Marcel Broodthaers<sup>12</sup>, exemplo que, segundo Crimp, evidenciaria o estado de ruína do museu. Paradoxalmente, porém (é de paradoxos que está feita essa aproximação ao museu), a obra foi possível graças ao empréstimo de peças e à colaboração de vários museus, e diferentes versões dela formam parte, hoje, de importantes coleções e museus do mundo. Da mesma forma, Broodthaers é considerado como um dos artistas que mais ajudaram à renovação tanto da arte quanto da instituição museográfica nas últimas décadas. Ou, talvez, não seja tão paradoxal assim: a caricatura sempre acompanhou de perto o desenvolvimento do retrato – e a comédia é um dos gêneros básicos da arte dramática. O ser humano é um animal que ri e que paga pelo prazer de enxergar a sua própria imagem deformada nos espelhos de feira. A caricatura, as piada e a ficção museográfica formam parte, hoje, das estratégias criativas empregadas pela arte contemporânea na sua constante reflexão sobre a natureza da instituição *Arte*, dos seus

sistemas de convenções ficcionais e de avaliação. O museu e a exposição são também *formas* nelas mesmas, materiais e lugares de trabalho.

Também o fotógrafo espanhol Joan Fontcuberta (Barcelona, 1955) realizou já vários jogos clássicos com a forma-exposição, assim como com os sistemas de visibilidade dos diferentes tipos de museu (de ciências naturais, arte etc.). Suas obras (chamadas “instalações” só por convenção) constituem, na verdade, universos ficcionais nos quais o âmbito museográfico e o formato “exposição” são utilizados na totalidade dos seus componentes. *Sputnik* (1997), por exemplo, brincou com os limites entre ficção, registro fotográfico documental e imprensa engajada. A partir de falsos materiais midiáticos e de objetos da indústria espacial, a exposição se constituiu num ponto de “denúncia” contra o suposto abandono, no espaço exterior, do cosmonauta russo Ivan Istochnikov por parte das negligentes autoridades da ex-potência soviética. A precariedade dos meios técnicos e econômicos e a falta de vontade política para trazê-lo de volta à Terra o teriam deixado à deriva numa estação orbital do espaço exterior.

A sua *Fauna Secreta* (1987), criada em colaboração com Pere Formiguera, fez “público” o achado dos arquivos de um suposto zoólogo alemão dos finais do século XIX, nos quais se revelavam as surpreendentes espécies animais descobertas pelo professor Ameisenhaufen. Além dos materiais fotográficos, a exposição estava constituída por uma parafernália de apoios museográficos que reforçavam a aparência documental da mostra. A suposta existência das absurdas espécies apresentadas era reforçada pela presença de espécimes empalhados exibidos em vitrines museográficas, vídeos que usavam o formato History Channel, materiais de imprensa etc. Em

algumas das suas versões, a mostra foi alojada em museus de ciências naturais, evidenciando assim o fato que era o próprio sistema de visibilidade criado pelo formato “exposição” e pela instituição “museu” que constituíam a verdadeira “matéria-prima” da obra<sup>13</sup>. A plasticidade do Cubo Mágico é, então, surpreendente: ele pode virar também (além de laboratório, tribunal e igreja) *stand* de denúncia, vitrine de exibição zoológica e caixinha taxonômica. Ou seja: espaço de brincadeira.

#### IV- Mariana Tres e a Sociedade do Conhecimento Nebuloso

*O espaço da galeria ou do museu é considerado cada vez mais uma extensão virtual do atelier do artista, o lugar tradicional da atividade criadora.*

(DERNIE, 2006)<sup>14</sup>.

E foi justamente numa galeria chamada Play Space (Espaço para Brincar), do Califórnia College for the Arts, que a artista argentina-americana Mariana Tres fez a apresentação oficial da Sociedade do Conhecimento Nebuloso. E da surpreendente coleção de obras de mulheres cientistas e artistas que, trabalhando à sombra, desenvolveram inacreditáveis achados, ignorados até hoje. A coleção da Sociedade inclui tesouros, tais como as partituras da compositora russa Viviana Spokoininich, a primeira a compor músicas para ser interpretadas na atmosfera da lua. E também os admiráveis trabalhos de “astronomia de quitinete”, desenvolvidos por Anabella Gaposchk, além de raridades, como o *Extrato da Lua*, purificador espiritual de-



Sistemas de estrelas em processo de combinação em Cassiopeia, por Anabella Gaposchk, em torno de 1899, (detalhe). Fotograma em Gelatina de prata (e fermento em pó). Mariana Tres, 2002.

envolvido pela química Emma Peal, fundadora da Sociedade do Conhecimento Nebuloso, em 1918.

Numa outra apresentação, em Portland, Oregon, a Sociedade exibiu, pela primeira vez, as fotografias do surpreendente trabalho de Anabella Gaposchk: mapeamentos da constelação Biquíni, dos sistemas de estrelas em processo de fusão da constelação de Cassiopeia (Figura 1), dos ramalhetes abertos de estrelas da constelação de Sagitário (Figura 2) e outras maravilhosas peças. O valor e raridade das imagens é amplamente acrescentado pelo fato de Anabella ter utilizado ferramentas técnicas de extrema precariedade: as suas elegantes – e cientificamente precisas – imagens do cosmos foram elaboradas usando pó para ornear espalhado sobre superfícies estendidas na mesa da sua quitinete (Figura 3)<sup>15</sup>.

Mais uma vez, a estratégia museográfica está associada, na obra de Tres, aos sistemas de produção de verdade dos quais o museu faz parte, junto com as sociedades científicas, o documentário fílmico e a história, associada às noções de patrimônio e de preservação da memória material através de arquivos, coleções etc.

O documentário cinematográfico cunhou um termo que, na sua versão inglesa, ganhou já a sua caixinha taxonômica própria no universo audiovisual: o “*mockumentary*”<sup>16</sup>, ou falso documentário. Ficção travestida com as roupas e marcas estilísticas do gênero documentário: entrevistas, depoimentos, os movimentos de câmara e tipos de enquadramentos próprios do cinema direto etc.

O “lugar de trabalho” do qual fala David Dernie, na citação do cabeçalho, não faz referência somente a um espaço *físico*. Trata-se, claramente, nas obras de Broodthaers, Fontcuberta e Tres, de um campo de forças políticas e de um espaço narrativo-ficcional. Elas não são simples “*mockumentaries* museográficos” espalhados ao longo de corredores, paredes e vitrines de um museu. É um sistema multifacetado (técnica, narrativa e discursivamente) o que está em jogo. Porque a exposição museográfica, seja de ciências, antropologia ou arte, é basicamente isto: a *mise en scène* de universos narrativos e argumentativos:

O conjunto de objetos que o museu exhibe está sustentado só pela ficção de que eles constituem um mundo representacional coerente [...] Se a ficção desaparecesse só restaria do museu um bricabracque, uma pilha de objetos sem sentido nem valor, incapazes de se sustentar por si mesmos (DONATO, 1980, apud SILVERSTONE, 2003, p. 165).<sup>17</sup>



Ramallete aberto de estrelas em Sagittarius, fotografia de Anabella Gaposchk em torno de 1903. Fotograma em Gelatina de prata (fermento em pó). Mariana Tres, 2002.

O museu constrói narrativas a partir de recortes históricos, temáticos, geográficos ou cronológicos. Mas, além disso, o formato exposição gera um tecido argumentativo-discursivo que, no caso das narrativas de Mariana Tres, está constituído pelo subtexto a percorrer o trabalho com o discurso da exclusão histórica da mulher nas áreas de conhecimento<sup>18</sup>. No entanto, os relatos e os discursos museográficos se constroem tanto a partir da série de objetos expostos quanto dos apoios que, sob forma de fichas técnicas, painéis informativos, cartazes, materiais impressos, discursos e anedotas contadas

pelos guias, estruturam e disseminam, ao longo dos percursos propostos ao visitante, um “*universo representacional coerente*”.

Desde a sua nascença, os museus acompanham os relatos das ciências. Eles constituem importantes elos na cadeia de produção e construção da objetividade científica e da divulgação e legitimação social do saber. Lembremos, junto com Rancière, que a palavra “*história*” tem dois sentidos<sup>19</sup>: o relato ficcional e a ciência dos relatos objetivos do nascimento e desenvolvimento das nações, do homem, da arte, da cultura etc. Apesar da sua vontade de “*objetividade*”, o museu é também, como todo o humano, um espaço produzido culturalmente (no sentido etnográfico do termo) e, portanto, as suas narrativas não podem escapar a essa homofonia básica do termo. A sua *História* pode também tornar-se *histórias e estórias*. As suas lógicas operativas, os seus rituais e elementos constitutivos podem ser utilizados como dispositivos a partir dos quais se exploram, criativamente, os seus mecanismos de produção de relatos. As suas formas de articulação narrativo-discursivas podem ser assinaladas, subvertidas, denunciadas ou utilizadas ludicamente.



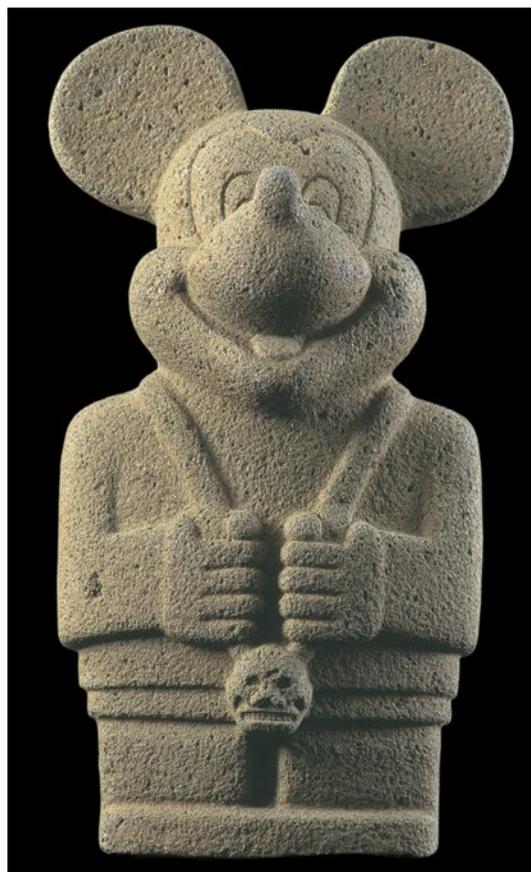
Frame tirado do documentário *O Universo reconstruído com uma colherinha de chá: O maravilhoso trabalho de Anabella Gaposchk*. Cópia colorida impressa a partir do arquivo da Sociedade do Conhecimento Nebuloso, Mariana Tres, 2005.

É obvio, também, que o museu não está sozinho nessa fissura entre *história-ficção* e *História-ciência*. E não só o documentário fílmico e o telejornal o acompanham. Também os chamados grandes relatos da política, das ciências, da filosofia, da religião habitam essa frágil linha divisória. O conhecimento é, *sempre*, nebuloso. Qual seria o grau de verdade da “verdade”? Qual o lugar de fala a partir do qual se profere? Seriam os seus relatos (e os contra-relatos que o acompanham: a revolução, a liberação etc.) “reais” ou seriam fantasmagorias que emanam dos nossos medos, desejos e projeções? A famosa transmissão que Orson Welles fizera, em 30 de outubro de 1938<sup>20</sup>, da invasão de Nova York pelos marcianos, travestindo em formato de noticiário radiofônico a obra ficcional de H. G. Wells, *A Guerra dos Mundos*, é mais um exemplo desses múltiplos entrecruzamentos entre História e história. E é também exemplo das ricas possibilidades narrativas, lúdicas, epistemológicas e políticas contidas nesse filão de trabalho.

## V- Nadin Ospina: curtos-circuitos na máquina do tempo

Entretanto, a coerência dos relatos do museu e da história não diz somente respeito à articulação interna da narração. Os contos têm uma estrutura própria: pontos de giro, ápices etc. Mas os relatos museográficos estão, além disso, diretamente conectados com universos representacionais externos: a sociedade, o saber, o conhecimento, a história da nação etc. No caso do museu de arte, esses relatos podem ser múltiplos: uma escola artística, os aportes de um movimento, o contexto social de uma produção, as vicissitudes e triunfo final de um artista, por exemplo<sup>21</sup>. E sobre eles, pairando acima de todos, o super-relato narrativo do estilo, das evoluções e revoluções formais, das tipologias, dos temas e modelos de representação. É esse relato das formas e tipologias estilísticas que constitui o elemento central sobre o qual trabalha, para desconstruí-lo, a obra do artista colombiano Nadin Ospina (Bogotá, 1960).

Se Fontcuberta e Tres exploram as técnicas narrativas inerentes ao formato exposição e às suas possibilidades como campo ficcional, em Ospina o próprio relato histórico é colocado em suspense através de ruídos e perturbações inseridas nas noções de estilo e tipologia. Chamarei aqui a sua estratégia de “curtos-circuitos históricos”: embates entre narrativas que se chocam, se repelem e acabam se integrando numa série de objetos esdrúxulos. Patos Donald com aparência de estátuas votivas, ídolos de pedra com cara de Mickey Mouse (Figura 4), Patetas exóticos meio astecas, meio maias, meio olmecas, Bart Simpsons pré-colombianos (Figura 5) etc.



*Ídolo com chapéu.* Nadin Ospina. 2007. Pedra talhada, 48 x 28 x 27 cm. Coleção do Museu de Arte de Medellín, Colômbia.

A viagem nos túneis do tempo é uma estratégia empregada amplamente tanto pela ficção científica quanto pelas distopias narrativas: universos errados, utopias falidas, “mundos felizes” tortos. Vamos lembrar só uma dessas viagens no túnel do tempo para ilustrar o seu papel como ferramentas de desconstrução das utopias historicistas: o romance cavaleiresco/satírico “Um lanque na Corte do Rei Artur”, de Mark Twain (1835-1910), no qual um “curto-circuito histórico” leva um norte-americano do século XIX (republicano, protestante) à corte do mítico Rei Artur do século VI. As

peripécias do relato são, ao mesmo tempo, uma sátira social (o ianque tenta transpor modelos políticos e instituições que se revelam disparatadas) e uma denúncia burlesca à idealização romântica do passado instaurada pelo romance histórico. O culto ao escritor escocês Sir Walter Scott (o seu Ivanhoe constitui, até hoje, uma figura emblemática das idealizações medievalistas) foi assinalado por Twain como um dos responsáveis pela guerra civil americana. A nostalgia pelo passado retratado nos romances históricos de Scott teria veiculado também a veneração fetichista a um modelo aristocrático de vida distinta, elevada e senhoril, fazendo com que todo fazendeiro do sul se sentisse um cavaleiro disposto a conquistar a glória, defender a tradição e lançar-se a uma guerra disparatada que constituiu o maior trauma na história interna dos EUA.

É também essa visão romântica, herdada do Historicismo do século XIX, que é colocada entre parênteses pelos híbridos personagens de Ospina. E o sorriso burlesco é também aqui uma ferramenta essencial de desconstrução. Tanto pelo fato de que os personagens sempre têm aquele riso do *mundo-feliz* de Disney, quanto pelo riso que desperta a sua natureza híbrida, exótica, excêntrica e extravagante. O prefixo “ex” se impõe: estão fora. Fogem do relato sequencial, positivista e hierarquizado que constitui a regra da disciplina *História da Arte*, tal e como ela foi instaurada por Winckelman no século XVIII e desenvolvida ao longo do século XIX.

Entrar nos detalhes da constituição do mega-relato da *Histórica da Arte* está além dos limites deste artigo. Assinalaremos somente, por enquanto, o fato que a noção de *estilo* é o elemento essencial que permitiu a sua articulação. Os conceitos “barroco”, “românico” ou “maneirista” assinalam muito mais do que simples características formais. É toda a “personalidade” de uma época e de uma cultura o que entra em jogo. Um *pathos*, uma visão do mundo e, com eles, modelos sociológicos, econômicos etc. A *forma vira conceito*, modo de vida, crenças e valores, como bem o demonstram algumas das acepções do verbete no dicionário:

*Estilo*: 11. A feição especial típica de um artista, de um gênero, de uma escola, de uma época, de um tipo de cultura. 12. Conjunto de características da forma e dos motivos ornamentais que distinguem determinados grupos de objetos de acordo com a época e o modo



*Bart pré-colombiano*. Nadin Ospina, 2005. Cerâmica, 45 x 27 x 26 cm.

de fabricação. 13. Uso, costume, prática, praxe. 15. Maneira de tratar, de viver; procedimento, conduta, modos (DICIONÁRIO AURÉLIO, versão digital, 2006).

É bem isso tudo o que entra em curto-circuito nesses Mickey Mouse e Bart Simpson pré-colombianos: dois modos de vida, duas épocas, dois usos e acepções do conceito de “arte”. E também dois modos de feição, produção e relacionamento com os objetos. Porque os pequenos ídolos contemporâneos de Ospina são *fake* não só em termos formais, mas também em termos de feitura. Na Colômbia, existe uma profissão informal bem consolidada: o “*guaquero*”, mistura de Indiana Jones local, *art dealer* e arqueólogo-bandido que procura, e vende no mercado negro, peças pré-colombianas para turistas e colecionadores. Dado os altos preços que elas podem alcançar, existe uma desenvolvida indústria de produção de falsos pré-colombianos. Lotes de peças são

produzidos e enterrados por longos períodos para que adquiram a pátina e o mofo de uma peça autêntica. Se demasiado estragadas para serem restauradas, as peças autênticas são reduzidas a uma fina poeira que é logo reutilizada na feitura de novas peças. Dado o caráter “original” da matéria-prima, elas conseguem enganar os testes de carbono 14. Enfim: falsos originais, falsas arqueologias, potencialmente capazes de inventar povos, estilos e tipologias formais. É com essa indústria do *fake*, que Ospina entrou em contato, aprendendo e utilizando o seu *savoir faire* na produção das suas peças.

A arqueologia adquiriu com Schielman, nas suas escavações em Tróia, Micenas e Tirinto, o status de ciência auxiliar inerentemente unida à construção do relato histórico. As arqueologias informais, o universo da cultura *fake* e o sorriso sarcástico dos ídolos híbridos de Ospina constituem, talvez, peças-chave nas cartografias que ajudam a

*Uma taxonomia para o herbário de plantas artificiais. 2002-2004.*  
Instalação, detalhe. Alberto Baraya, Coleção do Banco da República, Bogotá.



entender a cultura de consumo contemporânea e a natureza das suas ficções e pulsões.

## VI- Alberto Baraya: a classificação como invenção

Fontcuberta se fantasiou para assumir, fotograficamente, o papel do suposto astronauta deixado à deriva pelo governo russo. E o sobrenome dele (Istochnikov) foi formado a partir da tradução do próprio sobrenome de Fontcuberta (“Fonte-Coberta”). No caso do artista colombiano, Alberto Baraya (Bogotá, 1968), essa personificação ficcional toma outro viés: Baraya vive o papel de um botânico que, com a meticulosidade de um Lineu, há mais de uma década recolhe, desenha, classifica, rotula, fotografa, arquiva, exhibe e divulga a nova flora do habitat humano contemporâneo: as plantas artificiais (Figuras 6 a 9).

A variedade das suas espécies, a riqueza dos seus materiais (plásticos, papéis, fibras vegetais, industriais etc.), a abundância ilimitada das suas formas e cores, a sua proliferação, o seu caráter invasivo fazem com que o paciente trabalho de Baraya seja só o começo de um empreendimento que talvez precise, como no caso do famoso botânico sueco, de várias gerações de pesquisadores. A paciente figura do cientista faz pensar imediatamente no professor Ameisenhaufen, da *Fauna Secreta* de Fontcuberta. E também é inevitável a lembrança dos centos de águias que compõem o Departamento das Águias, da Secção de Figuras do Museu de Arte Moderna de Broodthaers. Contudo, é outra a figura que queremos lembrar agora: a do riso de Foucault ante aquela classificação dos animais (que Borges haveria extraído de uma enciclopédia chinesa) que constitui a porta de entrada ao seu clássico *As Palavras e as Coisas*.

O absurdo das suas “categorias” se constitui num espelho das contradições inerentes aos nossos sistemas de conhecimento e apreensão da realidade.

A classificação como estratégia ficcional é também o material de trabalho de Baraya. O museu e a exibição são apropriados por ele como lugares privilegiados de materialização do maior invento da Europa Ilustrada: a fantasia de um mundo inteligível, classificável e apreensível pelas categorias do conhecimento. Baraya assume e aceita a fantasia e faz a sua jogada. Portanto, não é a figura da revolta contra a suas camisas de força que se impõe na relação com o seu trabalho, senão a paciente figura do artífice. A meticulosidade dos seus desenhos, o seu caprichado sistema de arquivo, o cuidadoso ordenamento taxonômico, o limpo inventário do absurdo nos fazem lembrar outra taxonomia borgeana: a da filosofia como subgênero da literatura fantástica. Classificação esta que, por sua vez, leva implícita outra: a consideração dos relatos das ciências como narrativas mitológicas. É justamente esse campo de jogo que explora o trabalho de Baraya: o museu de ciências naturais, o *Herbarium*, a taxonomia, como um tablado a mais onde se encenam as nossas representações fantásticas.





## NOTAS

<sup>1</sup> TOMASSO, “Le Figaro”, fevereiro 20 de 1909. “Le manifeste du futurisme”. Tradução livre do autor deste artigo: “10. *Nous voulons détruire les musées, les bibliothèques, les académies de toute sorte*».

<sup>2</sup> ADORNO, 1983, p. 175. Tradução livre do autor do artigo, a partir da versão em inglês: “*Museum and mausoleum are connected by more than a phonetic association. Museums are the family sepulchers of works of art*”.

<sup>3</sup> Jon Ippolito é uma proeminente figura internacional da arte digital. Texto integral em: *The Museum of the Future: A Contradiction in Terms?* [http://www.three.org/variable\\_media/vm\\_concept.html](http://www.three.org/variable_media/vm_concept.html). Julho de 1998.

<sup>4</sup> Fazemos aqui alusão ao texto *This funeral is for the wrong corpse*, em *Design and crime*, FOSTER, 2002, p. 123-144.

<sup>5</sup> Os textos que formam essa coletânea foram publicados na revista *Outubro*, como artigos independentes, ao longo da década de 1980. Da mesma forma, também as conversações entre a Comunidade Autônoma do país basco e o Museu Guggenheim datam desse mesmo período e se a proposta foi bem acolhida em Nova York foi justamente por causa dos projetos já existentes, na direção do Museu em NY, de estabelecer outras sedes na Europa.

<sup>6</sup> O próprio título do texto de Foster (*Design and Crime and other diatribes*) anuncia uma série de diatribes contra a invasão da arte e da vida cotidiana por parte do design. Da mesma forma, o capítulo *Master Builder* constitui uma diatribe contra Frank Gerhy (arquiteto e designer-construtor do Guggenheim Bilbao) e o seu suposto status como o arquiteto e o artista-total emblemático dos finais do século XX. O capítulo *Architecture and Empire* constitui também uma diatribe contra outro grande Mestre Construtor daquele momento: Rem Koolhaas.

<sup>7</sup> Veja COMPAGNON, 1990 e PAZ, 1987. Um dos capítulos do livro de Paz (*Los hijos del Limo. Del romanticismo a la vanguardia*) leva como título o oxímoro “*A tradição da ruptura*”. Na sua versão francesa (*Point de convergence: Du Romantisme à l'avant-garde*. Paris: Gallimard), tal obra constituiu um dos eixos sobre o qual Compagnon articulou os seus Paradoxos da Modernidade.

<sup>8</sup> A partir da sua própria denominação, uma instituição pioneira, como o MoMA de Nova York, tomou partido pelo oxímoro: *museu e moderno* eram, na época, termos mutuamente excludentes.

<sup>9</sup> CRIMP, Douglas. *On the Museum's Ruins*. MIT Press, 1993, p. 13. Tradução livre do autor deste artigo: “*The modern epistemology of art is a function of art's seclusion in the museum, where art was made to appear autonomous, alienated, something apart, referring only to its own internal history and dynamics*”.

<sup>10</sup> O'DOHERTY, Brian *No Interior do Cubo Branco – A Ideologia do Espaço da Arte*, São Paulo, 2007.

<sup>11</sup> Aquele quebra-cabeças chamado Cubo Mágico, muito popular nos anos 1980, tomou também o nome de Cubo de Rubik, em homenagem ao seu inventor, o escultor e professor húngaro Ernő Rubik.

<sup>12</sup> O *Musée d'Art Moderne, Département des Aigles, Section de Figures* (1968-1972) constitui uma genial paródia das categorias classificatórias do museu. Broodthaers (1924-1976) operou a partir do agrupamento taxonômico de centos de figuras de águias provenientes dos mais diversos contextos (publicidade, logomarcas, heráldica, peças emprestadas de vários museus etc.), as quais foram exibidas em diversos eventos artísticos, museus e galerias nos finais dos anos 1960 e começos da década de 1970, usando o formato “exibição museográfica”.

<sup>13</sup> Paradoxalmente, de novo, a exposição teve tanto sucesso que o Museu de Arte Contemporâneo de Barcelona, MACBA, acabou comprando-a na sua totalidade, e ela forma parte hoje do acervo da instituição.

<sup>14</sup> DERNIE David, *Espaços de Exibição*, 2006, p. 88. Tradução livre do autor do artigo, a partir da versão em espanhol: “*El espacio de la galería o del museo se considera, cada vez más, como una extensión virtual del estudio del artista, el lugar tradicional de la actividad creativa*”.

<sup>15</sup> Mariana Tres é professora do Departamento de Fotografia na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Indiana, EUA. Informações sobre ela e sobre a Sociedade do Conhecimento Nebuloso podem ser encontradas no site de Mariana Tres: [www.reframingphotography.com/content/mariana-tres//](http://www.reframingphotography.com/content/mariana-tres//)

<sup>16</sup> Neologismo composto pelos termos ingleses *mock* (zombaria) e *documentary* (documentário).

<sup>17</sup> Em *Towards the museum of the future*. Routledge, 1994. Tradução livre do autor do artigo: “*The set of objects the museum displays is sustained only by the fiction that they somehow constitute a coherent representational universe [...] should the fiction disappear, there is nothing left of the Museum but ‘bric-a-brac’, a heap of meaningless and valueless fragments of objects which are incapable of sustaining themselves*”.

<sup>18</sup> O website da Sociedade do Conhecimento Nebuloso constitui outro elemento nesse leque de materiais que ampliam os discursos e relatos contidos na mostra: [www.societyfornebulousknowledge.org/Society\\_for\\_Nebulous\\_Knowledge.html](http://www.societyfornebulousknowledge.org/Society_for_Nebulous_Knowledge.html)

<sup>19</sup> RANCIÈRE, Jacques. *Les noms de l'histoire: essai de poétique du savoir*. Paris: Ed. du Seuil, 1992.

<sup>20</sup> A evocação completa dessa mítica transmissão pode ser achada no relato de quem, como co-autor do roteiro radiofônico, foi protagonista de primeira mão: o escritor Howard Koch, em KOCH, Howard. *The panic broadcast: portrait of an event*. New York: Avon Books, 1971.

<sup>21</sup> De fato, a concepção de roteiros de curadoria é uma área de criação em pleno auge. E os autores desses roteiros, não só os museógrafos ou os curadores, mas também os críticos, os historiadores e até muitos artistas, encontram neste campo uma rica zona de concepção, invenção e realização.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. *Prisms*. MIT Press, Paperback edition, 1983. Artigo "Valéry Proust Museum" (p. 173-186). Tradução de *Prismen* [1967] por Samuel Weber.

CRIMP, Douglas. *On the Museum's Ruins*. MIT Press, 1995.

COMPAGNON, Antoine. *Les cinq paradoxes de la Modernité*. Paris: Editions du Seuil, 1990.

DERNIE, David. *Espaços de Exibição*. Barcelona: Editorial Blume, 2006.

FOSTER, Hal. *Design and crime*. London, New York: Verso, 2002.

FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas: uma Arqueologia das Ciências Humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir: história da violência nas prisões*. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

GUIDIERI, Remo. *Chronique du neutre et de l'auréole. Sur le Musée et ses fétiches: La différence*, 1992.

MILES, Roger S.; ZAVALA, Lauro. *Towards the museum of the future: new European perspectives*. London; New York: Routledge, 1994. SILVESTONE, Roger. *The Medium in the Museum: on objects and logics and times and spaces* (a citação de Donato no artigo provém, por sua vez, de: "The museum furnace: notes towards a contextual reading of Beauvard and Pécucher", 1980, in HARAIR, J. (Ed.). *Textual Strategies: Perspectives in Post-structuralist Criticism*. London: Methuen.

NEW MEDIA IN THE WHITE CUBE AND BEYOND: CURATORIAL MODELS FOR DIGITAL ART. Various authors, edited by PAUL, Christiane. Berkeley: University of California Press, 2008.

O'DOHERTY, Brian. *No Interior do Cubo Branco - A Ideologia do Espaço da Arte*. São Paulo: Editora ?, 2007.

PAZ Octavio. *Los Hijos del Limo. Del Romanticismo a la Vanguardia*. Barcelona: Seix Barral, 1987.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Ed. 34, 2005.

RANCIÈRE, Jacques. *Les noms de l'histoire: essai de poétique du savoir*. Paris: Ed. du Seuil, 1992. Versão.

TWAIN, Mark. *Um lanque na Corte no Rei Artur*. São Paulo: Brasiliense, 1959.

