

O QUE EU POSSO SABER DISSO?

12 imagens guardadas



Uma bobina por seus dados:

NOME
ENDEREÇO
CIDADE
ESTADO
PAÍS
CEP
E-MAIL

Obrigada,

Fabiola Tava

BOBINA 1

FOTO 01
FOTO 02
FOTO 03 Há alguns
FOTO 04 minutos
FOTO 05
FOTO 06 atrás.
FOTO 07
FOTO 08
FOTO 09
FOTO 10
FOTO 11
FOTO 12

NOME Fabiola Silva Tava
ENDEREÇO Rua Tito Botelho Martins 75\202 SBo Bento
CIDADE Belo Horizonte
ESTADO MG
PAÍS Brasil
CEP 30360 080
E-MAIL fabiola.bh@zaz.com.br

12 IMAGENS GUARDADAS: PROCEDIMENTO JOGO – CONEXÕES ENTRE ARTISTA, INSTITUIÇÃO E PÚBLICO

Fabíola Tasca

Recebido em: 04/01/2017

Aceito em: 08/05/2017

crítica institucional arte e jogo
contrato participação

O texto apresenta o projeto 12 imagens guardadas: procedimento jogo, em curso desde 2001, procurando situá-lo em relação ao horizonte problemático da crítica institucional. Estruturado nos moldes de um jogo, o projeto discute conexões entre artista, instituição e público enquanto trama constituinte da obra de arte, propondo dinâmicas de endereçamento balizadas por dispositivos contratuais.

Afinal, como é que funciona o jogo da arte? Ah... isso depende do contrato.

No instigante texto *O que fazer da vanguarda?* Ou o que resta do século 19 na arte do século 20? o historiador da arte e filósofo Thierry De Duve esclarece que a vanguarda começa quando determinado acordo entre artista e público é rompido. Um acordo tanto tácito quanto declarado que regulava os papéis dos atores envolvidos na produção e recepção da arte (duas partes que se conheciam e sabiam o que eram e o que desejavam), as feições da obra, o campo de manobras entre esses lugares discursivos. O esgarçamento desse acordo – claramente compreensível por meio da transgressora operação duchampiana de deslocamento de um objeto industrial para o recinto da arte – implicava que dali em diante seria possível fazer arte com qualquer coisa, bem como que qualquer um poderia ser artista. Isso instaurava duas dúvidas fundamentais: não se sabia mais a quem a arte se endereçava e não se

12 KEPT IMAGES | *The text addresses the project 12 kept images: game procedure, in progress since 2001, looking to position it within the problematic horizon of institutional critique. Structured along the lines of a game, the project discusses the connections between artist, institution and public as the framework that constitutes artwork and proposes referential dynamics guided by contractual arrangements.* | Institutional critique, art and game, agreement, participation.

sabia mais quem era legitimamente artista. Conforme adverte De Duve, essa ignorância constitutiva é uma situação que ainda é nossa e que equivaleria ao que resta do século 20 na arte do século 21. “Chamemos essa situação de *arte em geral*, arte no sentido genérico do termo.”¹

O mundo da arte só teria acusado o recebimento da mensagem de Duchamp nos anos 60, quando os termos de um novo pacto entre artista e público sugeriam a possibilidade de dispensar o objeto e compreender a obra de arte como um acontecimento, um conjunto flexível de ações e relações entre os atores ou agentes envolvidos no jogo da arte. No âmbito desse acordo, as personagens artista e público muitas vezes pareciam sugerir que a personagem instituição poderia ser dispensável. Compreendida como vilã no jogo da arte, a instituição – especialmente o museu – foi atacada, desconstruída, desmascarada, problematizada, e muitos trabalhos erigiram sua face visível a partir de gestos de embates declarados contra o espaço físico e simbólico das instituições da arte.

Se a primeira geração da crítica institucional² esteve orientada no sentido de desarticular o mito da arte por meio de um ataque às suas instituições, a atualidade parece impor à manobra crítica a consciência da participação compulsória de cada gesto audaz e subversivo enquanto motor do infinitamente elástico jogo da arte. Não mais sustentar “a sedutora ingenuidade de matar a arte”³ é a certeza que o princípio de realidade impôs à libido das vanguardas, nos termos de Ronaldo Brito.

Uma vez que a arte “não é apenas a produção dos artistas, mas também uma empresa do sistema, um canal ideológico, uma instituição histórica”,⁴ o desafio assumido pela crítica institucional consistiu em desenvolver o que Brito

nomeia consciência da “materialidade arte”, entendida pelo autor como a especificidade da questão contemporânea.

Por materialidade arte entenda-se a espessura e densidade do caráter institucional da arte. Pensá-la envolveria não apenas a consideração da instituição como lugares, organizações e indivíduos específicos, mas como campo social, conforme esclarece Andrea Fraser. Discorrendo sobre o trabalho que Michael Asher apresentou no Skulptur Projekte em Münster, na Alemanha, pela primeira vez em 1977, Fraser salienta:

*Asher levou Duchamp um passo mais adiante. Arte não é arte porque está assinada por um artista ou porque é exibida em um museu ou qualquer outro site institucional. Arte é arte quando existe para discursos e práticas que a reconhecem como arte, seja como objeto, gesto, representação ou apenas ideia. A instituição da arte não é algo externo a qualquer trabalho de arte, mas a condição irreduzível de sua existência como arte. Não importa quão pública seja sua localização, quão imaterial ou transitório, relacional, cotidiano ou mesmo invisível, o que é enunciado e percebido como arte é sempre já institucionalizado, simplesmente porque existe dentro da percepção dos participantes do campo da arte como arte; uma percepção não necessariamente estética, mas fundamentalmente social em sua determinação.*⁵

Fraser vai ainda além ao sublinhar que a suposta oposição entre arte e instituição é desmentida pelos escritos e trabalhos dos próprios artistas vinculados à rubrica “crítica institucional”, como Michael Asher, Marcel Broodthaers, Daniel Buren e Hans Haacke. A artista procura desconstruir a ideia de que teria havido em algum momento prá-

ticas artísticas radicais existindo fora da instituição da arte, antes de serem “institucionalizadas” pelos museus. “Não é uma questão de dentro e fora (...). Não é uma questão de ser contra a instituição. Nós somos a instituição.”⁶

A propósito dessa questão, venho buscando equacionar o termo “implicação” com o intuito de sublinhar nossa consciência enquanto participantes do altamente institucionalizado jogo da arte contemporânea.⁷ O projeto 12 imagens guardadas: procedimento jogo constitui uma elaboração desse problema. Produzido concomitantemente ao trabalho *Sala de estar: procedimento instalação*, compartilha com este o alojamento sob a rubrica “procedimento”, assinalando as questões de ordem processual que os orientam. O projeto consiste numa dinâmica de endereçamentos que tem início quando eu encaminho as Regras do Jogo a determinado espaço institucional, demandando o acolhimento do jogo e assim configurando sua primeira instância constitutiva. Um termo de adesão, que dispõe duas alternativas, formaliza a proposta:

Eu, (nome da instituição),
() aceito () não aceito
receber 12 imagens guardadas.

O documento também solicita a assinatura da pessoa responsável, com o intuito de sublinhar a participação/implicação dos indivíduos na constituição da fisionomia e atitude institucionais. Se a instituição opta por receber 12 imagens guardadas..., dá-se prosseguimento à segunda instância do jogo que é constituída pela situação de exposição.

Percebe-se, assim, que o trabalho propõe certa aliança entre os “lugares” artista e instituição para a sistematização da possibilidade de inclusão do público como participante do jogo. Na situação espaço-temporal definida pela exposição, o público

visitante tem à disposição seis bobinas de filme fotográfico 12 poses – contendo imagens produzidas pela artista – não reveladas e dispostas sobre uma mesa de seis lugares, que deve ser fornecida pela instituição. A partir da pergunta exposta sobre a mesa – “O que posso saber disso?” –, cada uma das seis bobinas é disponibilizada para ser apropriada pelo visitante, mediante uma proposição de troca que estabelece os termos da relação contratual: “Uma bobina por seus dados”. Tendo conhecimento apenas dos títulos das imagens, o eventual visitante pode dispor das bobinas, deixando em troca os seus dados pessoais, que, assim expostos, ficam disponíveis para qualquer outra pessoa, como os dados pessoais da artista, num arranjo que parece sugerir ausência de mistério: está tudo ali, sobre a mesa, ao alcance das mãos. As bobinas não são repostas durante o período expositivo, estabelecendo, portanto, para seis pessoas, exclusivamente, a possibilidade de apropriação do objeto.

No espaço expositivo encontra-se também uma pasta arquivo, que confere visibilidade à história de circulação do trabalho por meio da exibição dos dados relativos aos jogos anteriores (os contatos dos visitantes e as respostas institucionais). Além disso, a instalação exhibe as bobinas de filme fotográfico que integram os jogos recusados/ignorados por instituições e que, portanto, encontram-se encerradas definitivamente em vitrinas de acrílico. Assim, as recusas/omissões são consideradas parte do jogo, e não necessariamente fracasso do trabalho. Ao negar-se a oferecer ao visitante uma imagem disponível para apreciação, *12 imagens guardadas...* ambiciona incidir sobre certas expectativas promovidas pelo contexto expositivo, propondo ao visitante que ocupe um lugar, expondo os seus dados pessoais em troca de supostas imagens. Tal movimento solicitado pelo



Fabiola Tásca
12 imagens guardadas: procedimento jogo (desde 2001)
Instalação – dimensões variáveis
Jogo 21 – Festival de Inverno da Ufop, Ouro Preto/MG, jul. 2012 Foto Alexis Azevedo



Fabiola Tasca
12 imagens guardadas: procedimento jogo (desde 2001)
Instalação – dimensões variáveis
Jogo 21 – Festival de Inverno da Ufop, Ouro Preto/MG, jul. 2012 Foto Alexis Azevedo

trabalho, refere-se à intenção de convocar para o centro do debate o termo “implicação”. O espectador pode, assim, perceber-se como participe de uma trama de relações sociais que constitui as feições dessa instância imprecisa que denominamos “público”.

A partir da realização da situação expositiva pode-se aceder à terceira instância do jogo, que consiste na possibilidade de contatos entre os participantes para além do período e do espaço de exposição. Trata-se de um potencial momento pós-expositivo, instaurado pela oportuna visibilidade que a situação “em exposição” confere aos dados dos participantes.

Nesse sentido, o jogo *12 imagens guardadas...* pode ser entendido como uma prática de endereçamentos, na qual as imagens guardadas cumprem o papel de dispositivo relacional. O espaço expositivo é enfatizado como um lugar de encontro, de experiência socialmente compartilhada, em que o visitante se vê interpelado a comprometer-se como condição para o conhecimento das imagens. A obra assume, portanto, o caráter de um pacto entre os “lugares” discursivos artista e público, cujas condições de possibilidade estão circunscritas pelo aparato institucional no qual ambos estão enredados.

Ao endereçar à instituição um Termo de Adesão e ao visitante uma proposição de troca, *12 imagens guardadas...* confere visibilidade e materialidade a certas dinâmicas relacionais, lançando mão da forma-contrato enquanto face visível dos procedimentos que coloca em curso.

“Mapear espaços institucionais permeáveis ao jogo, bem como desenvolver uma itinerância sem fim”, acumulando dados e assim construindo um catálogo de endereçamentos, descreve o objetivo do jogo. *12 imagens guardadas: procedimento*

jogo deseja, desse modo, sustentar a definição de jogo infinito proposta por James Carse: “Há pelo menos dois tipos de jogos. Um pode ser chamado de finito, o outro de infinito. Um jogo finito é jogado com o propósito de se ganhar, mas joga-se um jogo infinito com o propósito de continuar o jogo.”⁸

A permeabilidade em questão diz respeito à disposição institucional para acolher certa inversão de vetores, representada aqui pela escolha do verbo “mapear”, a qual guarda alguma medida de ironia, uma vez que procura problematizar as canônicas atribuições dos “lugares” artista e instituição. Na dinâmica proposta por *12 imagens guardadas...* não é a instituição que exerce o controle implicado pela ação de mapeamento, mas, sim, a artista. Está em cena, assim, certa pretensão de inversão da ordem hierárquica que configura o jogo de forças entre tais jogadores.

Ao longo desses 14 anos de existência do projeto, cada endereçamento esteve circunscrito por determinadas especificidades, que aqui procuro salientar mencionando os contextos de realização e os nomes de todos os envolvidos no processo, por entender que os nomes próprios conferem materialidade às conexões para as quais o trabalho procura apontar.

Jogo 01 – Encerramento da oficina Fotografia e Conceito, ministrada por Cao Guimarães, Festival de Inverno da UFMG, Diamantina/MG, julho de 2001. As bobinas foram expostas em carteiras individuais da escola que abrigava a mostra. Os dados de Laís Myrrha, Eduardo Rennó, Marcelo Terça-Nada!, Júlia Noda Zacharias, Cao Guimarães e Breno Pires de Campos foram incorporados à pasta arquivo.

A partir de então a instalação passou a fazer uso de uma única mesa, com o intuito de evidenciar a dinâmica relacional entre os participantes.

Jogo 02 – Mostra do Festival de Inverno da UFMG, Centro Cultural UFMG, Belo Horizonte, março de 2002. Nessa ocasião o trabalho foi premiado. Comissão de seleção e premiação: Cao Guimarães, Renato Madureira e Sebastião Miguel. Os dados de Sérgio Melo, Rafael Barros Gomes, Marcos Morais, Brígida Moura Campbell Paes, Marcelo Terça-Nada! e Stella Klett foram incorporados à pasta arquivo.

Jogo 03 – Galeria Copasa, Belo Horizonte, maio de 2002. Circunstância da exposição conclusiva de meu projeto de especialização, desenvolvido na Escola Guignard. Os dados de Núbia Fernanda, Andréa de L. Borges Haddad, Raul Telles dos Santos, Carlos H. D. Guimarães, Laís Myrrha e Adriano C. Gomide foram incorporados à pasta arquivo.

A partir de então, *12 imagens guardadas* se afirmou como um procedimento de endereçamento das Regras do Jogo a diversos espaços institucionais, no contexto de editais de seleção ou mediante remessas espontâneas, sem aviso prévio.

Jogo 04 – Endereçado ao IX Salão da Bahia, outubro de 2002; não selecionado. Conforme carta oficial, o júri foi composto por Luiz Camillo Osório, Denise Mattar, Gilberto Chateaubriand, Heitor Reis e Marcus Lontra. A carta oficial foi assimilada e consta da pasta arquivo.

Jogo 05 – Endereçado ao espaço Agora, Rio de Janeiro, março de 2003. O material foi devolvido inviolado, e o não acolhimento foi justificado pela iminência de encerramento das atividades do referido espaço. Em *e-mail* trocado com Ricardo Basbaum, o artista pontuou que os gestores do espaço deveriam ter sido avisados do envio do material. Cópia da troca de *e-mails* foi incorporada à pasta arquivo.

Jogo 06 – Endereçado ao espaço Torreão, Porto Alegre, maio de 2003. Houve breve troca de

e-mails com a artista Élide Tessler, mas nenhuma resposta oficial. Cópia da troca de *e-mails* foi incorporada à pasta arquivo.

A partir de então, o procedimento incluiu as bobinas relativas aos jogos não acolhidos ou recusados como parte das peças do jogo. Tais bobinas passaram a ser guardadas em vitrinas de acrílico.

Jogo 07 – Endereçado ao X Salão da Bahia, setembro de 2003; não selecionado. Não há registro dos nomes dos membros da comissão de seleção.

Jogo 08 – Endereçado à Galeria Gentil Carioca, outubro de 2003; não acolhido. O artista e gestor do espaço, Márcio Botner, esclareceu que o espaço não estava acolhendo propostas e que o faria mediante edital a ser lançado. Embora Márcio tenha mencionado a intenção de retornar algumas palavras sobre a proposta, não o fez. Cópia da troca de *e-mails* foi incorporada à pasta arquivo.

Jogo 09 – Endereçado à Galeria Vermelho, janeiro de 2004; não acolhido. Em diálogo telefônico e posterior *e-mail* trocado com Júlia Rodrigues, fui informada de que a galeria estava com o quadro de exposições completo, tendo ainda recebido o seguinte esclarecimento: “arte é conversa”. Tratava-se de um comentário crítico acerca do procedimento assumido pelo jogo de enviar o material sem consulta prévia. Cópia do *e-mail* foi incluída na pasta arquivo.

Jogo 10 – Endereçado à Gesto Gráfico Galeria de Arte, março de 2004. Embora tenha sido enviado um *e-mail* a Fátima Pinto Coelho, não houve resposta. Cópia do *e-mail* foi incluída na pasta arquivo.

Jogo 11 – Endereçado à Galeria Léo Bahia Arte Contemporânea. Em 21 de maio de 2004, Léo Bahia assinou o Termo de Adesão, aceitando receber *12 imagens guardadas*. Em fevereiro de

2005, os dados de Maria Eugenia Salcedo Repolês, Alexandre Togeiro Torres, José Paulo Neves, Marta Cristina Pereira Neves, Léo Bahia e Randolpho Scott Rocha passaram a integrar a pasta arquivo.

Jogo 12 – Conclusão de meu projeto de mestrado, Galeria da Escola de Belas Artes da UFMG, agosto de 2004. Os dados de Arnaldo(?) Dias Lacerda, Denise Miranda, Leandro Melo Figueiredo, Daniela B. de Souza, Flávia Carvalho e Brígida Campbell foram assimilados à pasta arquivo.

Jogo 13 – Endereçado ao Projeto Trajetórias da Fundaj, março de 2005; não acolhido; comissão julgadora: Cristiana Tejo, Marisa Flórido Cesar e Juliana Monachesi.

Jogo 14 – Endereçado ao Salão Nacional de Arte de Goiás – 5º Prêmio Flamboyant, abril de 2005; não selecionado pela seguinte comissão: Adolfo Montejo Navas, Agnaldo Farias, José Rufino, Luiz Edegar Costa e Marília Panitz.

Jogo 15 – Endereçado ao Salão de Arte de Ribeirão Preto Nacional – Contemporâneo, julho de 2005; não selecionado pela seguinte comissão: Cauê Alves, Juliana Monachesi e Sandra Cinto.

Jogo 16 – Endereçado ao XII Salão da Bahia, setembro de 2005; não selecionado pelo seguinte júri: Fernando Cocchiarale, Franklin Pedroso, Gilberto Chateaubriand, Heitor Reis, Marcos Lontra.

Jogo 17 – Endereçado ao Programa Rumos Itaú Cultural, junho de 2008, e não acolhido. A equipe curatorial e colaboradores foi composta por Paulo Sergio Duarte, Alexandre Sequeira, Marília Panitz, Christine Melo, Paulo Reis, Armando Queiroz, Bitu Cassundé, Clarissa Diniz, Janaína Melo, Guilherme Bueno, Marcio Harum, Gabriela Mota, Veronica Moreira Neto, Guy Amado.

Jogo 18 – Endereçado ao X Salão Nacional Victor

Meirelles, agosto de 2008; não selecionado. O júri foi composto por Márcio Sampaio, Ana González Pereira, Paulo Herkenhoff Filho, Anita Prado Koneski e Cauê Alves.

Jogo 19 – Endereçado ao Espaço Cultural Sérgio Porto, em maio de 2009, a partir de um convite para expor o trabalho feito por Marisa Flórido. O convite não se confirmou.

Jogo 20 – Endereçado ao 17º Festival Internacional de Arte Contemporânea Sesc – Videobrasil, fevereiro de 2011; não selecionado. O júri do festival foi composto por Agustín Pérez Rubio, Bisi Silva, Gabriela Salgado, Raquel Schwartz e Rodrigo Moura.

Esse jogo deu origem ao trabalho *Sobre as regras do jogo: retificação, rigor e rasura*, constituído pela revelação das imagens da Bobina C4, apresentadas na exposição Na Superfície | Trabalhos sobre papel, na galeria da Escola Guignard, no contexto do 23º Encontro Nacional da Anpap.

Jogo 21 – Exposição de abertura do Festival de Inverno da Universidade Federal de Ouro Preto (Ufop), julho de 2012, oito anos depois de sua última realização/exposição. O jogo aconteceu a partir de um convite endereçado ao Grupo Estratégias da Arte numa Era de Catástrofes, do qual participo. Os dados de Daniel Camatta, Felipe Saldanha Odier, Gabriela Carolina Rosa, Flaviana Lasan, Andrea Sannazzaro Ribeiro e Milza Ceccon foram incorporados à pasta arquivo.

O jogo 22 foi endereçado à Galeria Jaqueline Martins, em abril de 2015, inaugurando uma alteração no procedimento: a partir da formalização da proposta em um *site* do projeto, o endereçamento segue via *e-mail* e não mais pelo correio. Em e-mail trocado com Jaqueline Martins fui informada das limitações do espaço físico da galeria



Fabiola Tasca
12 imagens guardadas: procedimento jogo (detalhe)
Instalação – dimensões variáveis
Jogo 01 – Festival de Inverno da UFMG, Diamantina/MG, jul. 2001 Foto da artista

para acolher a disposição de uma mesa para seis lugares. Tendo manifestado disponibilidade para buscar uma solução em diálogo com a galeria, não recebi resposta. Cópia da troca de *e-mails* foi incorporada à pasta arquivo.

Talvez o caráter excessivamente descritivo que os últimos parágrafos assumiram possa ter conferido ao presente texto uma aparente gratuidade. Todavia, ela é apenas aparente, pois o expediente tem o propósito de nos oferecer alguns dados para interpretação, bem como lançar mão desta oportuna circunstância enquanto registro do percurso do projeto, apresentando uma espécie de inventário. Isso, em determinado sentido, não deixa de constituir um lance no tabuleiro do jogo – afinal a revista *Arte & Ensaios* é uma importante instituição do circuito de arte, e este texto pode, assim, ser apreendido como um documento de registro. Tentemos pois interpretar os dados, conferindo-lhes espessura e buscando alcançar certa “mirada” crítica: em um primeiro momento podemos perceber as reiteradas interpelações institucionais como que sublinhando uma compreensão de que a legitimidade de um trabalho de arte está indissociavelmente vinculada ao aval de suas instituições. Salões de arte, galerias comerciais, mapeamentos de produção, mas também espaços artísticos autônomos, como o Agora/Capacete ou o Torreão, compõem o inventário que aqui se apresenta, demonstrando que *12 imagens guardadas...* experimentou diversos caminhos para inserir-se no circuito.⁹ No percurso do jogo, algumas regras tácitas do campo artístico, que constituem aquilo que Pierre Bourdieu descreveu com o conceito de *habitus*,¹⁰ foram desafiadas, o que é confirmado pelas respostas de Ricardo Basbaum e Júlia Rodrigues ao assinalar a estratégia de envio do material sem consulta prévia como inconveniente ou impertinente.

O modo de resposta “silêncio” mostrou-se constitutivo das disposições que orientam os agentes no campo artístico. O Termo de Adesão endereçado aos espaços institucionais só foi assinado uma única vez, pelo galerista Leo Bahia, que acolheu o jogo de número 11. Nas outras circunstâncias, ele foi ignorado. No caso das propostas endereçadas a salões e convocatórias, a recusa chegava por meio de carta oficial, mas, nunca pelo preenchimento do Termo de Adesão, proposto como formalização dessa recusa. E, de certa forma, não poderia ser diferente; afinal, preencher o documento, mesmo que optando pela recusa, configuraria certa adesão ao jogo, e, conforme adverte Bourdieu, “o campo é tanto um ‘campo de forças’, uma estrutura que constribe os agentes nele envolvidos, quanto um ‘campo de lutas’, em que os agentes atuam conforme suas posições relativas no campo de forças, conservando ou transformando a sua estrutura”.¹¹

Podemos atentar também para os nomes próprios que o trabalho reúne, percebendo várias repetições, não só entre os participantes, mas, também entre os membros de comissões de seleção. Isso aponta para o caráter circunscrito do jogo da arte.

Assumindo, com Andrea Fraser, que a instituição somos nós, o projeto salienta as posições do artista e do público em relação a um contexto institucional que estabelece as condições de possibilidade para possíveis conexões.

O projeto lança mão da forma contrato como recurso crítico para discutir as dinâmicas relacionais que pretende colocar em curso. Enquanto prática de sua própria inserção no circuito da arte, *12 imagens guardadas: procedimento jogo* apresenta um conjunto de destinatários e reúne nomes próprios que conferem à condição imprecisa da fisionomia institucional um caráter algo discernível, enquanto

campo social. Compreendido como uma prática de endereçamentos, *12 imagens guardadas...* nos remete ao início desse texto, ratifica a dúvida.

NOTAS

1 De Duve, Thierry. O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20? *Arte & Ensaios*, Rio de Janeiro, n. 20, jul. 2010: 182.

2 Crítica institucional é expressão que descreve práticas artísticas interessadas em “expor” as estruturas e lógicas operativas das instituições que compõem o sistema das artes visuais, tais como museus e galerias. Nesse sentido, a expressão indica uma conexão entre um método – a crítica – e um objeto – a instituição (Sheik, Simon. Notas sobre la crítica institucional. *Transversal – eipcp multilingual webjournal*, 2006. Disponível em <<http://eipcp.net/transversal/0106/sheikh/es>>. Acessado em 20 mar. 2014).

3 Brito, Ronaldo. O moderno e o contemporâneo: o novo e o outro novo. In: Brito, Ronaldo. *Experiência crítica – textos selecionados*. Organização Sueli de Lima. São Paulo: Cosac & Naify, 2005: 80.

4 Idem.

5 Fraser, Andrea. Da crítica às instituições a uma instituição da crítica. *Concinnitas*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 13, dez. 2008: 184.

6 Idem, ibidem: 186.

7 Tasca, Fabíola Silva. Sobre as regras do jogo da arte contemporânea: da participação à implicação. In: Freitas, Verlaïne et al. (Org.). *Gosto, interpretação & crítica*. Belo Horizonte: Relicário, 2014: 67-76.

8 Carse apud Santos, Laymert Garcia dos. Consumindo o futuro. In: Santos, Laymert Garcia dos. *Politizar as novas tecnologias*. São Paulo: Ed. 34, 2003: 132-133.

9 No texto *Da paisagem-trouvée ao território*

inventado: observações sobre os circuitos de arte contemporânea no Brasil, Newton Goto menciona que o espírito de época dos anos 90 envolvia certa conformação à estrutura institucional e seus valores, de maneira que “ser artista era se inserir no circuito instituído, esse era o espírito da época, a falta de espírito” (Goto, Newton. *Da paisagem-trouvée ao território inventado: observações sobre os circuitos de arte contemporânea no Brasil*. *Tatuí* n. 0, Recife, 2009: 10-32.

10 “O *habitus* é (...) como uma segunda natureza, parcialmente autônoma, já que histórica e presa ao meio. Isto quer dizer que ele nos permite agir em um meio dado sem cálculo ou controle consciente. O *habitus* não supõe a visada dos fins. É princípio de um conhecimento sem consciência, de uma intencionalidade sem intenção. É adquirido por aprendizagem explícita ou implícita, e funciona como um sistema de esquemas geradores de estratégias que podem ser objetivamente conformes aos interesses dos seus autores, sem terem sido concebidas com tal fim” (Bourdieu apud Thirty-Cherques, Hermano Roberto. Pierre Bourdieu: a teoria na prática. *RAP*, Rio de Janeiro, 40(1), jan.-fev. 2006: 34).

11 Idem, ibidem: 35.

Fabíola Tasca é artista plástica e pesquisadora. Atuou como professora na Escola Guignard/UEMG de 2005 a 2016. Doutora em Artes pela EBA/UFMG, concluiu em julho de 2016 o projeto de pesquisa *O trabalho de arte como prática de inserção e invenção de contexto (Pibic/UEMG/CNPq), contemplado com o Prêmio de Estímulo ao Desenvolvimento de Projetos de Pesquisa da UEMG e do qual a estudante Maíra de Castro Botelho participou como bolsista de iniciação científica.*