

ISBN-13: 978-987-27772-2-5

Título: Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas

Editorial: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas

Edición: 1a Ed.

Fecha publicación: 8/2012



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

Título do trabalho

CORPOS INFORMÁTICOS. PERFORMANCE, CORPO, POLÍTICA

Eixo de trabalho

Movimento corporal, arte e performances

Nome e sobrenome dos autores

FERNANDO AQUINO

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS

MÁRCIO HOFMANN MOTA

Titulação acadêmica

FERNANDO AQUINO – Licenciatura e Bacharelado em Artes Visuais, UnB,
Mestrando em arte. Universidade de Brasília

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS – Pós-doutora em Filosofia (CIPh-Paris), Doutora
em Artes e Ciências da Arte (Paris 1-Sorbonne).

MÁRCIO HOFMANN MOTA – Mestrando em arte. Universidade de Brasília

Local de trabalho ou inserção institucional

FERNANDO AQUINO – Membro do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS – Professora do Departamento de Artes Visuais da
Universidade de Brasília, Coordenadora do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos

MÁRCIO HOFMANN MOTA – Membro do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos

E mails

FERNANDO AQUINO – aquino1001@gmail.com

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS – mbmcorpos@gmail.com

MÁRCIO HOFMANN MOTA – marciosavana@gmail.com

CORPOS INFORMÁTICOS. PERFORMANCE, CORPO, POLÍTICA

FERNANDO AQUINO

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS

MÁRCIO HOFMANN MOTA

Resumo

Este trabalho discute a produção recente do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos, fundado em Brasília, Universidade de Brasília, em 1992. Este pesquisa o corpo, suas relações com a política, a cidade e as tecnologias.

A produção do Corpos Informáticos, 2009 a 2012, envolve corpos frente a tecnologias obsoletas tais como enceradeiras e carros (kombis). Os trabalhos *Encerando a chuva* (vimeo.com/23552959), *Kombeiro* (corpos.blogspot.com/2011_08_01_archive.html) e *Kombunda* (corpos.blogspot.com/2011_05_01_archive.html) foram apresentados em Brasília (Centro Cultural Banco do Brasil e Universidade de Brasília), Goiânia (1º Salão de Arte Contemporânea de Goiânia), Pirenópolis, Rio de Janeiro (evento Performance Arte Brasil), São Paulo (Prêmio FUNARTE-MINC), Salvador (MOLA, Mostra Osso Latino Americana de Performance), Natal (encontro BodeArte).

Estas produções artísticas discutem conceitos desenvolvidos e/ou criados pelo Corpos Informáticos: pronóia (oposto à paranóia e realizando-se no seio de grupos e/ou coletivos), composição urbana (C.U, que substitui o conceito de “intervenção urbana”), mar(ia-sem-ver)gonha (ressignificação abasileirada do rizoma de Deleuze e Guattari), fuleragem (sic) (novo termo para “performance”), fuleiro (novo termo para “performer”), redes adversas (novo termo para “redes sociais”), entre outros.

A arte é feita de membranas mais ou menos dispersas, retalhos e costuras. Corpos Informáticos se (in)dispõe no transito dos fluidos que vazam pelos pontos não suturados dos processos deformantes da sociedade, dita, de consumo. A arte, a fuleragem, não se escreve, grita e contamina. O grito dura, permanece no afeto. Grito infiel expelido direto das vísceras para o oco do espaço capaz de viagem no tempo. Encontrar a escrita para tais reflexões tornam este trabalho uma reflexão poético-teórica.

O Corpos Informáticos¹ é um grupo de pesquisa em arte contemporânea, performance, videoarte, arte e tecnologia. Constituímos o grupo na Universidade de Brasília, em 1992, com atores, *performers*, técnicos (técnicos em vídeo e em informática), e artistas plásticos. Seu objetivo primeiro era interrogar as possíveis relações entre, por um lado, o corpo real, o corpo-carne, o corpo presença, isto é, o corpo da linguagem artística performance, aquele que atualiza o tempo real em uma arte perto do público, uma arte a não respeitar, a "tocar por favor", por outro lado, a tecnologia.

Nós falávamos de "novas tecnologias" e nós pensávamos a informática, as imagens numéricas, a tridimensionalidade destas, o espaço da rede mundial de computadores (a *web*) e nós pensávamos a promessa de uma comunicação integral em tempo real por computador. Que corpo resta frente a estas tecnologias? Que corpo ainda é capaz de lance? Que carne é capaz de lance político em uma arte realizada na *urbis*: a rua é cidade, *urbis*, a internet é lugar de vivência, sobrevivência, passeio e encontro, isto é, também pode ser denominada *urbis*.

Sendo um trabalho pluri-disciplinar, interdisciplinar, ele só pode ocorrer no seio de um grupo onde a individualidade traz sua especificidade, mas também aceita a promiscuidade desta. Aqui a individualidade se quer *dividualidade*. O indizível não se divide, não divide, não compartilha. O indivíduo é eremita. O *divíduo* pratica a pronóia. A pronóia é um dos conceitos desenvolvidos pelo Corpos Informáticos. Na paranóia alguém está sempre perseguindo o outro. Na pronóia há sempre alguém conspirando a favor do projeto coletivo, compartilhando, trilhando com e agindo por iteração.

Na proposta do grupo há um grande interesse pelo conhecimento específico de cada um (teatro, artes plásticas, informática, vídeo, fotografia...), mas também há pesquisa em todas as áreas de conhecimento envolvidas por cada um dos membros do grupo, assim os pesquisadores da área de artes cênicas são estimulados a se colocar atrás da câmera de vídeo e/ou na frente da ilha de edição, e aqueles especialistas do vídeo, ou da informática são levados a atuar como *performers*.

As tecnologias existentes que pesquisamos, hoje, não podem ser consideradas novas, ainda que elas sejam renovadas a cada dia em uma corrida insensata. As ditas

¹ Corpos Informáticos: www.corpos.org. www.performancecorporpolitica.net. Adauto Soares, Bia Medeiros, Camila Soato, Diego Azambuja, Fernando Aquino, Jackson Marinho, Luara Learth, Márcio Mota, Maria Eugênia Matricardi, Mariana Brites.

novas tecnologias são, na realidade, hoje, tecnologias onipresentes, onipresentes em todos os domínios. São onipresentes sendo presente, aqui agora, e onipresentes sendo sucata abandonada ao nosso lado. Lixo? Arte? Política?

A produção do *Corpos Informáticos*, 2009 a 2012, envolve corpos frente a tecnologias onipresentes: videoarte, web-arte, arte iterativa e enceradeiras e carros (kombis) obsoletos. Os trabalhos *Encerando a chuva* vimeo², *Kombeiro*³ e *Kombunda*⁴ foram apresentados em Brasília (Centro Cultural Banco do Brasil e Universidade de Brasília)⁵, Goiânia (1º Salão de Arte Contemporânea de Goiânia)⁶, Pirenópolis, Rio de Janeiro (evento Performance Arte Brasil)⁷, São Paulo (Prêmio FUNARTE-MINC), Salvador (MOLA, Mostra Osso Latino Americana de Performance), Natal (encontro BodeArte). Eles discutem, a partir do corpo, as tecnologias onipresentes tornadas lixo, arte e política. São produções artísticas que discutem os conceitos desenvolvidos e/ou criados pelo *Corpos Informáticos*: pronóia (oposto à paranóia e realizando-se no seio de grupos e/ou coletivos), composição urbana (C.U, que substitui o conceito de “intervenção urbana”), mar(ia-sem-ver)gonha (ressignificação abasileirada do rizoma de Deleuze e Guattari), fuleragem (sic) (novo termo para “performance”), fuleiro (novo termo para “performer”), redes adversas (novo termo para “redes sociais”), doce e duro (a partir de Michel Serres), entre outros.

O grito do corpo, em alto e bom som ou em silêncio (pois o silêncio grita), a performance, não se escreve, sangra, seiva, saliva e contamina. O grito dura, permanece no afeto. Grito infiel expelido direto das vísceras para o oco do espaço capaz de viagem no tempo. Encontrar o espaço da infidelidade na *urbis* exige um se sentir não turista, não olhar, penetrar, não chupar chiclete, morder a fruta toda e deixar as sementes pularem para os buracos de vazamento da cidade. O que dura é duro, dura no tempo como afetação, marca nomadizante capaz de sopro, grito. O duro clama pelo tato, faz abrir as membranas úmidas, absorve pelos poros, suga pelo útero.

² vimeo.com/23552959

³ corpos.blogspot.com/2011_08_01_archive.html

⁴ corpos.blogspot.com/2011_05_01_archive.html

⁵ youtube.com/watch?v=rP0-gbsYzdw&feature=relmfu

⁶ youtube.com/watch?v=XTKOZLBW2Is

⁷ performanceartebrasil.com.br/



Performance: *Encerando a chuva com carro pipa na seca de Brasília*. Setembro de 2011.

Por Corpos Informáticos. Fuleiros na foto: Diego Azambuja, Márcio Mota, Jackson Marinho, Luara Learth. Foto: Camila Soato.

A guerra busca a dominação por se pretender verdade universal. Busca a submissão do outro, a exclusão. A guerra invade, devora, deforma e silencia desejos. Ela é artifício em sendo natural. Ela usa procedimentos mistos para se camuflar em roupagens cuidadosas, verdadeiros esconderijos, fugidios, doces. Suas armas são meios de comunicação unidirecionais que privilegiam texto e imagem. A rostificação pulula: o rosto é uma outra política.

O grande rosto, gigantesco rosto que habita as cidades. Os grandes mares da dominação precisam de rostos perfeitos que não possuem os traços do povo. A pobre comunicação unidirecional estica seus braços para manter qualquer um do rebanho ciente de suas responsabilidades. Doce é o povo manipulado. Duros, os olhos tentam continuar abertos: performance. Doce, a significação se rebate na beleza: açúcar-refinado-de-bacharéis-sacaróticos, ópticos, panópticos, que anestesiaram o paladar. Fantasiaram o corpo, de verbo: televisão, tele-visão. Vestiram o desejo de pavão: linguagem. É preciso novas palavras para dizer o real: mar(ia-sem-ver)gonha.

Maria-sem-vergonha é rizoma e árvore, é “brasileira”, fuleira e interessa a linguagem artística performance que privilegia os outros dez sentidos e o sentido em

detrimento da visão. Maria-sem-vergonha: erva suculenta, da família das balsamináceas (*Impatiens sultani*), originária de Zanzibar, e que cresce espontaneamente no Brasil, podendo ter flores rubras, violáceas ou alvas. Quase uma praga, necessita de muita água e sol. Na seca quase desaparece, na época de chuva, renasce com força quase infantil. Ela se reproduz tanto a partir de seus caules que pendem com o peso das flores, quanto por pequenas sementes que alegremente explodem ao leve tocar: rizoma e árvore, conceito expandido de rizoma. Maria-sem-vergonha traz consigo ‘ia-sem-ver’, uma das propostas da performance: valorização do corpo todo, do corpo cognitivo-sensório com seus onze sentidos: tato, olfato, paladar, audição, percepção espaço-temporal, equilíbrio, teção, visão... Em ‘ir-sem-ver’ importa farejar desejos próprios que se diferenciam de desejos impostos pelas máquinas da sociedade hiperindustrial (_ “see less TV”), importa ouvir, não o que te dizem, mas o que fala dentro de cada um. Assim tocamos o escuro, tocamos as paredes frias, encontramos o outro, os outros, aguçamos nossa consciência espaço-temporal, ouvimos a hora inexata do teção. E construímos uma visão crítica sobre o momento atual: a performance é crítica, gera questionamento, espanta, é atitude política. Também vemos, ou melhor olhamos, espreitamos para descobrir sobre o que é preciso falar, hoje, em arte.

A performance se tornou mercadoria, doce, chiclete. Na contramão, o Corpos Informáticos desenvolveu o conceito de “fuleragem”: A fuleragem é o duro. Ela não é obra de arte nem acontecimento, é ocasião (oca grande), acaso e improviso. Ela é mixuruca e não efêmera, renuncia à obra, ao espaço *in situ* e mente. A fuleragem se dá por parasitagem na paisagem física ou virtual, com participação iterativa do espectador que dança, canta, pula corda ou se excita na frente da enceradeira vermelha. A fuleragem deseja a pronóia, realiza composições urbanas. Ela foge de uma denominação envelhecida, performance, e provoca uma reconceituação desta ação política, por vezes, ainda, denominada “arte”.

Na fuleragem há participação por iteração, fuleiros. Não são atores, nem performers, não são artistas. São errantes atentos aos seus onze sentidos. A fuleragem inverte a cosmética, escorre por lugares nunca valorizados do corpo indigesto, corpo-carne que se põe em jogo as tecnologias, e põe o jogo das tecnologias por comportamento crítico. Jogo sem identidade, ramificando-se na lógica abstrata do presente, multiplicando-se e contaminando o centro do estômago, fazendo suar a pele a ponto de dar vontade de estar nu, quieto, sentindo o cheiro do vento, olhando ao redor,

outros corpos exaustos. Depois do riso, a Baré gelada para os garotos. Para a alma crescida, banho de cevada.



Performance: Imagem do bundalelê na Kombi vai à praia. Natal, 2012.

Por Corpos Informáticos. Fuleiros na foto: Maria Eugênia Matricardi e Diego Azambuja. Foto: Bia Medeiros.

Arte de uma vida frágil e inesgotável como um fedor barato, sem desodorante, sem spray, vida nua, cicatriz. Urbanos irrisórios, nós desprezíveis contaminando o rosto: rugas, perebas, micoses penetrando a paisagem dos jardins do poder. Quadrilha, como cheiro desprezado se infiltrando no elevador do adversário. O desespero calcula desejos esmaltados e inaugura a eficácia, elemento desértico de uma intensidade controlada. Respirar anúncios publicitários (síntese da escrita verbal com a escrita visual) é perder o instinto da caça, o movimento na calada da noite. Caçar, próprio da fuleragem, é deixar ocorrer em outros sentidos, é corroer o sentido atualmente absoluto: o da visão; é dizer com outras palavras, palavras outras que não pertencem ao dispositivo linguagem (Giorgio Agamben).

O fuleiro age por iteração. A iteração é modo de existência e de compreensão de processos. Ela não é interativa, ela se repete, cada vez de forma diferente e permite que o outro modifique o que está dado, ou foi previsto. Na rua, é preciso estar atento. Em

Corpos Informáticos, o processo de criação dá-se por iteração mas também deseja-se do “público” que este se torne iterator e fuleiro, participante ativo, capaz de “palavra”, de ação, de fuleragem.

Corpos Informáticos não faz performance, faz fuleragem. Corpos Informáticos não faz intervenção urbana, faz composição urbana (e para rir utiliza a sigla de composição urbana: C.U.)⁸. A composição não intervém nem interfere na vida. Se a arte é vida, ela compõe e decompõe. Nas ruas e vielas, ela elabora o distúrbio para que o transeunte se torne errante. O errante se desprende do doce e age por fuleragem e iteração. Ele grita e percebe seus onze sentidos participarem do fluxo. As ruas e vielas podem ser físicas ou virtuais. Nas redes virtuais conclamamos para o hackeamento.⁹

A performance é o hacker de todas as linguagens artísticas: fez a pintura vaziar da moldura euivar, fez a dança dançar como queria Nietzsche, fez o teatro pintar, dançar e passear pelas ruas físicas e virtuais. Se a performance é o hacker de todas as linguagens artísticas, então o hackeamento é performance. E o hacker, assim como o performer, é fuleiro. A extensão do conceito de hackeamento às atividades que não são diretamente ligadas à computação e à telecomunicação se apresenta quando são traçados os contornos mais amplos da tecnologia no âmbito da arte e do pensamento filosófico. Nesse sentido, segundo Wark (2004, parágrafo 83), hackear é diferir o real, expressar latências do virtual e lançá-las no atual.

Ainda conforme Wark (2004), para atingir seus efeitos, o hackeamento desfaz as travas impostas pelas regras tradicionais de propriedade. O hackeamento é também uma questão comunitária, pensa processos iterativos, incorpora errantes. Para Wark, os maiores hackeamentos seriam formas de organização da expressão coletiva e contínua da multiplicidade, numa aliança de interesses entre grupos produtores, de modo que esta abstração, esta produção de diferença (iteração), sirva às pessoas, em vez de as massas servirem aos grupos dominantes.

Nesse sentido, o autor afirma que é preciso resistir à educação formal como doutrinação para a submissão assalariada. Em lugar dela, propõe o conhecimento transbordante e transformador das ruas e a livre produção de produtores livres. Com

⁸ Referência ao filme *CU O filme*. Por Corpos Informáticos, 2009. 10 minutos. <http://vimeo.com/7925975>. Este filme é parte integrante do DD/livro *Corpos informáticos. Arte, cidade, composição*. Brasília: PPG-Arte/UnB, 2009.

⁹ O conceito de hackeamento é uma colaboração de Daniel Hora, doutorando em Arte na Universidade de Brasília, sob a orientação de Maria beatriz de Medeiros.

isso, os lances de hackeamento poderiam, de fato, se sobrepor seguidamente, desvalorizando a eventual posse de seus antecedentes, por meio da redundância provocada por sua recombinação irrestrita em outra informação.

A fuleragem não se interessa pela informação. Em sendo arte, não comunica, planta mar(ia-sem-ver)gonhas e oferece o espaço para a composição, a iteração, a errância. Na rede mundial de computadores, a fuleragem sugere também outras palavras para gerar reflexões, flexões do pensamento. Sugerimos denominar “redes sociais”, redes adversas.

Anthropogênese e tecnogênese se dão simultaneamente. Quando o homem deixa sua marca ele procura resistir à devastação de sua mortalidade (Hannah Arendt, *ad tempura*), e esta marca torna-se parte deste(s) homem(s), então parte daquilo que ele, o ser humano, compreende por si mesmo, por outro, por mundo, mundo do qual ele é apenas parte, arte. O fuleiro e o doce estão impregnados das marcas do passado, das marcas passadas, marcas do presente gerando tatuagens, sinais normatizantes, mas também cicatrizes, sinais nomadizantes. Cada marca torna o universo mais complexo, são marcas que o homem infringe à matéria, mas também que infringe a si mesmo, e se deixa infringir: composição e decomposição.

Assim todo traço, toda marca deixada pelo homem, todas as suas obras já são implantes, atualizações do homem: computadores, sensores, cigarros, farrapos, enceradeiras e/ou Kombis. Esta antropogênese infinita (insensata, apenas se não levar em consideração o social, o adverso, verso do errante), que procura atingir o inacessível e nossos onze sentidos, sempre esteve lá. Ela é a própria procura, interminável, da imortalidade do homem, ela é a procura do indizível, procura de resgate do resto. A fuleragem se interessa pelo resto, mas propõe o lance. Ela é procura encontro, pronóia, iteração.



Performance *Pelados na Kombi*. Centro Cultural Banco do Brasil, Brasília, 2011. Fuleiros na foto: Diego Azambuja, Maria Eugênia, Alexandra Martins, Bia Medeiros, Luara Learth. Foto: Carla Rocha.

As tecnologias, as onipresentes tecnologias, toda técnica, inclusive a guerra, sempre procurou este inacessível, que sempre esteve lá. Tomar consciência de sua existência e questioná-la é o que torna fuleiro, o que faz arte, composição urbana, *Corpos Informáticos*.

A arte é feita de membranas mais ou menos dispersas, retalhos e costuras. *Corpos Informáticos* se (in)dispõe no trânsito dos fluidos que vazam pelos pontos não suturados dos processos deformantes da sociedade, dita, de consumo. A arte, a fuleragem, não se escreve, grita e contamina. O grito dura, permanece no afeto: mar(ia-sem-ver)gonha. Grito infiel expelido direto das vísceras duras para o oco do espaço, real ou virtual, capaz de viagem no tempo através da composição urbana.

Referências bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó (SC): Argos, 2009.
- AZAMBUJA, Diego, MARTINS, Fernando Aquino e MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Corpos informáticos. Arte, cidade, composição*. Brasília: PPG-Arte/UnB, 2009.
- AQUINO, Fernando e MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). *Corpos informáticos. Performance, corpo, política*. Brasília: PPG-Arte/UnB, 2011.
- SERRES, Michel. *Os cinco sentidos*. Paris: Grasset, 1985.
- WARK, McKenzie. *A Hacker Manifesto*. Cambridge, USA: Harvard University Press, 2004.

Currículo do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos

Produção artística: CCBB-Brasília (2005, 2011); Museu da República, Brasília (2009, 2010, 2011), *Performance Arte Brasil*, Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (2011), Parque Lage, Rio de Janeiro (2009, 2010), FUNARTE-Brasília (1996, 2002, 2005, 2008), FUNARTE-Rio (2007), Medi@terra, Atenas, Grécia (2000); FILE-SP (2001, 2003, 2005); Galeria da Caixa Brasília e Rio de Janeiro (2008), *Art Frankfurt* (2003); *Art, Technology and Communities*, Rhode Island, USA (2004); *O Corpo na Arte Contemporânea e Cinético Digital* (Itaú Cultural, SP, 2005), *HTMlles* (Canadá, 2005); Bienal do Mercosul (1999, 2005).

2009- Prêmio Artes Cênicas na Rua. FUNARTE.

2010- Prêmio Cultura e Pensamento. Evento Performance: corpo, política e tecnologia. Brasília. MINC/Petrobras.

2011- Prêmio Funarte de Arte Contemporânea. Galerias Funarte de Artes Visuais São Paulo.

Bia Medeiros, Camila Soato, Diego Azambuja, Fernando Aquino, Jackson Marinho, Luara Learth, Maria Eugênia Matricardi, Mariana Brites, Márcio Mota, Mateus Costa.

www.corpos.org