

# A composição urbana em Corpos Informáticos

## *The urban composition in Corpos Informáticos*

CRISTIANE HERRES TERRAZA\*

Artigo completo submetido a 30 de dezembro de 2015 e aprovado a 10 de janeiro de 2016.

\*Brasil, ceramista, docente e pesquisadora. Licenciada em Artes Plásticas (Fundação Dulcina de Moraes / Faculdade de Artes), Mestre e Doutora em Arte (Instituto de Arte/ Universidade de Brasília).

AFILIAÇÃO: Instituto Federal de Brasília, campus Samambaia. Complexo Boca da Mata, Lote 02 — DF-460 — Samambaia Sul, Brasília — DF, Brasil. E-mail: crisherres@gmail.com

**Resumo:** O artigo apresenta dois recentes trabalhos do Corpos Informáticos, um coletivo de artistas que se constitui também como grupo de pesquisa ligado à Universidade de Brasília. A apresentação e a reflexão sobre tais trabalhos proporcionam o conhecimento de alguns princípios que norteiam as proposições do grupo e seus questionamentos sobre a natureza da arte.

**Palavras chave:** corpos informáticos / iteração / proposição artística.

**Abstract:** *The article presents two recent works of Corpos Informáticos, a collective of artists that also constitutes itself as a research group attached to the Universidade de Brasília. The presentation and reflection on such works provide the knowledge of a few principles that guide the group's proposals and its questions about the nature of art.*  
**Keywords:** *corpos informáticos / interaction / artistic proposition.*

## Introdução

Uma arte de ocupação do espaço público seja ela da rua ou da Internet, consistindo, dentre outros princípios, como uma maneira de criar um paradoxo entre a realidade mecanizada e uniformizadora. Este é um dos fios condutores do processo de criação e ação do grupo *Corpos Informáticos*, surgido em 1992, coordenado pela artista, professora e pesquisadora Bia Medeiros.

Segundo sua coordenadora, o grupo nasce do entendimento de que a performance possui a potência de estar em relação. A ação coletiva com o outro forma grupo e nisso é sincrônico. Necessita-se, porém, da diacronia, da subjetividade do outro em diálogo para que a desejável percepção em complexidade ocorra. A percepção dos vários afectos e como estes se integram na ação geram uma organicidade desejável à experiência artística.

*Como coordenadora do Grupo Corpos Informáticos, esta é, então, minha primeira afirmativa: grupo = organismo = corpo formado por diversos corpos sem órgãos que reunidos vivem em uma unidade orgânica.* (Medeiros, 2013: 3)

Desde seu início, o grupo foi formado por diferentes corpos, vinculados ou não ao programa de pós-graduação do Instituto de Arte da Universidade de Brasília. Atualmente, o grupo é composto por Ayla Gresta; Bia Medeiros; Diego Azambuja; João Stoppa; Maria Eugênia Matricardi; Mariana Brites; Mateus de Carvalho Costa; Natasha de Albuquerque; Rômulo Barros, mas também daqueles que o próprio grupo chama de ‘corpos expandidos’ os “sempre queridos iterators; exCorpos Informáticos ou simplesmente admiradores: Bianca Tinoco; Kamala Hamers; Márcio H. Mota; Tiago Moria; Victor Valentim entre outros.” (Medeiros, 2015: 1473)

### 1. Sobre o Corpos

O *Corpos Informáticos* funda-se na Universidade de Brasília, como grupo de pesquisa, coordenado pela prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Beatriz de Medeiros. Realiza, portanto, não somente as experimentações e práticas artísticas como performance, vídeo-instalação, web art, teleperformances, mas também empreende a construção de um corpus teórico sobre arte e ação. Uma importante ideia sobre a qual o grupo cultiva seu trabalho é a percepção de que o tempo atual se desenrola como uma ‘era dos dobramentos’, referindo-se às camadas do cotidiano, incluso o ciberespaço. As diversas dimensões (camadas) que compõem o cotidiano são percebidas e experimentadas de modo que a ação do grupo e de cada componente seja provocadora de “retroações, conexões, proliferações, na fractalização desta infinidade infinitamente dobrada” (Deleuze, 1991: 42).

Tomando como base a figura da voluta, em sua contínua indicação de movimento e complexidade, os com-ponentes (corpos) do grupo realizam ações que provoquem a configuração de nós (atar, desatar, reatar) com o outro, com o espaço, consigo mesmo.

O grupo possui uma produção artística que se transversaliza da performance à arte tecnológica, atualmente embrenhando-se pelo que o grupo denomina de "composição urbana". Elege esta terminologia uma vez que, segundo seu pensamento, os termos intervenção ou interferência remetem à implantação daquilo que não cabe na *urbis* ou no corpo. As proposições do Corpos Informáticos é de acariciar o cotidiano, experimentando-o e saboreando ações dos corpos em encontro com outros. "A composição urbana não interfere nem intervém, compõe e decompõe com o corpo próprio, com o corpo do outro, com o espaço 'público', com a internet." (Medeiros e Albuquerque, 2013: 26)

As ações resultam das proposições performáticas nomeadas pelo Corpos como 'fuleragem', palavra do vocabulário popular que tanto significa algo que burla e trai, como aquilo que é reles, sem requinte, indigno de confiança. Esse termo escolhido para denominar as ações, re-vela, re-fere-se, designa o caráter de criação dinâmica, coletiva, de encontro e de inteira experimentação, sem método, sem caminho traçado previamente, construindo a composição no presente ('apresentação') entre os componentes e abrindo-se a todos aqueles que queiram se envolver (iteradores). O iterator é mais que o espectador, mesmo no entendimento que o espectador nunca é passivo, pois o olhar é também uma ação que mobiliza a percepção e afeta. O iterator, ao agir, 'apaga' o autor, não se submete à intenção inicial deste último, mas compõe a invenção. Na iteração, a autoria do proponente inicial é suspensa: artista e iterator tornam-se ação. A iteração é a real modificação do trabalho iniciado exercida pelos corpos expandidos, ou seja, por aqueles que não são os componentes do grupo.

*A "iteração" é a manobra da arte que convida o ex-espectador a se tornar participante, no caminho do processo, se juntar a ele. Esta frase é um duplo pleonasma: "iter" é caminho, processo. Esta arte deixa-se acariciar, tocar-se, machucar-se na ação dos presentes neste caminhar. (Medeiros, 2013: 3)*

Assim, o grupo cria e compõe um corpo teórico sobre iteração, performance, ações e reações à arte que se distancia e questiona as galerias, sem deixar de ocupá-las. Sobre este aspecto, é interessante ressaltar que, ao ocupar o espaço institucionalizado da arte, sejam museus ou galerias, por várias vezes o grupo monta a exposição em sua abertura ao público, no vernissage. Tal prática provocativa visa enriquecer a percepção e a sensibilização para o trabalho,

convidando a todos o que ali estão à participação e à ocupação artística.

Nessa perspectiva, os trabalhos realizados pelo grupo, bem como sua elaboração teórica geram ensejos de questionamento e reflexão sobre a natureza da arte ao ampara-se nas questões cotidianas e no binômio simplicidade/complexidade. Tal elaboração também é construída de modo particular. Os textos do grupo, em especial de sua coordenadora, são engendrados objetivando (ou subjetivando) a provocar, a articular, a estampar, o modo como o grupo atua. Ler um texto do grupo é caminhar nas dobras e vielas de sua ação.

*Arte é reflexão? Inflexão, proposição e até despacho. Ela escoo, não se fixa nas paredes. Derrete o suporte, não suporta. Importa? O suporte, se suporte for, não abraçará aquilo que deve surgir sem pedir licença no espectador, no espectador (aquele que está na expectativa) ou no “iterator”. (Medeiros, 2013: 3)*

Em sua ação artística, o Corpos Informáticos instiga, trama, revela o seu corpo e o do outro na relação com as coisas percebidas e que se instituem como obra na intenção em fazer arte. Nesse processo, ressalta-se o caráter da arte, a ampliação das possibilidades do fazer artístico e sua forma de pertencer e integrar a realidade.

## 2. Proposições: Kombeiro e Birutas (e)Vento

A cidade conforma-se, há algum tempo, em um contexto dinâmico, cujo ritmo de mudanças e transformações, por muitas vezes, impele os indivíduos ao embotamento de suas percepções ou de uma construção de visualidade pela qual se perde o vigor da subjetividade. Tais processos fazem avançar para um modo de orquestramento das experiências individuais e coletivas, o que pode fazer resultar em comportamentos e ações associativas e, de certa forma, homogêneas.

Em dois de seus mais recentes trabalhos, o Corpos Informáticos envolve-se com o espaço urbano, criando paradoxos com a realidade e propondo aos indivíduos transeuntes uma maneira particular de perceber a cidade. O que inicialmente este artigo aborda é a proposição *Kombeiro*, iniciada em 2011, uma instalação/composição urbana, composta atualmente de sete kombis coloridas e desenhadas, implantadas ao longo de uma via rodoviária de Brasília, próxima à Universidade, nas quais também foram plantadas várias espécies nativas (Figura 1 e Figura 2). O lugar é palco de diversas manifestações do grupo — uma espécie de atelier aberto — e tornou-se referência de sua produção na cidade.

Às pessoas que passam desavisadas pela instalação, de automóvel pela via de velocidade ou a pé acessando o Centro Olímpico da Universidade, o *Kombeiro* causa estranhamento. As carcaças do que foram automóveis estão plan-

tadas junto à relva e conjunta às árvores e plantas do cerrado. No mesmo ambiente, uma trilha asfaltada que vai do nada pro lugar nenhum e que também já foi palco de uma outra composição urbana somente vista em sua totalidade do alto, em helicóptero, chamada 'Mar(ia-sem-ver)gonha'.

Uma memória vivenciada que ainda é presente nas pessoas de meia idade e que pode ser acessada pelas mais jovens em filmes e fotos, é da Kombi como veículo de uma coletividade afeta às transformações da contra-cultura (o movimento hippie dos anos 60 e as comunidades alternativas surgidas também no Planalto Central, onde se localiza Brasília, atraídos pelas regiões de natureza ímpar, como a Chapada dos Veadeiros e a cidade de Pirenópolis). Esta característica do coletivo — não diretamente ao da contra-cultura — e de uma maneira diversa de engendrar as ações pode ser reconhecida nas ações do grupo: "É como se os artistas reconhecessem a potência de você ser mais de um, de você ser grupo, de estar no apoio" (Medeiros, 2015B).

As carcaças dos veículos são todas apropriadas pelo grupo, seja pela modificação da forma, seja pelas pinturas, e fixadas em posições diversas. A composição de plantas originárias desse bioma faz refletir sobre a relação do indivíduo com suas criações — mnemônicas, técnicas, artísticas, políticas, de conhecimento etc — no espaço geográfico e social: um empreendimento construído ao longo do tempo que faz das invenções as extensões da existência, tanto do indivíduo como das coletividades. A invenção é um modo próprio de perceber e compor:

*A Kombi parada ali na grama é uma casinha, um ninho. As crianças interagem bem com a proposta. O lúdico que diverte. O elogio da fuleragem. Com(de)posição do lugar comum e do baixo astral. Composição por muitas mãos. Exposição por muitos pés. Provocação por muitas bundas.* (Medeiros & Aquino, 2012)

O segundo trabalho, intitulado Birutas (e) vento, consiste em uma exposição/evento/ocupação, realizada no ano de 2014 na galeria Espaço Piloto da Universidade de Brasília, e que se expandiu em outras práticas e proposições do grupo que alcançaram eventos em outros lugares do país.

*A exposição/evento/ocupação Birutas (e) vento contou com exposição do Corpos Informáticos, cerca de trinta performances ocorreram na abertura (sábado) e em três terças-feiras de tarde e de noite. Na abertura, a exposição foi montada em performance: colar imagens, fazer os desenhos na parede, instalar objetos etc. E, nas terças-feiras, o espaço continuou sendo tomado por performances, fuleragens, 7 seus resíduos e outras intervenções. Enfim, Birutas (e) vento foi evento-processo, evencasso procento* (Medeiros, 2015A: 1463).



**Figura 1** · Kombeiro. Fonte: <http://corpos.blogspot.com.br/>

**Figura 2** · Ayla Gresta, Kombeiro. Fonte: <http://corpos.blogspot.com.br/>

As ações desenvolvidas durante o evento aproximam-se, em algumas ocasiões, de gestos cotidianos como brincar em piscinas com amigos (Figura 4), realizar uma festa de aniversário, fazer um churrasco (mixurrasco: churrasco 'mixuruca', feito com mixuê). São estas ações que interessam ao pensamento desenvolvido neste texto: as apropriações da realidade realizadas pelos componentes do grupo e que consistem como artísticas, considerando a intencionalidade e o campo de estudo e atuação destes componentes. As ações empreendidas pelo grupo abrem-se à iteração daqueles que se propõem a compor, não mais espectadores, mas corpos expandidos, ao enfatizar o processo, a ação, a presença e a experiência e "agrupa as criações que se ancoram nas circunstâncias e se mostram preocupadas de tecer com a realidade" (Ardenne, 2006:15)

Gestos e ações costumeiras realizadas, entretanto, como arte, provocam a ampliação das percepções sobre a realidade, mas também sobre a natureza do fazer artístico atual, consiste, portanto, em uma maneira subjetiva de apreender o cotidiano ao tentar desfazer aquilo que está, de certo modo, normalizado pela rotina. As birutas usadas pelos componentes (Figura 3, Figura 4) dão a pista sobre o que quer o grupo: deixar o gesto em movimento, se disponibilizar ao encontro, fluir o pensamento e ocupar a cidade com ela compondo, traindo a rotina, a normatização e o método.

Tudo que compunha a exposição (vídeos, pinturas, jogos, performances, fuleragens etc) surgia como uma provocação à estesia — ficar isento ao que ali estava a se apresentar configurava-se bastante difícil. Assim, tal proposição produziu um conjunto de trabalhos que se imbricaram com a realidade e não simplesmente a representavam em grau ilustrativo. Conjugada à experimentação da obra pelo processo de iteração, tanto aos componentes como àqueles que a eles se juntaram, a possibilidade de desdobramento de pensamento sobre a simplicidade e complexidade dos gestos e das ações na sincronicidade entre espaço, tempo e eventos. Nessa perspectiva, provoca-se a reflexão sobre no que as circunstâncias e os procedimentos cotidianos contribuem na perda ou na formação de subjetividades, sejam estas individuais ou coletivas.

### Conclusão

Na aproximação ao trabalho do grupo Corpos Informáticos evidencia-se a preocupação de seus componentes em realizar um trabalho que esteja sempre em processo, ao re-haver, re-ver e re-vigorar aquilo que chamamos de prática artística. Os corpos procuram outros na intenção do encontro, mas também na de realização. Fugir do encastelamento da autoria para trair as estruturas e formar novos caminhos de fazer arte.



**Figura 3** · Birutas (e) Vento. Fonte:  
<http://corpos.blogspot.com.br/>

**Figura 4** · Birutas (e) Vento. Fonte:  
<http://corpos.blogspot.com.br/>

Como grupo de pesquisa, o Corpos vem produzindo textos e trabalhos provocadores não só de reflexão sobre seu próprio trabalho e sobre a arte, mas também da apropriação de um modo de escrever mais afeto às questões da arte. A escrita reverbera aquilo que o grupo propõe em ação, em performance, em *fuleragem*.

A iteração, que inibe o lugar de passividade do espectador, convocando-o à sensibilidade e, contudo, à criação, anuncia a intencionalidade do grupo de estar dentro e fora do espaço instituído da arte (galerias e museus), espalhando-se em cada encontro que sua ação pode provocar. O lugar da arte é a rua, o indivíduo desavisado que se espanta com as gambiarras e transgressões, o transeunte que junta ao movimento: corpos expandidos nos quais a possibilidade resulta em significação.

## Referências

- Ardenne, Paul. (2006). *Un Arte Contextual: creación artística en médio urbano, de situación, de intervención, de participación*. Murcia: CENDEAC. [Consult. 2015-11-22]. Disponível em URL: [books.google.es/books?id=G-GkffoPcfAC&printsec=frontcover&dq=un+arte+contextual&hl=en&sa=X&ei=P6KPULeuGufT0QXn44C4BQ&ved=0CCOQ6AEwAA](http://books.google.es/books?id=G-GkffoPcfAC&printsec=frontcover&dq=un+arte+contextual&hl=en&sa=X&ei=P6KPULeuGufT0QXn44C4BQ&ved=0CCOQ6AEwAA).
- Deleuze, Gilles. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?*, ed. Minuit, Paris.
- Medeiros, Maria Beatriz de. (2015A). "Corpos Informáticos: Birutas (e) Vento," 2014. In: *Anais do 24º Encontro da ANPAP — Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Compartilhamentos na Arte: Rede e Conexões, UFSM, Santa Maria — R.S., Comitê Poéticas Artísticas*, p. 1461-1475. [Consult. 2015-11-22] Disponível em URL: [http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/maria\\_beatriz\\_de\\_medeiros.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/maria_beatriz_de_medeiros.pdf)
- Medeiros, Maria Beatriz de. (2015B). *Bia Medeiros — políticas culturais para a arte contemporânea -2015*. Entrevista publicada em 19 de mar de 2015. [Consult. 2015-11-22] Disponível em URL: [https://www.youtube.com/watch?v=796fnjy6E\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=796fnjy6E_g).
- Medeiros, Maria Beatriz de. (2013). "Presença e organicidade: corpos informáticos, performance, trabalho em grupo e outros conceitos." In: *ILINX — Revista do Lume*, n. 4. São Paulo: Unicamp. [Consult. 2015-11-29] Disponível em URL: <http://www.cocen.unicamp.br/revistadigital/index.php/lume/article/viewFile/277/257>.
- Medeiros, Maria Beatriz de & Albuquerque, Natasha. (2013). "Composição urbana: surpresa e fuleragem." In: *Palco Giratório: circuito nacional*. Rio de Janeiro: SESC, 2013, v. II; ISSN 2317-1596, p. 24-35.
- Medeiros, Maria Beatriz de. & Aquino, Fernando (2012). "Kombi, Kombeiro, Kombunda e Bundalelê na Kombi. Performance e Memória." In: *Anais do VII Congresso da Abrace — Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas*. Porto Alegre — R.S. outubro. [Consult. 2015-11-23] Disponível em URL: [http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/territorios/Maria\\_Medeiros\\_MEDEIROS\\_Kombi\\_Kombeiro\\_Kombunda\\_e\\_Bundalelê\\_na\\_Kombi.pdf](http://www.portalabrace.org/viicongresso/completos/territorios/Maria_Medeiros_MEDEIROS_Kombi_Kombeiro_Kombunda_e_Bundalelê_na_Kombi.pdf)