

MARCEL DUCHAMP E A PERFORMANCE: FRACASSOS E REVERSOS

MARCEL DUCHAMP AND PERFORMANCE: FAILURE AND REVERSE

Maria Beatriz de Medeiros / UnB-Univeritas

RESUMO

O presente texto trata do "Grande Vidro" de Marcel Duchamp com conceitos de Otavio Paz (1970) e Jean-François Lyotard (1977) para pensar a performance, entendida como fuleragem (sic), e abrangendo o fracasso e o reverso. O recorte é a pesquisa do Grupo Corpos Informáticos.

PALAVRAS-CHAVE

Marcel Duchamp; Otavio Paz; Jean-François Lyotard; performance; Corpos Informáticos.

ABSTRACT

This text deals with the "Great Glass" of Marcel Duchamp with concepts of Otavio Paz (1970) and Jean-François Lyotard (1977) to think about performance, understood as fuleragem (sic) and encompassing failure and reverse. The core is the research of Corpos Informáticos Group.

KEYWORDS

Marcel Duchamp; Otavio Paz; Jean-François Lyotard; performance; Corpos. Informáticos.

Realizaremos, aqui, uma análise do Grande Vidro de Marcel Duchamp a partir do livro **Marcel Duchamp: O Castelo da Pureza**, de Otavio Paz (1970). Utilizaremos, também, o livro **Les TRANSformateurs DUchamp** de Jean-François Lyotard (1977). Isso para falar de performance, entendida como fuleragem (sic), e abrangendo o fracasso e o reverso. O recorte é a pesquisa do Grupo Corpos Informáticos.¹

Otavio Paz trata da produção do artista Marcel Duchamp e começa comparando-o a diversos artistas do início do século XX, sobretudo, a Pablo Picasso. Constataremos que um assunto que, inicialmente, parece em nada se aproximar da performance, pela contradição mesma, falará de performance.

Otavio Paz afirma que as mudanças efetuadas por Picasso, que pintava freneticamente, seriam "metamorfoses", "encarnações", "profecias", o próprio tempo, sua urgência brutal, a "iminência imediata do agora" (p. 9), enquanto os trabalhos de Duchamp seriam "a presentificação do movimento: análise, decomposição e o reverso da velocidade" ou "a vertigem do retardamento (p.10). Essas reflexões sobre o tempo interessam à performance, aos pesquisadores da performance e aos estudos da performance, dado que a (não) linguagem² artística performance introduz, definitivamente, o tempo como elemento estético das artes antes ditas plásticas ou visuais. A performance, que consideramos *hacker* de todas as (não)linguagens artísticas e chamamos de "fuleragem", por sua efemeridade e, no nosso caso, por se encontrar com o lúdico, com o riso e a galhofa, introduzindo na arte as sensações físicas: olfativas, táteis, gustativas, além das sonoras. Isso não somente entre espectador e obra, mas também entre espectador e autor, entre seres humanos. E além: não mais uma arte para ser vista, tocada ou mesmo cheirada, mas também uma arte que deseja ser "co-criada", convocar, atrair, "a-trair" a participação ativa do espectador que, doravante, chamaremos de iterator.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Marcel Duchamp e a performance: fracassos e reversos, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.19-30.



Figura1. Performance/Fuleragem Mogno e Mais. Foto: Corpos Informáticos. Na foto (da esquerda para a direita): Maria Eugênia Matricardi e duas iteratoras. Exposição Sendas etc, com Arthur Scovino e Zmário, em frente à Casa da Luz, São Paulo, 2018.

Este conceito de “co-criação” chamamos de "iteração". Por iteração, entendemos, com Jacques Derrida:

Iterabilidade- (*iter*, novamente, provavelmente vem de *itara*, *outro* em sânscrito, e tudo o que se segue pode ser lido o trabalho fora da lógica que liga a repetição à alteridade) [...] A iterabilidade altera, parasita e contamina o que ela identifica e permite repetir; faz com que se queira dizer (já, sempre, também) algo diferente do que se quer dizer, diz-se algo diferente do que se diz e gostaria de dizer, compreende-se algo diferente, etc. Em termos clássicos, o acidente nunca é um acidente. (DERRIDA, 1990, p. 7 e 120)

Devido à nossa pouca compreensão de sânscrito, fizemos outras pesquisas: *iter* pode vir do latim e significar "caminho", ou do italiano e significar "processo". As três

traduções coincidem: no caminho dá-se o processo, onde encontra-se, inevitavelmente, o outro; o processo é, sempre, caminho em direção a um outro; o outro nos torna processo e nos joga no caminho; o processo do outro não deixa parar o caminho. "*Em termos clássicos, o acidente nunca é um acidente*" (Derrida). O que pode haver é, sempre, fracasso. Derrida (*ad tempura*) lembra que, embora J.-L. Austin afirme que sempre há *infelicités*, não leva em consideração essas *infelicités* no cerne de sua teoria sobre *Speech Acts*. *Infelicités* são pequenos fracassos, imprevistos, alguma coisa fora da ordem.

Em performance e/ou fuleragem, para criar uma outra reflexão sobre esse termo que abarca uma arte efêmera, muitas vezes, descompromissada, com registros e contra o mercado de arte, havendo iteração, só o fracasso pode existir.

Muitos artistas ditos da Arte e Tecnologia, da arte computacional e/ou digital, reivindicaram para si a "novidade" de uma arte interativa, isto é, uma arte que permitia a participação do público como interator em uma relação homem-máquina. Diversas exposições de Arte e Tecnologia aconteceram no final dos anos 90, início dos anos 2000, no Brasil³. Em algumas dessas, o Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos participou com propostas de Performance em Telepresença: performances que se davam através do computador, de páginas da WEB que permitiam trocas de texto, áudio e vídeo. A tecnologia era lenta e atuava, também, como "co-autora"... Dizíamos: "a máquina performa".

No entanto, o maior interesse dessas performances era a troca efetiva homem-máquina-homem (por oposição à relação homem-máquina pensada e gerada pela arte computacional): iteração e não interação. Como na iteração não se pode prever o que sucederá a partir do que precede, o que há é fracasso, "fracasso-fuleragem", performances realizadas com programa de *download free* pouco interessante à época: o reverso da tecnologia de ponta.

Era necessário programar para fazer arte computacional. Não programávamos nada. Queríamos performar, iterar, e fracassávamos frente à arte dita computacional ou

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Marcel Duchamp e a performance: fracassos e reversos, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.19-30.

digital. Hoje, o que está na moda são *softwares* livres: Arduínos e Tatuínos (*hardwares* livres). Estes são, assim como o programa que usávamos para as performances em telepresença, tecnologias gratuitas era nossa plataforma; fuleiras, livres, sem compromisso com o sucesso técnico.

A ideia e o incontrollável

Paz nos alerta que havia a "pintura-pintura", de Picasso, e a "pintura-ideia", de Duchamp. O Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos não busca, absolutamente, a pintura nem busca somente uma "pintura-ideia": há que se ter a ideia, no entanto, esta, raramente, está clara inicialmente. Isto é, clara, enquanto conteúdo político substancial, enquanto criação e possibilidade de "re-criação", quiçá, recreação, no improvisado. Abertos à iteratividade, podemos ter uma "ideia" do trabalho, mas esta é transitória, pode fracassar, quiçá, sucumbir e tornar-se outra – o que muito nos agrada: iteração.

Muitos perguntam: “– O que é?”. Talvez uma noiva... e já a imaginamos em seu vestido longo e caudas, flores e buquês. Mas ela está nua. Quem a desnudou? Seus celibatários. Noivas não têm celibatários. Têm um noivo. Mesmo? Mesmo. O tema central do citado livro de Otavio Paz é o "*Grande Vidro*", ou melhor, o *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même (A noiva despida por seus celibatários, mesmo)*.

Esse trabalho, ao primeiro olhar, parece nada significar ou ser composto por partes desconexas. Duchamp escreveu muitas notas sobre esse trabalho, são muitas maquetes, muitos esboços com anotações. E, de fato, tudo, no trabalho, significa: são elementos, a saber: carroça; moinho d'água; armadilha abrindo o sub-solo; patins do trenó; matriz do Eros; padre; funcionário dos correios; guarda; chefe da estação; tubos capilares; noiva; nuvem; celibatários; moedor de chocolate; gravata; baioneta; grandes tesouras; via láctea clara; ventilador; carneiros de combate; testemunhas; curador de gravidade; tripé; caule; estabilizador etc (Lyotard, 1997, fig. 7), tudo conectado por fluxos de energia e/ou de desejo.

Interpretar é fútil. Melhor querer circunscrever o verdadeiro efeito do Grande Vidro e, logo seu verdadeiro conteúdo: o Vidro é precisamente feito para não ter um efeito verdadeiro, nem mesmo alguns efeitos verdadeiros, segundo uma lógica mono- ou polivalente, mas efeitos incontroláveis: ora o verdadeiro é apenas o controlável, como o falso. Então, Duchamp visa um espaço para além de valores de verdade: impoder (*impouvoir*) e potência. (LYOTARD, 1977, p. 61).

Em arte, seja ela literatura, dança, escultura ou performance, não deve haver "efeito verdadeiro" e é isso que a torna interessante, quiçá, imortal, ainda que na efemeridade: "eterno enquanto dure", diria Vinícius de Moraes.

Um dos efeitos incontroláveis em *A noiva despida por seus celibatários*, mesmo é resultado do material escolhido: um trabalho feito com chumbo (material com o qual se faziam vitrais, antigamente) entre quatro folhas de vidro separadas por uma armação horizontal no centro. Os vidros são planos e permitem ver através: transparência, palavra muito dita, mas coisa muito pouco praticada, nos dias de hoje, no que se refere à política, às transações com verbas públicas etc.

Notemos que existem dois Grandes Vidros: aquele feito por Marcel Duchamp, que se quebrou "por acaso", pelo incontrolável, por iteração e/ou fuleragem dos transportadores. Duchamp, que considerava o trabalho inacabado e assim o deixaria (inacabado), o considerou finalizado após a quebra. A quebra é visível, implanta maior movimento aos fluxos de energia/desejo por ele pensados. A quebra é o fracasso que aceita a iteração, tornando-se, assim, não sucesso, mas **lance**. O fracasso é o lance de jogar dados: "um lance de dados jamais abolirá *le hasard* (*hasard*: "sorte", "princípio que desencadeia eventos", "imprevisibilidade", "destino". <http://www.cnrtl.fr/definition/hasard>) (Mallarmé). A réplica do "Grande Vidro" não está quebrada, foi realizada por Ulf Linde,⁴ posteriormente, e possui menos movimento, menos tensão, menos fluxos de desejo entre a noiva e os seus celibatários.

A transparência, no *Grande Vidro*, deixa a noiva, exatamente, desnuda, mas seus celibatários, abaixo, incrustados na parte inferior do trabalho dividido ao meio na

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Marcel Duchamp e a performance: fracassos e reversos, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.19-30.

horizontal, não podem vê-la, mesmo. A transparência traz dois elementos outros para a arte. Por um lado, a impossibilidade de se ver o mesmo trabalho duas vezes. Colocado, propositalmente, na frente de uma janela, que Duchamp mandou abrir no Museu da Filadélfia, EUA, o *Grande Vidro* original, isto é, quebrado, transparece a luz do dia, a cor das paredes mais ou menos iluminadas pela luz da janela, o vigia do Museu, os outros e você.



Figura 2. La Mariée mise à nu par ses célibataires, même ("A noiva despida por seus celibatários, mesmo"), 1915-1923. Marcel Duchamp. Fonte: <https://www.pinterest.com.au/pin/541909767652173691/>

Por outro lado, esse "você" tornado participante ou iterador. O reflexo impedindo você de ver a obra é perturbador, inquieto, demanda tempo para que a luz mude ou

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Marcel Duchamp e a performance: fracassos e reversos, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.19-30.

demanda movimento para que você saia da "frente" da obra.

Reverso da velocidade

Otávio Paz se refere, a partir das obras de Duchamp, à criação do "reverso da velocidade". Corpos Informáticos, grupo que coordeno, desde 1992, tem feito experiências neste sentido: "reverso da velocidade". Trata-se de performances simples que consistem em parar: ficar parado. É impressionante como, imediatamente, há iteração: muitos param, também, outros perguntam o que há, outros logo fotografam... e rimos. Rimos, porque tudo, hoje em dia, se quer fotografar. Só que fotografar pessoas paradas não surte efeito nenhum: em fotografias todos estão sempre parados. Apenas paramos o tempo e, muito rápido, todos se espantam, param. Perguntam o que estamos olhando. Respondemos, por exemplo, que estamos vendo e rapidamente há uma resposta: "– Também estou olhando, mas não estou vendo nada!". O que vêm aqueles que correm?



Figura 3. *Oficina de Niilismo* (foto oficial) proposta por Natasha de Albuquerque para Corpos Informáticos e Corpos Expandidos⁵. Na foto: Família Gunther (Ary Coelho, Luísa, Betina, Emília e Flora), Matheus Opa, Luísa Gunther, Beatriz Provasi, Gustavo Silvamaral, Ary Coelho, João Quinto, Diego Azambuja, Bia Medeiros, Arthur Scovino, Natasha de Albuquerque, ZMário, Diego Torres, Vanderlei Costa, Ayla Gresta e Rômulo Barros. Fotografia: Mateus de Carvalho Costa. *Performance Corpo Política*. Brasília, 2015.

Paramos em Brasília, em São Paulo, no Rio de Janeiro. Dançamos e nadamos no nada, com a proposta de Natasha de Albuquerque, em *Oficina de Niilismo ou foda-se o Nietzsche*, com bóias em Brasília, Goiânia, onde não há praia e não havia piscina.

Não estávamos em um espaço institucional de arte, a maioria [dos participantes] era artista que não tinha certeza se estava performando porque isto não foi combinado nem descombinado, não foi declarado um começo da performance nem um final, nem que era performance, não foi dado um comando, apenas boias foram distribuídas. De fato, uma situação de desvio e uma performatividade coletiva aconteceram sem uma intenção incisiva. (ALBUQUERQUE, 2017, p. 2769).

Muitos *performers*, fuleiros ou não, têm trabalhado o reverso da velocidade, por vezes, em ações ditas duracionais, ações que se repetem indefinidamente: prolongam o tempo. Podemos citar Marina Abramovic na sua exposição *The Artist is Present*, MOMA-NY, 2010, sentada durante toda a exposição, todos os dias, o dia todo, em silêncio, olhando espectadores, um a um, e/ou seus convidados-discípulos na exposição "Terra Comunal", SESC- SP, 2015. Por exemplo: Fernando Ribeiro em *O Datilógrafo*, escrevendo durante toda a duração da exposição (2 meses), durante todo o dia, em uma velha máquina de escrever, sem falar com os visitantes-espectadores; Rubiane Maia, cercada por cones e fitas de isolamento, em *O Jardim*, plantando feijões, em silêncio, sem iteração, por 2 meses, e Paula Garcia em *Corpo Ruindo*, pondo e retirando peças e placas de ferro em paredes com imãs embutidos, em silêncio e separada do público em uma espécie de palquinho. Essas ações, performances, também representam algum reverso da velocidade em um viés diferente do Corpos Informáticos, que pratica a fuleragem.

No nosso entender, "*Grande Vidro*" ou "*La Mariée mise à nu par ses célibataires, même*", para o tempo, apresenta o "reverso da velocidade" no sentido em que, dada a complexidade do trabalho, o público, que logo se torna iterator, fica estático, parado, tentando entender. Sim, há esta ideia de que arte seria para ser entendida, significada (tornada signo). E, diante de muitas obras contemporâneas, o público

nada entende. Isto tem distanciado o público de espaços institucionalizados de arte. O que falta e faltará, cada vez mais, no Brasil, com a retirada da obrigatoriedade do ensino de artes nas escolas fundamentais e médias, é a compreensão de que arte não é para compreender, mas, para dar-se a ela. Umberto Eco (*ad tempura*) diria, com os medievais, que a arte nos joga em uma *penuria nominum*: não há palavras disponíveis. Já Mikel Dufrenne (1976, p. 16) diria que a arte convida à uma comunhão carnal com o mundo, e sugere que, entre o espectador e a obra, cria-se um mundo que, recente, naturalmente, está investido de *penuria nominum*.

Podem existir outros reversos: Corpos Informáticos, desde 2010, trabalhou, entre outras coisas, com enceradeiras compradas em ferros-velhos, cujos miolos (motores) foram retirados, cuja parte que permite encerar foi retirada. Enceradeiras pintadas de vermelho e transformadas, assim, em "arranhadoras". Arranhamos a vergonha nacional, digo, o Congresso Nacional corrupto; as praias de Ipanema (RJ) e de Ponta Negra (RN); arranhamos o pilotis do MAM (RJ); a USP (SP). Aqui entramos em uma outra questão: o reverso da tecnologia.

O programa de *download free* que usávamos nas performances em telepresença, por volta dos anos 2000, também era o reverso da tecnologia. Lembremos que a parte interna do *Grande Vidro* também pode ser lida como o reverso da tecnologia: chumbo e vidro com técnica medieval de vitrais.

Faz algum tempo que estamos, cada dia mais, contaminados por tecnologias. Desse fato é que surgiu o nome de nosso grupo: Corpos Informáticos. Queríamos e queremos entender as relações entre corpo e tecnologia. Queríamos e queremos entender quais os espaços para o corpo quando este está prenhe de técnicas e tecnologias. Queríamos e queremos entender como a interação com a tecnologia torna o corpo pura submissão. As máquinas vão se tornando tão eficientes que a nossa expressão "a máquina performa" quase não cabe mais: diminuem-se os delays; os *pixels* já não se atrapalham na recepção; muito poucas vezes a conexão cai.

Queríamos e queremos, "apenas", sentir reversos: reverso dos sentidos, reverso da velocidade, reverso da tecnologia. Muitos podem ser os reversos que versam, e o outro, em iteração, também, tem sido assunto de outros textos. O reverso do outro: este(s) outro(s) com o qual / os quais, por vezes, somos um, gerando o reverso do indivíduo: "divíduo"– aquele que no caminho dá-se ao processo onde encontra-se, inevitavelmente, o outro. O processo é, sempre, caminho em direção a um outro: o outro que nos torna processo e nos joga no caminho. O processo do outro não deixa parar o caminho. A luz não deixa parar o "*Grande Vidro*" sobre o qual tanto já se escreveu, mas que permanece, uma das origens da arte contemporânea.⁶

Notas

¹ Grupo Corpos Informáticos: formado na Universidade de Brasília, em 1992. Atuante em todo Brasil. www.corpos.org; www.performancecorpopolitica.net; www.corpos.blogspot.com.br.

² Consideramos que uma linguagem requer uma gramática que organiza e demonstra o funcionamento correto de uma língua, com um conjunto de normas e convenções: um dicionário dos possíveis termos empregados por esta; sinônimos e antônimos; concordância; sintaxe etc. Sendo assim, a arte só pode ser uma (não) linguagem, dado que ela não possui nenhum dos requisitos citados (a dupla negativa foi proposital).

³ Podemos citar, sem nos estender: FILE – Internacional Electronic Language Festival; Festival Internacional de Arte Contemporânea Videobrasil; as exposições de Arte e Tecnologia realizadas no Itaú Cultural de São Paulo; Ciberarte: zonas de interação, que integrou a 2ª Bienal do Mercosul (1999); eventos Arte e Tecnologia (Brasília/Lisboa) organizados por Suzete Venturelli. Entre os artistas brasileiros, que para nós foram mais marcantes, podemos citar: Diana Domingues e Grupo Artecno; Gilberto Prado; Gisele Beiguelman; Grupo SCIArts; Luísa Paraguai; Maria Luiza Fragoso; Rejane Cantoni e Daniela Kutschat.

⁴ Ulf Harald Linde (15 April 1929 – 12 October 2013[1]) foi um crítico de arte sueco, escritor, diretor de museu e membro da Academia Sueca. Em 1961, Ulf Linde produziu a primeira cópia autorizada da peça de Marcel Duchamp, "*A noiva despida por seus celibatários, mesmo*", e Linde é, sem dúvida, um importante intérprete da arte de Marcel Duchamp. Por mais de meio século, ele buscou estudos sobre toda a obra de Duchamp e fez réplicas de todas as suas principais obras.

⁵ *Corpos Expandidos* é o nome dado aos colaboradores eventuais permanentes do Corpos Informáticos.

⁶ Agradecemos a Bruno Corte Real que gravou a palestra, base do presente texto, dada sobre no evento Performance Corpo Política 2017, Brasília, organizado pelo Grupo Corpos Informáticos. Agradecemos, ainda, a revisão efetuada por José Mário Peixoto Santos (Zmário) pela revisão.

Referências

ALBUQUERQUE, Natasha de. Tanto faz se é performance ou não, *In* Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26º, 2017, Campinas. **Anais do 26º Encontro da ANPAP**. Campinas: Pontífice Universidade Católica de Campinas, 2017. p. 2760-2773. Disponível em http://anpap.org.br/anais/2017/PDF/S12/26encontro_ALBUQUERQUE_Natasha_de.pdf. Acesso em: 15 de mar. de 2019.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. Marcel Duchamp e a performance: fracassos e reversos, In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 28, Origens, 2019, Cidade de Goiás. Anais [...] Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2019. p.19-30.

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. Disponível em <http://www.cnrtl.fr/definition/hasard>. Acesso em: 15 de mar. de 2019.

DERRIDA, Jacques. **Marges de la philosophie.** Paris: Minuit, coll. Critique, 1972.

DUFRENNE, Mikel. **Esthétique et philosophie.** Paris: Klincksieck, 1976.

LYOTARD, Jean-François. **Les TRANSformateurs DUCHAMP.** Paris: Galilée, 1977.

MALLARMÉ, Stéphane. **Igitur - Divagations - Un Coup de dés (1976).** Paris: Gallimard, 2003.

MEDEIROS, M. B. **Corpos Informáticos: Participação, performance, política e fracasso.** In: Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Arte. **Anais do 27º Encontro da ANPAP.** São Paulo: UNESP, 2018. p. 78 a 91. Disponível em http://anpap.org.br/anais/2018/content/PDF/27encontro_MEDEIROS_Maria_Beatriz.pdf. Acesso em: 15 de março de 2019.

_____. *Performance, Charivari e Política.* **Revista Brasileira de Estudos da Presença.** UFRGS: Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 47-59, jan./abr. 2014. Disponível em <http://www.seer.ufrgs.br/presenca>. Acesso em: 15 de mar. de 2019.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp: O Castelo da Pureza.** São Paulo: Perspectiva, 1970.

Maria Beatriz de Medeiros

É professora no Programas de Pós-graduação em Arte e em Artes Cênicas da Universidade de Brasília, professora na UNIVERITAS (RJ), artista plástica atuando principalmente na área de performance, composição urbana, instalação. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos desde 1992. www.corpos.org; www.corpos.blogspot.com.br; www.grafiasdebiamedeiros.blogspot.com.br; www.performancecorporpolitica.net.