

O Corpo na Arte Contemporânea: considerações a partir do Ciborgue

Manoela Freitas Vares¹

Esse artigo visa tratar de como o corpo pode ser abordado em projetos artísticos contemporâneos através das relações humano-máquina. Para se aproximar destas questões, propõe-se pensar no conceito de ciborgue, que é constantemente abordado nas obras de artistas como Stelarc. A partir do entendimento que essa produção é reflexo de uma sociedade tecnológica, também se procura perceber qual a inserção e as possíveis implicações desse novo corpo na arte.

Palavras-chave: corpo; arte e tecnologia; ciborgue; Stelarc

Para podermos pensar a respeito da utilização do corpo na arte contemporânea, devemos fazer uma breve contextualização de como ele já foi abordado. Se voltarmos um pouco no tempo, podemos perceber uma mudança drástica principalmente a partir do momento em que o corpo deixa de ser simplesmente representado como tema em desenhos, pinturas, esculturas, dentre outros, para ser transformado no próprio objeto de arte. Isso acontece quando os artistas utilizam os próprios corpos como propostas artísticas, sejam elas através de performances, ou na *body art*. Esta merece destaque por ter sido a primeira atividade artística que promoveu uma dessacralização do corpo, ao passo que começam a se fazer incisões, perfurações e outras modificações em sua estrutura. Sobre as diversas proposições já realizadas com o corpo, Diana Domingues (2002, p. 62) exemplifica suas contribuições mais importantes

[...] numa perspectiva histórica, a arte do século passado tem manifestações como as da *body art* que fazem com que muitos artistas, à sua maneira, evidenciem o envolvimento do corpo, de forma mais ou menos radical, em todas as formas de performances e *happenings* que se assentam na expressividade do corpo como linguagem. Nos antecedentes não se pode deixar também de mencionar contribuições marcantes, como Pollock, Ives Klein, os brasileiros Hélio Oiticica e Ligia Clark.

A partir dessas considerações, percebemos um percurso consistente do uso do corpo pelos artistas, e como sempre, esses atos eram reflexos do que acontecia na sociedade. Atualmente, o que vemos confrontar o corpo são as tecnologias. Na medida em que elas avançam, podemos notar o quanto se adaptaram para satisfazer nossas necessidades, se tornando assim, cada vez mais próximas de nós e de nossos corpos.

Em uma pequena explicação, a partir do ponto de vista da história da arte, Lucia Santaella (2003, p. 66), pontua as transformações ocorridas na arte contemporânea, a partir do momento em que as tecnologias começam a invadir nossos corpos, quando explica que:

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), na linha de pesquisa Arte e Tecnologia sob a orientação da Prof. Dr^a. Nara Cristina Santos. Bolsista CAPES. Integrante do Grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq e do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais - LABart. Email: manu.vares@gmail.com Telefone: (55) 9153 8757

[...] no momento mesmo em que, na trajetória da arte do século XX, a exploração do corpo do artista reduzido a si mesmo atingiu o seu limite, o seu ponto de saturação, no final dos anos 1970, uma outra grande transformação na relação do artista com o corpo, não apenas seu próprio corpo, mas o corpo em geral, começou a se insinuar com o advento das tecnologias computacionais, da engenharia molecular, da explosão das tele-redes de informação e comunicação e das nanotecnologias.

Pode-se dizer que na arte contemporânea, em especial na área da arte e tecnologia, o corpo é modificado através da inserção de aparelhos tecnológicos. Mas devemos nos perguntar como e por que isso acontece. A explicação está no fato dos artistas observarem que, frequentemente necessitamos do auxílio de dispositivos maquínicos, para resolver situações do dia a dia, ou seja, cada vez mais precisamos de aparatos tecnológicos praticamente acoplados a nossos corpos. Devido a isso, ocorre a alguns que o corpo humano está ficando obsoleto. J. L. Poersch (1972, p. 149-150) nos ajuda a entender o porquê dessa visão, a partir da ideia que o corpo não se desenvolve no sentido orgânico, pois uma mutação como um novo órgão, levaria milhares de gerações para se desenvolver de um indivíduo para o outro. Desse modo, o autor afirma que a solução mais rápida e eficiente está na criação de instrumentos adequados para satisfazer a necessidade humana envolvida. Assim, podemos entender o pensamento dos artistas que desenvolvem suas pesquisas em arte e tecnologia, ao acreditar que o corpo pode ser modificado em razão de torná-lo algo melhor, e que isso se daria através da sua reconfiguração pelas máquinas, permitindo-lhe o redimensionamento de suas habilidades e percepções.

Suzete Venturelli (2004, p. 146) destaca as possibilidades artísticas contemporâneas, que permitem aos artistas trabalhar com questões de outras áreas do conhecimento, e nos afirma que “a vontade de aplicarmos cada vez mais os conhecimentos da ciência para o fortalecimento do corpo humano deve-se, sobretudo, à certeza de que as nossas mentes evoluem muito mais rápido do que os nossos corpos”, com essa afirmação, ela estaria dizendo que a nossa inteligência evoluiu muito mais rápido que nosso corpo, e por isso acontece a necessidade de realizarmos nele, algumas alterações. Além disso, Paula Sibilia (2002, p.13) nos dá outra explicação quando afirma que “O corpo humano, em sua antiga configuração biológica, estaria se tornando obsoleto. Intimidados pelas pressões de um meio ambiente amalgamado com o artifício, os corpos contemporâneos não conseguem fugir das tiranias (e das delícias) do *upgrade*”. Assim, ela responsabiliza as constantes inovações a que somos apresentados no dia-a-dia por fazer-nos imaginar em como elas podem melhorar nossos corpos. Lembrando, que podemos observar isso tanto de um ponto de vista do aprimoramento das capacidades físicas, quanto estético. Ambas as explanações procuram nos demonstrar o porquê de nos sentirmos atraídos pela possibilidade de transformar nossos corpos até que eles adquiram alguma característica em especial, enfim, para que finalmente esteja agradável.

O performer australiano Stelarc¹ (1997, p. 54) exemplifica os problemas decorrentes deste corpo obsoleto, afirmando que “O corpo é uma estrutura nem muito eficiente, nem muito durável. Com frequência ele funciona mal e se cansa rapidamente [...] É suscetível a doenças e está

fadado a uma morte certa e iminente". Assim, ele propõe em suas obras, a junção do corpo humano com as tecnologias, visando o seu aprimoramento. Além disso, para contextualizar sua produção, o artista relata que a pele "já foi o começo do mundo e, simultaneamente, os 'limites do *self*", mas que no atual momento de expansão tecnológica, a pele é invadida e penetrada por máquinas". (STELARC, 2008, p. 12). Podemos pensar na sua afirmação a partir do pressuposto que o contorno corpóreo é a pele, e que depois desse limite ter sido invadido por objetos na *body art*, o que temos hoje é a sua invasão pelas tecnologias. Assim, Claudia Gianetti (2010, p. 33), diz que ele demonstra "através de suas ações, a dessacralização do corpo e sua transformação em objeto de intervenção", exemplificando como o corpo é abordado nas obras do artista.

Edgar Franco (s/d, p.4) procura explicar como Stelarc atinge suas pretensões artísticas, ao dizer que ele "usa o conceito das artes do "corpo obsoleto" para balizar suas obras estruturadas a partir da conexão com próteses robóticas/biológicas e dispositivos telemáticos de expansão da percepção". Em 1980, quando executa a performance denominada *Third Hand*, o artista questiona os limites de seu próprio corpo ao agregar a ele um terceiro braço robótico - este possui todos os movimentos que um braço humano possui, e é controlado através dos músculos da perna e abdominais do artista. Em sua primeira apresentação pública, Stelarc escreve simultaneamente com as três mãos, de maneira a exemplificar sua habilidade extra.

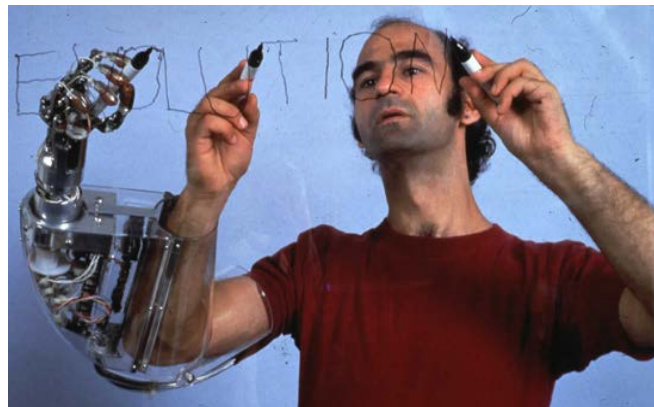


Figura 1 - *Third Hand* (1980). Stelarc

Outra proposta artística de Stelarc é *Exoskeleton* (1998), esta consiste em seis pernas pneumáticas e um exoesqueleto superior que são ligados ao corpo do artista. As pernas robóticas são controladas através dos movimentos de seus braços, e durante a performance ele consegue locomover-se para todos os lados, além de seu corpo estar posicionado sobre uma mesa giratória, o que permite que ele gire em torno do seu próprio eixo. Percebe-se que o artista faz questão de enaltecer a tecnologia utilizada em seus projetos, além de exemplificar as possibilidades que surgem através de suas práticas, quando fala que "componentes implantados podem energizar e amplificar os desenvolvimentos; exoesqueletos podem acionar o corpo; estruturas robóticas podem se tornar hospedeiras para um enxerto do corpo" (STELARC, 1997, p.59).



Figura 2 - Stelarc, durante a performance *Exoskeleton* (1998)

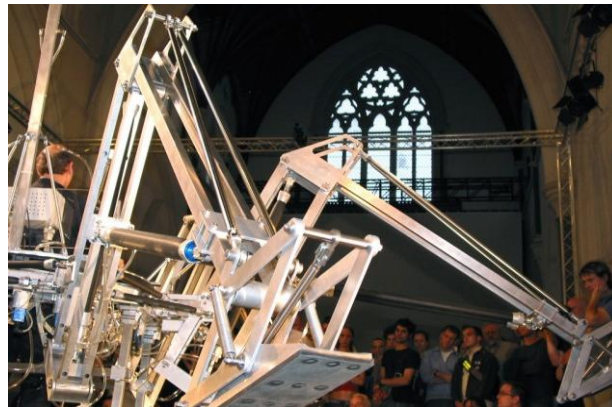


Figura 3 - Perna pneumática de *Exoeskeleton*. (detalhe)

Stelarc tem produzido uma série de performances que exploram constantemente a questão do híbrido, pois ele une a seu corpo partes de máquinas, transformando a relação entre o corpo humano e as tecnologias. Para ele, o que conta é a liberdade de poder criar a partir do seu corpo, "o que tem sentido já não é a liberdade de idéias, mas a liberdade de formas: a liberdade de se modificar e mudar o corpo" (STELARC, 1997 apud GIANNETTI, 2010, p. 33). Desde as suas primeiras performances, nas quais introduzia objetos estranhos em seu corpo, tais como os ganchos inseridos durante suas suspensões públicas na década de 80, podemos notar que o artista procura, através das suas ações, proporcionar novas experiências a seu corpo - através da suspensão, por exemplo, tem-se a sensação de romper com as leis da gravidade. Acredita-se que essas possibilidades são agora buscadas pelo artista através da tecnologia, fato explicado por Venturelli (2004, p. 151) quando nos diz que "na relação corpo-máquina, o corpo é o ponto de vista e o ponto de partida, como um feixe de processos nos quais todos os sentidos, a percepção e o conhecimento, são ativados simultaneamente." Essa afirmação nos expõe que apesar de estar ligado a

uma máquina, o corpo humano continua sendo o responsável pelas alterações perceptivas que podemos ter.

Sobre o processo do artista, Maria Teresa Dörrenberg (2008, p. 349-350) comenta que “seu interesse é projetar experiências com o corpo a fim de perceber as alterações perceptivas provocadas”. Assim, podemos refletir que o resultado desses trabalhos - justamente essas alterações perceptivas - é o principal subsídio que temos para pensar nesse novo corpo - que tem suas capacidades expandidas pelas máquinas. Desse modo, o que vemos acontecer nos trabalhos de Stelarc - além da expansão das aptidões, buscando suprir as necessidades de um corpo que é obsoleto - é também a intenção de otimizar as funções que este já possui. Esses dois objetivos podem ser atingidos através do uso das tecnologias como extensões, entendidas como um prolongamento do corpo humano. Assim como explica Santaella (2003, p. 187) ao dizer que “uma prótese é uma parte *ciber* do corpo. Ela é sempre uma parte, um suplemento, uma parte artificial que suplementa alguma deficiência ou fragilidade do orgânico ou que aumenta o poder potencial do corpo”.

Além da parte visual de seus trabalhos, que possuem características bastante particulares, no modo como são constituídas e operadas pelo artista, destaca-se também a apologia à ideia de que o corpo é obsoleto que ele realiza durante algumas de suas performances. Em uma de suas obras, gravadas em vídeo, é possível notar que durante toda a performance ele repete a afirmação “*The body is obsolete*”, de maneira a explicitar sua opinião sobre o corpo. Santaella (2003, p. 77) relata que “são memoráveis as performances do artista expondo publicamente seu corpo protético enquanto discursa sobre a prognose de uma síntese evolutiva da nova humanidade híbrida e protética”.

A partir da ideia de hibridização entre o corpo e as tecnologias, podemos notar que dela surge um novo corpo físico, criado a partir da mistura do corpo humano com um dispositivo tecnológico- este é chamado por Mário Maciel e Suzete Venturelli (2008, p. 161) de ciborgue, definido como um “organismo cibernético que chega para embotar a distinção entre o humano e máquina”. Observa-se que a partir do momento em que esta diferença dá lugar a uma hibridação, pode-se pensar no termo “pós-humano”, pois de acordo com Santaella (2007, p. 3) a condição pós-humana trata do:

[...] hibridismo do humano com algo maquinico-informático, que estende o humano para além de si. Assim, a condição pós-humana diz respeito à natureza da virtualidade, genética, vida inorgânica, *ciborgues*, inteligência distribuída, incorporando biologia, engenharia e sistemas de informação.

Dessa afirmação, entendemos que o conceito de pós-humano pode ser aplicado a várias relações entre o corpo humano e as tecnologias, e entendemos que a partir da evolução da ciência, novas concepções de pós-humano poderão ser encontradas. Sobre isso, Santaella (2003, p. 67), afirma que “não apenas nosso corpo, mas também tudo aquilo que constitui o humano foi sendo colocado sob um tal nível de interrogação que acabou por culminar na denominação de “pós-humano”. Assim sendo, ressalta-se a definição do termo e as relações que se tem a partir desse hibridismo com as afirmações de Maciel e Venturelli (2008, p. 162), quando relatam que “as reflexões emergentes sobre o pós-humano encontram de um lado, a

mecanização e a eletrificação do humano, e, de outro, a humanização e a subjetivação da máquina". Desse modo, estaríamos nos tornando cada vez mais próximos às tecnologias, ao ponto de termos nossos corpos invadidos por elas, enquanto estas são constantemente atualizadas para que seus sistemas sejam capazes de criar e desenvolver novas formas de vida, além de desenvolver sensibilidades quase humanas.

Os dispositivos estão ficando crescentemente inteligentes e as interfaces com o humano cada vez mais íntimas [...] dessa intimidade brotam organismos híbridos entre o carbono, o silício e outros possíveis materiais capazes de incorporar inteligência (SANTAELLA, 2010, p. 315).

Também sobre essas hibridações entre o corpo e as tecnologias, ao discorrer sobre os seus limites, que aparecem cada vez mais tênues, Diana Domingues (2002, p. 63) nos expõe que "nessas zonas de interação, não se pode mais separar o que é biológico do que é tecnológico. [...] a vida a base de carbono está amalgamada à vida a base de silício" - ou seja, não se pode dividir esses mundos, visto que eles estão reciprocamente se aperfeiçoando. Como já foi esclarecido, com o constante desenvolvimento das tecnologias, estamos fazendo com que essas hibridações estejam constantemente sendo atualizadas, e isso faz com que elas possam servir às mais diversas finalidades. Dentre elas, às proposições artísticas contemporâneas, que por vezes acabam exigindo uma velocidade de atualização superior à que ocorre normalmente, de modo que alguns artistas tenham que esperar o seu desenvolvimento, para que possam atender às suas necessidades poéticas. Com uma visão otimista, Paula Sibilia (2005, p. 120) nos diz que "as novas possibilidades de hibridação são ilimitadas, com a recombinação das informações orgânicas e inorgânicas por meio da engenharia genética e da teleinformática".

Posteriormente à reflexão acerca das novas habilidades e alterações sensoriais possibilitadas pelas tecnologias agregadas ao corpo, nos propomos a pensar a respeito da aceleração do nosso processo evolutivo - fisicamente falando - à medida que estamos criando um novo corpo humano com características que não são de sua natureza. Sem dúvidas, estamos passando por uma metamorfose jamais registrada na história humana. Arlindo Machado (s/d, p.1), considera Stelarc um artista visionário, juntamente com outros como Orlan e Eduardo Kac:

Mais do que simplesmente profetizar mudanças profundas em nossa percepção, em nossa concepção de mundo e na reorganização de nossos sistemas sócio-políticos, esses pioneiros vislumbram mutações fundamentais na própria espécie, que poderão inclusive alterar nosso código genético e reorientar o processo linear da evolução darwiniana.

Ao refletir sobre como acontece a recepção que temos a respeito da figura do ciborgue, Tomaz Tadeu (2000, p. 13) afirma que a sua imagem "nos estimula a repensar a subjetividade humana; sua realidade nos obriga a deslocá-la". Deste modo, somos levados a pensar que por mais que algumas situações do nosso cotidiano, como por exemplo, uma cirurgia para a inserção de marca-passo, também nos remetam ao conceito de ciborgue,

é no campo da arte que vemos uma preocupação maior em refletir sobre essas práticas, através da discussão a respeito das modificações corporais resultantes desse processo de mistura entre o corpo humano e as tecnologias. Isso ocorre principalmente na área de arte e tecnologia, que segundo Nízia Villaça (s/d, p. 12) “é coerente com a desconstrução, a virtualização e a desmaterialização do mundo pela qual estamos passando com o desenvolvimento da cibercultura, incluindo aí a figura do ciborgue [...]”. Somos levados a crer, então, que o ciborgue no campo da arte, é o produto, ou reflexo, da sociedade da comunicação que temos hoje.

Apesar dessas considerações, o que percebemos na sociedade ainda é certo receio à figura do ciborgue. Receio este, causado por inúmeras razões, dentre elas as éticas como a discussão de até onde o corpo humano e as tecnologias poderão ser misturados, e em quais níveis os testes referentes a essa questão podem chegar; questões morais, como a afirmação de que o corpo é algo sagrado, permanece e faz com que as pessoas ainda julguem qualquer modificação corporal como uma afronta; e enfim, questões religiosas, visto que o ciborgue aparece como uma promessa de que um dia poderemos ser imortais, contrariando assim, a ideia do ciclo esperado, e considerado normal da vida, que inclui a morte do ser vivo. A respeito dessa produção, Nietzsche (1947, p. 336-337) nos explica

[...] criar um ser superior a nós próprios, é essa a nossa natureza. Para poder criar é necessário que concedamos a nós próprios uma liberdade maior do que aquela que alguma vez recebemos; para tal precisamos de nos libertar da moral e de nos serenar por meio de celebrações (premonições do futuro! Celebrar o futuro, não o passado! Compôr o mito do futuro! Viver na esperança!).

Assim, ele lembra que só conseguiremos pensar acerca das novas tecnologias que serão criadas, e seus possíveis empregos - numa maneira de “celebrar o futuro” - se nos libertamos de pensamentos ultrapassados e de concepções errôneas, às vezes até preconceituosas. Por fim, entende-se que os processos contemporâneos em arte e tecnologia trabalham nesse sentido, contribuindo para revolucionar e criar novos conceitos.

Considerações finais

Acredita-se que este estudo serve para destacar a produção em arte e tecnologia, demonstrando como o corpo é abordado nesta, a partir do entendimento que ele está obsoleto se comparado ao avanço das tecnologias que temos hoje e como, hibridado a elas, ele pode ter suas funções ampliadas e suas percepções modificadas - tudo isso, a partir das possíveis reflexões sobre os trabalhos artísticos de Stelarc, que ilustram perfeitamente como pode ser esse novo corpo, chamado ciborgue, e suas repercussões na sociedade. Também, deseja demonstrar que apesar desse ser um tema muito abordado em filmes, e as hibridações de corpos humanos com as tecnologias não se constituírem numa novidade, muitas pessoas ainda se chocam com a ideia de que seus corpos podem ser transformados em ciborgues.

Por fim, conclui-se que esta produção em arte e tecnologia visa contribuir para uma possível imaginação de como serão nossos corpos

futuramente. Será que ainda teremos uma constituição física parecida com a atual, ou continuaremos a nos render às tecnologias até perdermos totalmente nossas características corporais?

Referências bibliográficas

DOMINGUES, Diana. **Desafios da Ciberarte: corpo acoplado e sentir ampliado**, in: BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia, (Orgs.). Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco, 2002.

DÖRRENBURG, Maria Teresa Santoro. **Corpo: uma superprodução**, in SANTAELLA, Lucia & ARANTES, Priscila (orgs.). Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008.

GIANETTI, Claudia. **O sujeito- Projeto: metaperformance e endoestética**, in Teoria Digital. Dez anos do FILE: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010.

HARAWAY, Donna, KUNZRU, Hari e TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falava Zaratustra**. Paris: Gallinard, 1947 *apud* CHALUMEAU, Jean Luc. As Teorias da Arte: Filosofia, Crítica e História da arte de Platão aos nossos dias. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

POERSCH, J. L. **Evolução e antropologia no espaço e no tempo: síntese da cosmovisão de Teilhard de Chardin**. São Paulo: Editora Herder, 1972.

SANTAELLA, Lucia. **As artes do corpo biocibernético**. In DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-humano**. Da Cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **O papel das artes na idade do pós-humano**, in VENTURELLI, Suzete (org.). Anais do 9º Encontro Internacional de Arte e tecnologia (#9.ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos. Brasília: UnB, 2010.

SIBILIA, Paula. **A Digitalização dos Corpos**, in BENTES, Ivanna (org.). Corpos Virtuais. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico**. Corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

STELARC. **Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota**, in DOMINGUES, Diana (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. Unesp, 1997.

STELARC. **Dos zumbis aos corpos cyborgs**: Carne fractal, órgãos quimeras e órgãos extras, in Performance Presente Futuro. Curadoria/ texto crítico de Daniela Labra. Rio de Janeiro: Oi Futuro/Contracapa, 2008.

VENTURELLI, Suzete. **Arte**: espaço - tempo - imagem. Brasília: Ed. UnB, 2004.

Referências digitais

FRANCO, Edgar Silveira. **Em busca de um Mito Sincrético Total: Ciberarte e Vida Artificial**. Disponível em <http://portais.ufg.br/projetos/seminariodeculturavisual/images/pdf_I_Seminarario/GT2/edgar.pdf>, acesso em 4 de julho de 2010.

MACHADO, Arlindo. **Um microchip dentro do corpo**. Disponível em <<http://www.ekac.org/machado.html>>, acesso em 3 de outubro de 2010.

STELARC. **Projects**. Disponível em <<http://stelarc.org/?catID=20247>>, acesso em 25 de março de 2011.

VILLAÇA, Nízia. **A multiplicação dos corpos na comunicação artística: representação e antropologia**. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/nvillaca_5.pdf>, acesso em 8 de setembro de 2010.

¹ Stelarc nasceu em Limassol na Ilha de Chipre e mudou-se para a Austrália onde estudou Artes e Artesanato na *Texas State Technical College (TSTC)*, Arte e Tecnologia na *California Institute of Technology (CALTECH)* e no *Malla Reddy Institute of Technology (MRIT)*. Foi professor de Arte e Sociologia na Escola Internacional de Yokohama e Escultura e Desenho na *Ballarat University College*.