

3.4. Manipulação biológica e figuração do corpo “pós-moderno”

O corpo, segundo a perspectiva do século XXI, é visto não apenas como corpo natural e humano, mas como o corpo que é construído com o auxílio das novas tecnologias. Todas as alterações físicas que são feitas ao corpo, desde as pequenas transformações estéticas (cirurgias plásticas, lipoaspirações, etc.) a que o mesmo é submetido, até à inserção de próteses ou mecanismos na pele (em particular, nos órgãos perceptivos), irão dar origem a uma discussão fundamentada em várias opiniões: na daqueles que defendem a ideia de que o avanço da tecnologia irá proporcionar ao homem uma maior qualidade de vida e bem-estar; e na dos mais cépticos que censuram esses avanços tecnológicos, preconizando que o homem ao alterar a sua aparência física, ou nasce sem um membro e o acrescenta ou é contra-natura fazê-lo.

Partindo do pressuposto de que com a evolução tecnológica é permitido todo o tipo de alterações no corpo humano, abordaremos então algumas transformações que o mesmo sofre, ao estar inserido num espaço, denominado por Javier Echeverría como <<espaço electrónico>>. Onde o sujeito é influenciado pelas “Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC)”. (2003:13)

Para se inserir num “espaço electrónico”, o homem, no seu dia-a-dia, tem de estar rodeado, de uma série de “próteses tecnológicas” (tais como o telefone, a televisão, a internet, o cartão de crédito, software, etc.) e estas têm de estar adaptadas à sua rotina.

Echeverría sustenta o conceito de “corpo electrónico”, como aquele que não prescinde desse mesmo conjunto de próteses (fabricadas em série e podendo ser mais tarde personalizadas, como, por exemplo, activar um código de segurança, etc.), permitindo-lhe ser activo nesse “espaço electrónico” (2003: 26). Para mais tarde poder aceder, no que ele considera o terceiro entorno, aquele onde o homem pode ser modelado pela sociedade de informação (2003: 18).

Define o terceiro entorno como um espaço caloroso do ponto de vista emocional, isto é, um espaço propício à paixão, onde se podem desenvolver relações afectivas entre os seres humanos, mas sujeitas a um limite, ao de não poder existir uma relação físico-corporal mas apenas mental-corporal (Echeverría, 2003: 20). Desta forma, considera que é o “corpo electrónico” que se adapta à estrutura e funcionamento do terceiro entorno, modificando os seus hábitos de percepção, comunicação e acção (2003: 21-22).

A esse respeito, Echeverría salvaguarda que a “identidade electrónica” é uma “tele-identidade”, pois não exige a presença do sujeito, podendo o mesmo, alterar

vezes sem conta e com muita facilidade os seus dados pessoais. Referindo que: “por muchas prótesis tecnológicas que podamos ponernos encima de nuestro cuerpo, [...] el sujeto siempre subyace, adoptando diversas identidades (máscaras, avatares) en función de sus diversos ámbitos de acción y percepción” (Echeverría, 2003: 28).

Pretende-se com esta investigação reflectir sobre o corpo e a máquina na sua relação com a arte. A sua forma de agir, de perceber, de se proteger para aprender a viver nesse meio artificial, onde qualquer pessoa pode ser aquilo que deseja, física e psicologicamente. É um meio como todos os outros que requer aprendizagem e experiência.

Na opinião de Javier Echeverría:

El espacio electrónico no es un espacio extenso, sino un espacio-red. El cuerpo extenso sigue existiendo en los campos y en las ciudades, pero superpuesto a él ha empezado a existir una nueva modalidad de cuerpo, el cuerpo electrónico, que no solo es soportado por el cuerpo físico, sino también por las redes telemáticas y por un conjunto de artefactos tecnológicos. (2003: 29)

Mas até que ponto é que o homem na actual sociedade de consumo, ao estar quase sempre condicionado, por um espaço físico, que pode ir desde a internet (página web, rede *online* ou *chat*), à televisão, entre outros, não se deixa influenciar por esse mesmo meio comunicacional? E é dada tamanha importância e poder à imagem, que o sujeito no seu dia-a-dia é “bombardeado” com publicidade, sendo obrigado a inserir-se nesse meio consumista e degradante.

De uma maneira geral, a mentalidade que se impõe nos dias de hoje é a de um ser formatado: pelo seu comportamento, aparência e forma de agir; influenciado por todo um conjunto de características ou referências, dadas pelo que hoje em dia se consideram ícones (da moda, do cinema, teatro, televisão, música, etc.). Por outro lado, qualquer indivíduo que, ao tentar inserir-se num grupo de pessoas, cuja aparência física não se enquadra nesse género, ou não apresenta esse distintivo, é automaticamente excluído.

Em suma, há uma mecanização da aparência humana, quase como se houvesse um protótipo para cada estilo, para mais tarde ser produzido em série.

Outro exemplo que enunciamos é a referência ao texto de José Luis Molinuevo, “Entre la Tecnoilustración y el Tecnoromanticismo”, onde o autor considera que a grande dificuldade que se vive no século XXI no mundo da arte, é a perda das referências históricas e culturais, consequência da desdita herança pós-moderna do século XX (2003: 32).

Afirma que as razões coerentes, da perda do presente da história é convertermos tudo em história do presente. Resultado disso é que, hoje apenas existe uma ideologia tecnológica e não uma cultura tecnológica (2003: 33).

Molinuevo é apologista de que as novas tecnologias são uma mistura de dois paradigmas culturais: a “tecno-ilustração” e o “tecno-romanticismo”. A primeira não passa de um projecto a ser realizado, e, a segunda, uma convicção sentimental dominante: a de existir a necessidade de criação de uma nova forma de pensar, de uma nova linguagem e sensibilidade (2003: 35).

O homem do Romantismo (do século XIX), caracterizou-se pela sua atitude sentimentalista, desperto para a emoção e para o sonho; tendo vivido num período histórico onde houve um retorno ao passado, tal como uma valorização da natureza e do sobrenatural.

Quando José Luis Molinuevo refere a existência na arte de uma nova mitologia, justifica que “o homem ao se auxiliar das novas tecnologias, tem necessidade de se voltar para a natureza – tratando-se de uma pequena natureza, não a da humanidade, nem do infinito, mas a do indivíduo. Esta reminiscência não é feita com a consciência de que somos apenas seres naturais (caso disso é o pensamento moderno e romântico), mas sim seres artificiais. Que vivemos com conceitos “naturais”, no meio de “realidades artificiais” (2003: 35-36).

Molinuevo, anuncia o facto de que, o objectivo do “tecno-romanticismo” não é informar, mas mostrar através de imagens o que é mais atractivo.

Vivemos numa época onde há um consumo extremo de imagens pelos meios de comunicação e dá-se prioridade ao poder da imagem e não ao da palavra.

Segundo o autor, esse poder dado às imagens está no cinema. E faz referência ao filme, *Triunfo da Vontade* (1934), da cineasta alemã Leni Riefenstahl. Convidada a realizar um documentário sobre o Congresso de Nuremberga, Riefenstahl, que se considerava apolítica, aceitou a encomenda. Para alguns historiadores e críticos de cinema esse foi o mais notável documentário jamais realizado, filmado por quem mobilizou todos os meios, utilizando a imagem como propaganda nazi.

Considera que toda a obra de Riefenstahl se constrói com

Una serie de espectaculares imágenes impuras, destinadas a provocar sentimientos estéticos de lo bello y lo sublime, que testimonian el poder de las imágenes como imágenes del poder, y que hoy son utilizadas ampliamente en la publicidad y en los mercados políticos e económicos.
(Molinuevo, 2003: 93)

Referindo-se à condição do homem do século XXI como um “ser técnico”, que vive da tecnologia e do consumo da imagem, Molinuevo sublinhou que o avanço das novas tecnologias possibilitou ao ser humano ilimitadas oportunidades.

Enunciou que “la estética de las nuevas tecnologías se postula como una nueva sensibilidad del presente, síntesis del entendimiento y sentimiento, que tiene su âmbito entre la tecnoilustración y el tecnoromanticismo” (2003: 98). Uma estética voltada para a experiência e para o sentir, proporcionando novas formas de percepção, graças às novas tecnologias. Há também uma alteração do modelo do homem. Há umas décadas atrás, grande parte da cultura ocidental achava que o homem tinha de ser feito à imagem de Deus. Com o domínio da tecnologia, o mesmo passa a ser criado à imagem do *cyborg*.

O termo deriva da junção das palavras inglesas *cyber(netic) organism*, e foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, numa época em que a abordagem à temática da exploração espacial, começava a ser debatida e o ser humano era constantemente equiparado com as máquinas. Por conseguinte, a designação do termo corresponde a um ser aperfeiçoado, dotado de partes orgânicas e mecânicas, com capacidade física ou motora superior à do homem, mas que dependia exclusivamente da tecnologia artificial.

Em 1985, Donna Haraway, publica um ensaio intitulado *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century*, afirmando que “A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction” (1991).

Neste ensaio, Haraway utiliza a figura do *cyborg* como crítica à sociedade pós-moderna, às suas transformações sociais e políticas, à ciência e à tecnologia, ao marxismo, ao feminismo e ao racismo.

O estudo proposto por Puhl e Amaral partiu da designação da figura do *cyborg*, criada por Haraway no *Manifesto Cyborg*, para representar o conceito tecnológico. Declararam que

Haraway, revolucionou o pensamento feminista, ancorando o seu discurso na figura metafórica do ciborg [sic], representando uma nova ruptura no pensamento feminista, que deveria deixar de lado os dualismos inscritos na cultura ocidental, para iniciar uma nova era baseada na dialéctica [sic] e na redenção do corpo. (2008: 5)

No entanto, José Augusto Mourão, num colóquio cuja temática era “a desmaterialização do corpo na concepção pós-moderna da hipermarrativa”, enuncia que o Manifesto criado por Haraway

Provocou inúmeros efeitos nos estudos culturais, nos estudos da ciência, da tecnologia, da ciência ficção e teoria política feminista. [...] As novas tecnologias estão a pôr em risco (ou a reconfigurar, conforme as

perspectivas) o sujeito incarnado. O imaginário ciborgue [sic] modifica os horizontes daquilo que um corpo pode ser e aponta para o artificial como o estaleiro em que se modifica e constrói o corpo. (José Augusto Mourão, 2007)

O estudo de Haraway é um contributo para o surgimento deste novo conceito de corpo, o *cyborg*, que permanece na eminência de ser caracterizado como humano/máquina, homem/mulher, natureza/cultura, mas que ao mesmo tempo questiona o homem sobre o surgimento e a sua criação.

A incursão e o domínio da tecnociência no universo humano proporcionarão a alteração e reconfiguração do corpo do sujeito, recorrendo para isso a elementos electrónicos e mecânicos.

Novas questões surgirão da exploração do “novo” corpo híbrido, de aparência humana mas com “partes robóticas”, como iremos referir com o exemplo da obra do artista Stelarc.

3.5. Cultura e arte do “pós-humano”

Numa época em que se vive da imagem idolatrada, de um corpo perfeito, esbelto e esguio, os avanços tecnológicos e da genética começaram a invadir o corpo humano, apelando a cirurgias estéticas, ao acrescimento de próteses e implantes, tendo como objectivo promover uma “nova” imagem do sujeito e a busca da perfeição das formas.

O corpo, ao ser sujeito a essas intervenções e alterações clínicas, torna-se cada vez mais artificial, promovendo uma nova concepção de corpo pós-moderno. O que Paul Ardene caracteriza como “una era orientada hacia una humanidad maquinada y hacia un cuerpo tecnológicamente reconstituido” (2004: 284).

Esta nova visão do corpo “tecnologicamente reconstituído” começou-se a denotar nos anos 90, nos trabalhos dos artistas contemporâneos que faziam uso de uma nova temática na concepção das suas obras, a do “pós-humano”, denominado por Ardene como “el futuro del humano sin el humano, o más bien con él en términos de mutación cumplida” (2004: 285).

Fazendo referência à nova tendência de representar o corpo “pós-humano”, uma mistura do humano com o tecnológico, Jeffrey Deitch o curador norte-americano, inaugurou em Junho de 1992, em Lausanne (Suíça), no Museu de Arte Contemporânea FAE, uma exposição intitulada “Posthuman”. Neste espaço reuniu um conjunto de obras de 36 artistas, entre eles Matthew Barney, Clegg & Guttmann, Robert Gober, Felix Gonzalez-Torres, Damien Hirst, Jeff Koons, Paul McCarthy, Morimura Yasumasa, Ray Charles e Kiki Smith.

Procurando classificar a arte do “pós-humano” refere que esta cultura foi ocasionada por determinadas inquietações e mudanças a nível social e científico do sujeito na contemporaneidade. Deitch redige um ensaio que é publicado no catálogo da respectiva exposição, onde declara que

Social and scientific trends are converging to shape a new conception of the self, a new construction of what it means to be a human being. The matter-of-fact acceptance of one's "natural" looks and one's "natural" personality is being replaced by a growing sense that it is normal to reinvent oneself. [...]

These emerging social and technological trends that are redefining our concepts of the self and of social behaviour have begun to exert tremendous influence on artists. There is an enormous new artistic interest in the body and in the presentation of the self. (1992)

Deitch considerou que as questões fundamentais desta arte recaem sobre o futuro do homem, visto que, hoje em dia, existe um discurso inclinado para a biotecnologia, um método usado para manipular organismos numa tentativa de responder às necessidades e exigências humanas.

Afirma que:

Genetic engineering is not just another life-enhancing technology. [...] Its continued development and application may force us to redefine the parameters of life. [...]

Our consciousness of the self will have to undergo a profound change as we continue to embrace the transforming advances in biological and communications technologies. [...] ever more powerful body-altering techniques become commonplace. As radical plastic surgery computer-chip brain implants and gene-splicing become routine, the former structure of self will no longer correspond to the new structure of the body. A new post-human organization of personality will develop that reflects peoples' adaptation to this new technology and its socioeconomic effects [...]. (Deitch, 1992)

Nestas declarações, Deitch coloca algumas questões relevantes acerca da construção e alteração da aparência do sujeito contemporâneo, definindo inclusive a época moderna como uma etapa da “descoberta do eu” (1992).

Ao serem postos em prática certos valores estéticos, a criação de identidade do sujeito foi-se alterando, passando a personalidade do mesmo para segundo plano, deixando de possuir qualquer história, cultura ou código.

O corpo é agora um artifício. Deitch, alerta também para o facto das consequências de modificar o corpo, o uso e abuso da cirurgia estética e a sublimada chegada da evolução artificial.

Numa entrevista dada à revista *Flash Art*, Politi e Kontova questionaram Deitch acerca do objectivo desta exposição, afirmando que

The point of “Post Human” is to begin looking at how these new technologies and new social attitudes will intersect with art. It fascinates me to think about how many creative and even artistic decisions will have to be made in the application of the new bio and computer technologies. (1992)

É preocupante e extremamente perigosa a forma como o homem, pretende dominar a natureza humana. Recorre para isso a meios como a manipulação genética, a clonagem e a inseminação artificial que, para além de poderem desencadear um conjunto de características imprevistas, põem em causa os direitos humanos do indivíduo.

Desta forma, Deitch conclui este ensaio, publicado no catálogo da exposição, enunciando:

The limits of life will no longer be something that can be taken for granted. [...] In the future, artists may no longer be involved in just redefining art. In the posthuman future artists may also be involved in redefining life. (Deitch, 1992)

Matthey Barney (1967) foi um dos artistas elegidos por Deitch, o comissário, para integrar algumas das suas obras nesta exposição. Este artista americano, cuja obra contribuiu para o estudo da cultura do “pós-humano”, explorou diversas áreas como a escultura, o desenho, a fotografia e o vídeo.

Outro aspecto importante da sua obra é a utilização evasiva do corpo humano, da sua estrutura e forma, visando assim a transformação do mesmo, desafiando para isso os limites do corpo. Segundo a escritora e crítica de arte, Sally O'Reilly:

Matthew Barney too sees the body as a site of hybridization and transformation. His approach encompasses filmmaking, theatre, choreography, sculpture and architecture, and his lengthy projects refer to and influence one another in a complex system of mythology brimming with enigmatic symbolism and ritualistic acts. (2009: 118)

Considerado como um dos mais célebres artistas, Matthew Barney ficou conhecido pela obra *Cremaster*, de onde surgiu uma inédita exposição organizada pelo Museu Solomon R. Guggenheim em Nova Iorque, no ano de 2003.



Fig. 50 – Fotografias da exposição “Cremaster”, de Matthew Barney no Museu Solomon R. Guggenheim, Nova Iorque, 2003.

Para a concepção deste projecto, Barney recorreu a diversos processos técnicos e artísticos de reprodução de imagem e objecto: o desenho, a escultura, a fotografia, a performance, o vídeo e a instalação. Realizou uma ambiciosa produção numa série de cinco filmes, que apelidou *Cremaster* (nome dado ao músculo cuja função é regular a temperatura média dos testículos, permitindo a espermatogése).

O primeiro a ser produzido foi o *Cremaster 4* (1994); o segundo, o *C1* (1995), seguido do *C5* (1997) e *C2* (1999), sendo o último desta série o *C3* (2002).

Grosenick e Riemschneider expõem a constituição desta obra: “cada parte inclui um filme, um grupo de objectos, um livro de imagens estáticas e um cenário simbólico específico que define a sua atmosfera, aparência formal e conteúdo” (2005: 28).

Brandon Taylor, professor de história da arte e crítico, descreve-a como a obra onde: “Barney occupied the symbolic center of New York art, the Guggenheim Museum, with perhaps his most lavish mise-en-scène to date” (2005: 226).

As figuras envolventes no imaginário de Barney não têm sexualidade definida, são seres híbridos e têm como modelo o ser biológico, na fase embrionária. São

figuras andróginas e mitológicas, recreações de heróis do mundo fantástico, uma mistura entre “organismos herméticos”, “cibernéticos”, “entre o natural e o artificial” que procuram atingir a “transcendência física e psicológica do organismo humano” (Santoro, s. d.).



Fig. 51 – Matthew Barney, *Drawing Restraint 7*, 1993.

Ao longo da série, o artista americano recorre à reconstrução e metamorfose do espaço (da acção) e do corpo (expandindo-o e deformando-o), usando diversos materiais e adornos, como o sal, cera, tapioca, mel, vaselina, geleia, próteses plásticas, de cristal e vidro, integrando-as num cenário fantasmagórico, onde as personagens polimórficas habitam num planeta desconhecido.

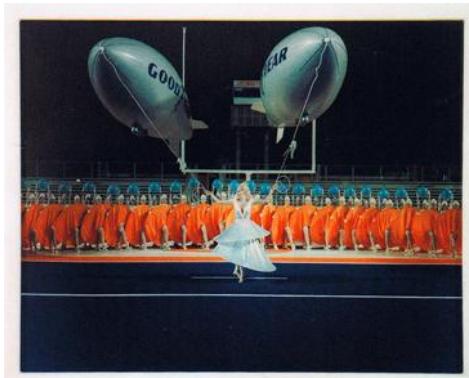


Fig. 52 – Matthew Barney, *Cremaster 1: Goodyear Chorus*, 1995.

Desta forma, consideramos que existe no trabalho de Barney um conjunto de referências históricas e simbólicas, retiradas da cultura popular e pessoal do artista, na qual faz uma abordagem criativa à representação dos corpos artísticos e atléticos.

Demonstra ao espectador o limiar da limitação física, através de um conjunto de elementos que, caso não fossem utilizados, impossibilitariam as personagens de andar, é o exemplo das próteses de cristal, usadas pela mulher-leopardo e pela mulher de avental branco.



Figs. 53 e 54 – Matthew Barney, *Cremaster 3* (pormenor), 2002.

Por outro lado, a obra destes dois artistas que iremos referenciar, foi notória para a temática abordada. Não foram incluídos na exposição “Post Human” organizada por Deitch, em 1990, embora, no meu entender, sejam o apogeu desta cultura. Eles são o testemunho da transformação radical do corpo (através da construção do corpo “pós-humano”), do seu uso e abuso, levado ao extremo na contemporaneidade.

Estes dois artistas recorreram a meios tecnológicos e digitais, usando o seu corpo como suporte, para a produção das suas obras. Todavia, há neles uma divergência de objectivos. Enquanto que Stelarc (1946), nas suas performances robóticas confronta o espectador acerca da actual dependência humano-tecnológica, pois acredita que o corpo só com a presença da máquina é que pode garantir a sua funcionalidade, Orlan (1947), nas suas performances cirúrgicas, interroga o observador com questões étnicas e morais, nas quais submete o seu corpo à dor da operação, não por necessidade ou doença, mas por razões estéticas.

Para a concepção dos seus trabalhos, o australiano Sterlac evoca manifestações artísticas, como a Body Art, a performance e a multimédia que assentam numa encenação que combina instalação, projecção de vídeo e meios audiovisuais.

An interest in human evolution has remained a constant focus throughout his career, as has a view that we have brought ourselves to an evolutionary crisis point by generating a technological environment to which we cannot effectively adapt as a purely biological species. (2005: 1)

O corpo do artista é o “palco” de toda a acção, submetendo-o a situações de extrema dor e fragilidade. É o caso de diversas suspensões que realiza, em que onde o seu corpo nu tem uma série de ganchos de aço inoxidável a atravessarem-lhe a pele.

Em todas as performances, o seu corpo é levantado do chão, permanecendo pendurado durante todo o tempo em que a acção decorre. Estas suspensões, num

total de 25, são concebidas de formas e para lugares diferentes. Referimo-nos a três delas: *Event for Later Suspension* (1978), *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension* (1980) e *City Suspension* (1985).

Event for Later Suspension, uma performance realizada numa galeria em Tóquio. Stelarc, tinha preso à pele 18 ganchos, exercendo pressão lateral sobre o seu corpo, de forma a suspendê-lo na vertical, durante 60 segundos.



Fig. 55 – Stelarc, *Event for Later Suspension*, 1978.

Na performance *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension*, o artista suspenso pela pele, está sentado e rodeado por 18 pedras (com pesos aproximados entre os 3,5 e 4,2 kg) que contrabalançam o peso do seu corpo. A acção decorre durante 17 minutos e Stelarc faz oscilar o seu corpo em diferentes direcções.

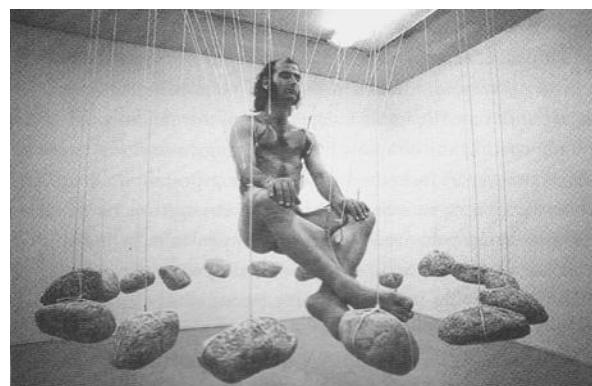


Fig. 56 – Stelarc, *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension*, 1980.

Por último, *City Suspension*, consistia numa performance, realizada ao ar livre, em que o corpo do artista sobrevoava o Teatro Real de Copenhaga. Suspenso através de ganchos que agarravam a sua pele, os quais por sua vez, estavam presos a cabos de aço, que possibilitam a elevação do corpo por um guindaste. Stelarc é pendurado a uma altura máxima de 56 metros. O que torna esta acção ainda mais dolorosa, pois o seu corpo estava susceptível à oscilação do vento.



Fig. 57 – Stelarc, *City Suspension*, 1985.

Num artigo não datado, publicado no website oficial do artista, Stelarc emprega o conceito de “corpo obsoleto” para se referir ao corpo (humano) devido à fragilidade das suas características fisiológicas e ao facto de ser mortal e de a qualquer momento deixar de existir, o que, por sua vez, é o fim da espécie.

Desta forma, o mesmo é ultrapassado pela ciência e tecnologia, que criam máquinas/cyborgs que superam todas estas dificuldades. Stelarc enunciava:

The body is neither a very efficient nor very durable structure. It malfunctions often and fatigues quickly; its performance is determined by its age. It is susceptible to disease and is doomed to a certain and early death. [...] It might be the height of technological folly to consider the body obsolete in form and function, yet it might be the height of human realisations. For it is only when the body becomes aware of its present position that it can map its post-evolutionary strategies. [...] (s.d.)⁸

Os princípios por ele enunciados, acusavam o corpo da sua vinculação e dependência em relação aos limites carnais, estando o mesmo condenado a uma vida curta e frágil. Ao contrário da máquina, cuja vida é eterna, sendo o seu processo de evolução mais veloz e eficaz, do ponto de vista tecnológico.

O artista defende que o corpo deve invadir e transgredir os seus limites biológicos, culturais e planetários. Nas suas obras, tornou-se evidente considerar que o avanço da tecnologia está muito aquém da biologia.

Segundo Goodall: “Stelarc’s insistence that the body is obsolete can be seen as a curiously perverse intervention from someone with genuine interest in biological evolution” (2005: 7).

Numa tentativa de tornar o corpo mais produtivo e autónomo, Stelarc cria uma série de próteses robóticas, aditadas ou conectadas ao seu corpo, onde actua com o

⁸ Esta citação é referente a um artigo de Stelarc, intitulado “Body Obsolete”, não datado, publicado no website do artista. Disponível em: <<http://www.stelarc.va.com.au>>

auxílio desse material robótico, usando mecanismos electrónicos e virtuais, como forma de ampliação da percepção.

Mais uma vez, Goodall refere que “Stelarc as cyborg appeared as the antithesis of Stelarc in suspension. The silent and frighteningly vulnerable body of flesh was transformed in the techno-alien figure the generative center of noisy and visually spectacular force field” (2005: 7).

Sendo que os mecanismos utilizados no desenvolvimento da performance complementam os membros, ultrapassando os limites da carne, de forma a assemelhar ou transformar o seu corpo numa máquina ou *cyborg*.

É o caso de *The Third Hand*, 1976-1980, onde o artista une ao seu braço direito uma terceira mão ou braço virtual articulado, permitindo segurar, ou apertar objectos e efectuar uma rotação de 290º em qualquer direcção. É controlada por impulsos EMG, dos músculos da perna e do abdómen.

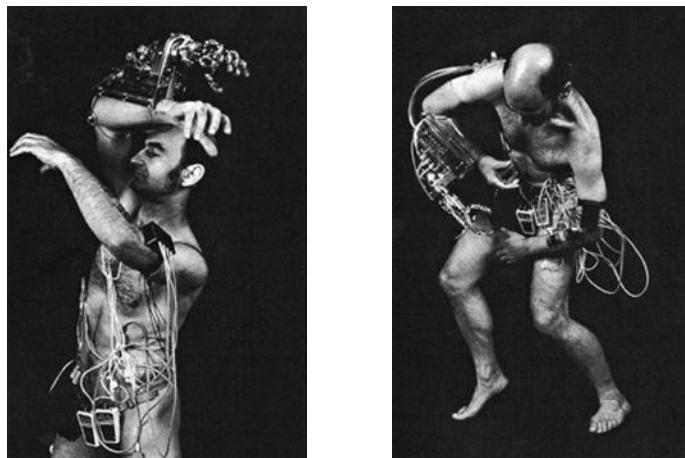


Fig. 58 – Stelarc, *The Third Hand*, 1980.

Numa das performances que realiza para apresentação deste mecanismo, na Galeria Maki em Tóquio, em 1982, Stelarc escreve, com o auxílio das três mãos a palavra “Evolution”. Conforme enuncia Goodall: “He made a defining gesture in more ways than one” (2005: 11). Pois ao incorporar mais um membro ao corpo, símbolo da evolução da espécie humana, fundamenta a importância de que o corpo humano carece para se libertar do seu “corpo obsoleto”.



Fig. 59 – Stelarc, *Handwriting "Evolution"*, 1982.

Na performance interactiva, *Structure/Substance: Event for Laser Eyes and Third Arm* (1990), Stelarc combina gestos e movimentos, de um robô em tempo real, coreografando e improvisando certos movimentos do corpo. Para além do braço electrónico (terceiro braço), o artista está adornado com uma série de fios eléctricos e uma estrutura de ferro na cabeça e nos olhos, o que faz com que se transforme num ser híbrido. Este artista alia a experiência tecnológica à dança, ao som e à iluminação, onde ele próprio é uma máquina que activa e potencializa o seu corpo.

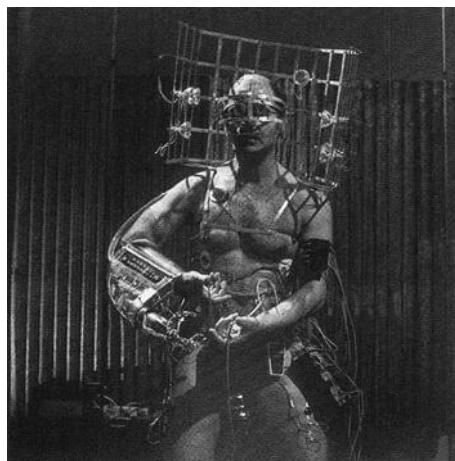


Fig. 60 – Stelarc, *Structure/Substance: Event for Laser Eyes and Third Arm*, 1990.

Desta forma, Stelarc recorre a mecanismos e meios tecnológicos, apropriando-se da máquina como um suporte, um auxílio, como refere Ardene: “llevado a su límite [...] una auténtica recreación del cuerpo humano” (2004: 290). De forma a superar, o que o artista considera a “obsolescência do corpo”.

É o que acontece em *Exoskeleton*, de 1999, uma prótese robótica construída e concebida para o corpo, com o objectivo de adaptar e melhorar certas capacidades humanas. Este aparelho é semelhante a um tripé, mas com seis pernas, realizando vários movimentos: levantar, saltar, agachar, andar para a frente e para trás. Mas só

funciona quando o artista se posiciona no centro da máquina, sendo esta controlada por um braço manipulador: “the body's arms guide the choreography of the locomotor's movements and thus compose the cacophony of pneumatic and mechanical and sensor modulated sounds...” (Stelarc, s. d.)



Fig. 61 – Stelarc, *Exoskeleton, Cyborg Frictions*, 1999.

Um ano após *Exoskeleton*, Stelarc concebe *Movatar*, uma performance interactiva em que o artista coloca o seu corpo para ser manipulado virtualmente, por qualquer pessoa, através da internet.

Movatar is a project that will be performed for the first time for CYBERCULTURES in Sydney in August 2000. It is an avatar imbued with an artificial intelligence that makes it somewhat autonomous and operational. It will be able to perform in the real world by accessing a physical body. (Stelarc, 2000)

A tecnologia informática é a responsável por gerar um ente (o denominado *Movatar*) que se une e se adapta ao corpo do artista. Nesta acção, este, ao ser “conduzido” virtualmente, produz uma série de movimentos mecânicos que podem comparar-se a uma dança coreografada, criando uma relação de simbiose entre o homem e a máquina, orgânico e tecnológico ou consciência humana e não humana.

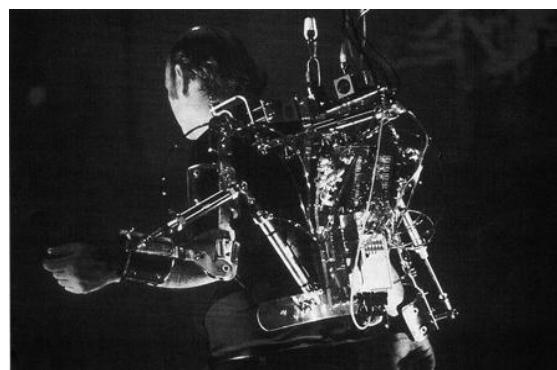


Fig. 62 – Stelarc, *Movatar, Cybergcultures*, Casula Powerhouse, Casula 2000.

La fascinación que siente Stelarc por el universo de las máquinas posee, como particularidad más original, el hecho de restarle importânci a la comparación del hombre com la máquina. Explicar el cuerpo, en efecto, es por lo común, tener que recurrir a las metáforas mecânicas. Explicar la máquina, igualmente, supone convocar el funcionamento humano para compararlo com él de las máquinas. Las criaturas de Stelarc, como perfectos híbridos hombre-máquina, invalidam, no obstante, esas maneras de comparación. [...] el status biológico del humano, de todas formas, está condenado a variar, a mutar bajo la presión de la técnica. (Ardene, 2004: 291)

A obra de Stelarc pode ser referenciada como uma das que melhor têm em apreciação a relação corpo/máquina. O artista considera que o corpo é revisto como um elemento interdependente da máquina, pois carece da mesma para superar a sua obsolescência.

Desta forma, faz com que a inclusão da tecnologia nas suas performances, (isto é, de membros mecânicos agregados ao corpo, de dispositivos electrónicos, controlados remotamente pela internet ou realidade virtual) faça aumentar o potencial do corpo transformando-o num ser híbrido.

Outra artista anteriormente referida, cuja obra se insere no domínio da figuração pós-humana, é a francesa Orlan, que converteu o corpo na essênci da sua expressão, explorando os limites do mesmo de forma extrema.

Anna Maria Guasch caracteriza-a como sendo uma figura: “que busca un nuevo concepto de la personalidad cercano a un organismo cibernetico mezcla de tecnologia y humanidad” (2004: 65).

Para isso, a artista realizou nove operações, onde não procurava apenas um ideal de beleza renascentista, mas uma história. Concebendo o seu “retrato” com: a testa da *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci; os olhos de *Psyché*, de Gerome; o nariz de uma escultura de *Diana* da escola de Fontainebleu; a boca de *Europa*, de Boucher e o queixo, o da *Vénus* de Botticelli. Orlan revolucionou o estudo do corpo na sociedade tecnológica, quebrando todas as barreiras na apresentação de um corpo transfigurado e alterado.

Orlan foi a criadora do manifesto da “Arte Carnal”, que colocou a cirurgia ao serviço da arte. Enquanto a Body Art trabalha sobre os limites físicos do corpo, a “Arte Carnal” tenta evitar a dor e o sofrimento, mas age sobre os limites psicológicos. Orlan descreve no seu manifesto, que esta arte “oscila entre a desfiguração e a refiguração” (s. d.)⁹, onde o resultado final obtido é irrelevante. O corpo é sujeito a uma “cirurgia-

⁹ Retirado do texto *Manifesto of Carnal Art*, não datado, escrito por Orlan e publicado no seu website oficial: <http://www.orlan.net/texts.php>

“performance”, cujo resultado é uma modificação estética, marcada pela diferença, convertendo-se num lugar de debate público.

Tendo como objectivo principal, a descoberta e exploração dos limites do corpo, Orlan submeteu o seu corpo a uma série de operações estéticas, em que a mutação da sua imagem era constante, não só a nível físico como psicológico. É marcante a tentativa de construir um novo corpo, através da alteração e modificação de certas partes do corpo humano.

Em Julho de 1990, em Paris, realizou-se, a primeira das nove operações estéticas a que Orlan foi submetida, para reconfigurar não só o seu físico, mas também a sua própria identidade.

O espaço destinado às cirurgias estéticas era preparado ao detalhe pela artista, com um cenário parecido ao de um autêntico teatro. Nestas performances, Orlan vestia-se com roupas e mantos cintilantes, nalgumas usava chapéu e perucas de cor fluorescente. Quanto ao cenário, estava decorado com: flores, frutas, vegetais de plástico ou comestíveis; uma fotografia da artista despida, cuja pose era idêntica à Vénus de Boticelli; cartazes alusivos a trabalhos seus anteriores.

Em algumas performances, os médicos e enfermeiros usavam também vestes parecidas às da artista, o que tornava mais perceptiva a ideia de “teatro de operações” (Ramírez, 2003: 322).



Figs. 63 e 64 – Orlan, *Opération réussie*, 1990.

Durante toda a operação, consciente e activa, mas cuidadosamente anestesiada, lia em voz alta um livro de Eugenie Lemoine. A gordura que era extraída do seu corpo, durante a operação, era guardada nuns recipientes transparentes de resina, denominados pela artista como “relicários”.

As restantes cirurgias continuaram a um ritmo alucinante. Uma das mais marcantes, a sétima, em Novembro de 1993, denominada *Opération Omniprésence* foi transmitida em directo para distintas galerias da Europa e da América, conectadas via satélite com o bloco operatório onde decorria a operação. Inclusive, o público podia intervir, enviando a sua opinião via internet ou fax.



Figs. 65 e 66 – Orlan, *Opération Omniprésence*, 1993.

Segundo Juan Antonio Ramírez:

Con las intervenciones quirúrgicas Orlan dio un paso adelante de indudable transcendencia. No se trataba ya de crear cuerpos artificiales más o menos ilusorios (muñecos o esculturas), [...] sino de otra cosa muy distinta, [...] cambiar la realidad biológica mediante operaciones de cirugía estética que dejan en el cuerpo de la paciente-artista una impronta permanente y tal vez irreversible. (2003: 321-322)

Para Orlan, a arte tinha que “testar os limites da resistência humana”, de pôr a sociedade a reflectir e a colocar questões. Porque a cirurgia estética não surgiu como um pensamento novo, mas sim como um instrumento para embelezarmos o nosso corpo, pois somos cada vez mais invadidos por protótipos de beleza, considerados

ícones estéticos, o que faz com que não exista um limite traçado para a obtenção desse tão desejado corpo.

Desta forma, a artista enuncia no *Manifesto Carnal Art*, publicado no seu website: “The body has become a “modified ready-made”, no longer seen as the ideal it once represented ; the body is not anymore this ideal ready-made it was satisfying to sign” (Orlan, s. d.).

No final dos anos 90, cria um conjunto de fotografias étnicas, denominadas “Self-hybridation ‘precolombian’ 1998”. Feitos a partir da junção ou justaposição (recorrendo a técnicas e processos infográficos e de tratamento de imagem), do seu auto-retrato com os de rostos de figuras pertencentes ao das civilizações pré-colombianas, africanas, astecas, maias, inca, entre outras. O objectivo da artista nesta obra era assemelhar o seu rosto ao de todas estas culturas.

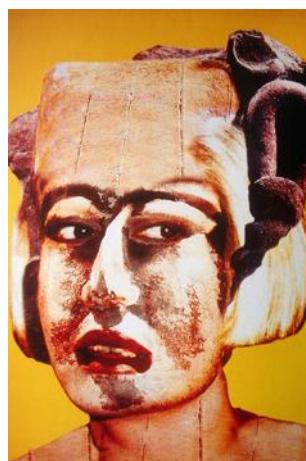


Fig. 67 – Orlan, *Self-hybridation Précolombienne n.º 9, 1998*.

Orlan não é contra a cirurgia plástica, pelo contrário, afirma que esta é uma oportunidade de se alcançar o prazer e a libertação, convertendo-nos no que queremos e desejamos, segundo os nossos padrões de beleza.

Para a artista, não importava o “resultado final”, mas sim o ritual, de recuperação a que o corpo é submetido depois de uma intervenção cirúrgica: os inchaços, os hematomas, as manchas no rosto, o sangue, e toda a mudança da cor da pele.

Na obra, *This is my Body, this is my software*, Orlan documentou através de registos fotográficos, todo o processo demoroso, do pós-operatório. Em 1993, a Galeria Sandra Gering, expôs quarenta painéis fotográficos, os quais correspondiam à transfiguração do rosto de Orlan.

Segundo refere J.A. Ramírez, nesta exposição

Orlan no quiere permanecer en el mito. Su intención es conculcar el orden, aquí y ahora. [...] De ahí su interés en medir el mundo con su cuerpo

y con su temporalidad. Esto no es ficción. Se trata de carne de verdade. (2003: 333)

O seu corpo tornou-se um tema de debate público, suscitando questões sobre a identidade, o narcisismo, os cânones de beleza e a sociedade em questão.

Para Paul Ardene, toda a arte de Orlan “es, ciertamente, radical. En él, se condensan diversas problemáticas ‘corporales’, siendo la principal la del cuerpo mutante” (2004: 284). Pois Orlan não ficou apenas por uma “recriação” de um ideal de beleza simulado, isto é não se cingiu a uma planificação de um retrato virtual (manipulando a imagem tecnologicamente).

Esta artista fez questão de experimentar na sua própria carne, esse processo, moldando a pele até chegar à forma idealizada, tendo como finalidade a preservação do seu corpo quando morrer, pois quer que o mesmo seja mumificado.

Numa entrevista dada à revista *Novos Estudos*, Laymert Garcia dos Santos é interpelado sobre a questão do pós-humano e futuro desta cultura. Enuncia várias perspectivas para a sua compreensão:

a mais radical porque entende o pós-humano como uma superação do humano. [...] a obsolescência do corpo estaria se dando aos poucos, [...]. Através de uma necessidade aparentemente crescente de modificar o organismo mediante a incorporação de próteses para lidar com a velocidade de transformação [...] um segundo grupo, que é o da transformação biotecnológica ou biogenética. [...] não há uma superação do humano, mas sim a sua transformação. [...] Há ainda uma terceira [...] que considera que essas duas linhas constroem, ao lado da aceleração tecnocientífica e económica, uma espécie de narrativa da obsolescência do humano e do futuro pós-humano. (2005: 164-165)

As obras dos artistas referidos neste capítulo, sobre o ponto de vista descrito por Santos, podem ser inseridas na primeira linha de pensamento: M. Barney, com a tentativa de ultrapassar os limites do corpo, constrói organismos sem sexo ou cibernéticos, misturando o natural com o artificial; Stelarc com a construção de seres híbridos e robóticos, defendendo o desfasamento do corpo e a sua transformação, e, por último, Orlan, com a metamorfose radical do seu rosto (para além das cirurgias estéticas) e a sua identidade mutável.

O corpo, torna-se o local e o suporte de experiências, intervenções e acções, deixando de ser algo inalterável e seguro, para se tornar num ente permutável, que está em constante mudança.

A sucessiva transfiguração ou mutação, o acrescento de membros ou aparatos (electrónicos e robóticos) nos corpos e a obsessiva destruição dos cânones estéticos apontam, portanto, para uma “reconfiguração” e “reconstrução” de um corpo virtualizado e transgredido, num tempo real e virtual.