

Silvia Ahlers

**STELARC: *corpo arte***

Programa Rede São Paulo de Formação Docente – REDEFOR

Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP

São Paulo

2011

Silvia Ahlers

**STELARC: *corpo arte***

Monografia submetida à UNESP, como requisito parcial exigido pelo Curso de Especialização em Artes para Professores do Ensino Fundamental e Médio

Orientação: Prof. Me. Carlos Eduardo Fernandes Junior

Programa Rede São Paulo de Formação Docente – REDEFOR

Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UNESP

São Paulo

2011

## RESUMO

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre o corpo do artista como suporte para a arte através do estudo das principais obras de Estelios Arcadiou, nome artístico Stelarc, grego-australiano que depois de escrever manifestos sobre a fragilidade do corpo humano, obsoleto frente às novas tecnologias que ele mesmo cria, fez experimentos em si mesmo desde as suspensões praticadas pelas culturas ancestrais até próteses robóticas, autorretrato com inteligência artificial e implante de uma orelha em seu braço esquerdo.

Sabendo que as modificações do corpo não são privilégio do pós-moderno, encontramos na arte de Stelarc um novo paradigma: o corpo explorado por dentro e por fora é ampliado para uma consciência que vai além do invólucro da pele.

**Palavras-chave:** Stelarc. Corpo arte. Cyber-humano. Inteligência artificial.

## RESUMEN

El presente trabajo propone una reflexión sobre el cuerpo del artista como soporte para el arte a través del estudio de las principales obras de Estelios Arcadiou, nombre artístico Stelarc, griego australiano que después de escribir manifiestos sobre la fragilidad del cuerpo humano, obsoleto frente a las nuevas tecnologías que el mismo crea, hizo experimentos en si mismo desde las suspensiones practicadas por las culturas ancestrales hasta las prótesis robóticas, autorretrato con inteligencia artificial e implante de una oreja en su brazo izquierdo.

Sabiendo que las modificaciones del cuerpo no son privilegio del posmoderno, encontramos en el arte de Stelarc un nuevo paradigma: el cuerpo explorado por dentro y por fuera es ampliado para una conciencia que va más allá del involucro de la piel.

**Palabras clave:** Stelarc. Corpo arte. Cyber-humano. Inteligência artificial.

## SUMÁRIO

Introdução .....	05
Poética de Stelarc .....	06
Stelarc e o pós-humano .....	13
Conclusão .....	16
Referências .....	17

## Introdução

No mundo pós-moderno ocidental o corpo humano se encontra em grande evidência. Para atingir padrões de beleza muitas vezes exagerados ou impossíveis, através de dietas, fórmulas, implantes e usando o atual estágio da medicina estética, o ser humano pode modificar o sexo, a cor da pele, cabelos, olhos, dentes, acrescentar ou retirar, buscar a beleza padronizada, a saúde perfeita e a eterna juventude.

Engenharia genética, cirurgia a *laser*, transplantes, silicones, alimentos transgênicos, esteroides, anabolizantes compõem um instrumental contemporâneo diversificado, que vai redimensionando o corpo numa velocidade espantosa, uma tecnologia política que desestabiliza fronteiras entre o familiar e o estranho nas práticas corporais (FRAGA, 2006, p.63).

A proposta de modificar o corpo que recebemos ao nascer não é nova, desde a Pré-História o homem acrescenta, mutila, aumenta, diminui, pinta, perfura seu corpo; *piercing*, tatuagem, escarificação; o estrabismo e alongamento da cabeça (braquicefalia) eram praticadas na cultura Maia; na China, para manter os pés femininos pequenos, eles são enfaixados desde a mais tenra infância e impossibilitados de se desenvolver; o alongamento do pescoço é praticado na Tailândia; o aumento dos lábios entre os Caiapós brasileiros; a infibulação na África, Indonésia e Malásia; muitas destas práticas antigas entendidas como religiosidade, magia, linguagem, estética ou tradição são aceitas e incentivadas no século XXI, na cultura pós-moderna, principalmente entre os adolescentes e jovens. “O corpo assumiria, nesta perspectiva, o estatuto de um operador social e as marcas representam modalidades de relações com a sociedade (MOREIRA, TEIXEIRA, NICOLAU, 2010, p. 587).”

O jovem toma a decisão voluntária de fazer marcas permanentes em seu corpo como forma de linguagem, identificação com um grupo e sociedade, expressão do Eu. No mundo pós-moderno o corpo é pensado em sua plasticidade, não apenas como um organismo biológico a ser preservado, é também comunicação, realidade incontestável, exteriorizando fantasias e desejos. Na sociedade poluída de informações, impossíveis de serem absorvidas em sua totalidade, a pele pode trazer marcas que informam, podem ser exibidas e atrair o olhar do outro, seduzir, dispensando o uso da palavra.

Na década de 1960, com a Arte Conceitual, a *Performance*, o *Happening* e a *Body Art*, o corpo passa a ser visto como suporte da obra de arte, há uma modificação de como o público frui a obra corpo, seja contemplando ou participando da poética do artista. Intervindo diretamente, a obra perde seu caráter de algo a ser visto à distância. Atualmente, a *Live Art* é a aproximação máxima da vida com a arte, o artista modifica seu corpo, agredindo,

mutilando, filmando as cirurgias plásticas, acrescentando implantes e exoesqueletos robóticos.

No mundo pós-moderno vemos que o fascínio pela forma humana, tão valorizada ao longo da História da Arte no desenho, pintura, escultura, linguagem fotográfica e cinematográfica passou a ser não mais tema para a poética, mas suporte da poética do artista; enquanto a modernidade é marcada pela ruptura das tradições rumo ao futuro, a pós-modernidade apoiando-se em práticas diversas, tanto antigas como recentes, revisitando toda História da Arte e da humanidade.

O objetivo deste trabalho é pesquisar o uso do corpo como obra de arte, expressão estética e cultural a partir do trabalho de Stelius Arcadiou, nome artístico Stelarc, performático grego-australiano. Partindo de uma nova perspectiva ele pressupõe que o corpo humano é obsoleto, precisando ser compreendido, redesenhado, aperfeiçoado, para aumentar a sua eficiência, durabilidade e enfrentar as máquinas que o homem cria; o artista trata sua pele, músculos, órgãos internos, ondas cerebrais, pensamentos, como um pintor que trabalha na superfície da tela. Para Stelarc o corpo não é uma estrutura fechada, podendo ser trabalhado interna ou externamente, conectado à internet, ser acessado e acionado remotamente por outras pessoas; para ele o corpo chegou a um momento da evolução onde não consegue lidar com tantas informações, sendo necessário acoplar a tecnologia, criando um híbrido sintético e orgânico.

### **Poética de Stelarc**

Nascido em Limassol, na parte grega da Ilha de Chipre, Mar Mediterrâneo, em 19 de junho de 1946, atualmente vive e trabalha na Austrália, expõe trabalhos em vários países do mundo, inclusive no Brasil. O artista em 1950 foi para a Austrália, estudou pintura em Melbourne e desde a década de 1960 passou a utilizar o próprio corpo como suporte para a arte, fez filmes e gravou sons do interior de seu corpo através de sondas utilizadas em exames médicos, registrou o fluxo sanguíneo, pulmões, estômago e cólon, construiu próteses robóticas, sistemas de realidade virtual para investigar as limitações biológicas do corpo humano. Um dos seus primeiros trabalhos, realizado na década de 1970, foi a criação de um capacete que distorcia a visão binocular humana. Este objeto foi projetado para ser usado pelo público, aproximando a visão do visitante da visão dos insetos, pois ela se tornava fragmentária, sobreposta e lateral, provocando no público a ideia de que podemos ter percepções diferentes sobre as mesmas coisas, a consciência do mundo concreto é relativa e subjetiva: não percebemos as cores além do espectro visível, as forças muito grandes ou pequenas, demasiadamente sutis ou simplesmente diferentes do que estamos acostumados.

As performances são coreografias compostas pela interação do controle fisiológico com a modulação eletrônica e realizam-se por meio de processos desse corpo amplificado que incluem ondas do cérebro (ECG), músculos (EMG), controle da pulsação e do fluxo sanguíneo (DOPPLER) (NÓBREGA, 2006)

Em 1970, vai para o Japão inspirado na Filosofia Zen Budista e o Grupo Gutai Bijutsu Kyokai que desde 1954 desenvolvia pesquisas utilizando o corpo como suporte, antecipando a Body Art da década de 1960; este grupo de Osaka, entre 1954 e 1972, reúne artistas como Jiro Yoshihara e Atsuo Tanaka (artista japonesa que criou o “*Electric Dress*”, um vestido feito de lâmpadas). Ainda se interessando pela cultura de outros povos estuda os festivais de Shaivite Hindu, onde os devotos praticam a suspensão corporal por meio de ganchos, perfurando a própria pele estes hindus oferecem sacrifícios aos deuses, mas Stelarc não pensa exatamente na oferta de sacrifícios ou transcendência espiritual, seus estudos caminham na direção das limitações corporais, que o artista considera insuficiente para a humanidade sobreviver no futuro.

Entre 1976 e 1988, Stelarc apresentou 25 suspensões em vários locais do mundo. Para o pesquisador a pele foi considerada o limite do Eu, mas agora, esticada, furada, penetrada é uma tela que não significa encerramento, mas sim a eliminação da fronteira entre interior e exterior, o Eu passa a situar-se além da pele, estendendo sua capacidade para além do confinamento. Suspenso e através do estresse causado pela dor, a ansiedade e incerteza de estar vulnerável, o corpo nu permanece silencioso não demonstrando emoções; a série de suspensões é elegante, mas fisicamente traumática, embora tenham sido realizadas sem nenhuma intenção de rito de iniciação, nem exploração de dor ou prazer (STELARC, 2010).

O sonho de voar, flutuar é um anseio primordial do homem, exprime a aparência de leveza, mas na verdade está indo contra a gravidade e o corpo com peso e massa resiste a ela, superando simbolicamente a força que o puxa para baixo. Em muitas performances as ondas cerebrais, pulsação, sons musculares foram amplificados para construir uma paisagem sonora que insere o público na percepção da condição física e psicológica do artista. Inicialmente houve a intenção de realizar apenas uma suspensão mas, ampliando as pesquisas, realizou performances mudando a posição do corpo: na vertical, horizontal, decúbito dorsal, ventral, lateral e “sentado” na posição de *yogue*: pernas cruzadas, mãos sobre os joelhos, coluna ereta.

Na galeria de Tamura em Tóquio, no trabalho “*Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension*”, de 1980, Stelarc usou também pedras amarradas em cabos que contrabalançavam seu peso de 70 K, uma para cada um dos 18 pontos de inserção dos ganchos na pele, o corpo nu foi perfurado ainda sentado e se elevou com o peso das pedras, oscilações aleatórias das rochas balançaram suavemente seu corpo de um lado a



outro; embora o artista permanecesse suspenso e ansioso não demonstrou suas emoções, permanecendo aparentemente calmo.



Figura 1: *Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension*, 1980. Imagem disponível em Stelarc's website: <http://neme.org/251>. Acesso em: 20/09/2011.

O corpo é tratado como objeto escultórico em uma relação espacial com outros elementos: pedra, ar, água e madeira, o artista já realizou suspensões à beira-mar, com o corpo paralelo à linha do horizonte. Em Black Mountain, Canberra, 1982, as raízes de uma árvore foram expostas, mostrando a estrutura de suas ramificações, seu corpo foi perfurado e cada cabo foi amarrado às raízes, criando tensão corpo-madeira. Chamou este trabalho de "*Prepared Tree Suspension: Event for Obsolete Body Nº 6*".

Praticar suspensões em cidade e lugares públicos lhe causou alguns problemas, a Galeria de David Mo, em New York, patrocinou a performance "*Street Suspension*", em 1984, um cabo foi esticado do 4º andar de um edifício até o outro lado da rua, o corpo conectado por ganchos a um sistema de polias permitiu que ele saísse pela janela e ficasse suspenso no meio da rua, o evento deveria durar 30 minutos, mas depois de 12 minutos a polícia interrompeu a demonstração porque o artista não tinha permissão da prefeitura municipal para realizar o trabalho.

Sua última suspensão foi realizada em 1988 sobre o monotrilho de Ofuna, na apresentação do *site-specific* "*Event for Stretched Skin/Third Hand*", seu corpo conectado a um terceiro braço robótico pelo antebraço e ativado por sinais elétricos abdominais, foi içado e suspenso, para logo em seguida realizar movimentos verticais (para cima e para baixo) durante 35 minutos. As suspensões, também percebidas como imagens de flutuações (ATZORI, WOOLFORD), foram encerradas com a afirmação de que a penetração pelos ganchos é percebida como um bombardeio de informações, lutando contra a gravidade, limitações físicas e psicológicas, levando-o à conclusão que o corpo humano é obsoleto.



Fig. 2: *Event for Stretched Skin/Third Hand*, 1988.

Imagem disponível em Stelarc's website: <http://neme.org/251>. Acesso em: 20/09/211

Outra obra de Stelarc é "*Prosthetic Head*", uma projeção virtual da cabeça do artista, animada e razoavelmente informada, é um agente inteligente que pode responder perguntas digitadas, fazer expressões faciais, dar resposta com um ar malicioso ou sorrindo dizer algo sinistro, também foi projetada para ter um biorritmo próprio, pela manhã ela responde perguntas com relutância, como se estivesse sonolenta, depois do meio dia fazê-lo com todo prazer e animação e à noite mostrar fadiga. Haverá também a possibilidade de detectar a cor da roupa do usuário e analisar as suas características faciais, durante a conversa a "*Cabeça Protética*" poderá dizer que gosta do casaco vermelho ou perguntar porque o visitante da exposição está com o olhar tão triste, gerando uma conversa mais individual e íntima, tudo em tempo real.

A "*Cabeça Protética*" apresenta possibilidades e limitações, através da modificação do banco de dados e algoritmos, ela pode responder com palavras-chave, frases ou respostas completas e diferentes para as mesmas perguntas, pois possui um repertório diferenciado, também registra todas as conversas. Com esta base de dados ela é uma cabeça que aprende. Na exposição "*Transfiguração*" no ACI, *Federations Square*, na cidade de Melbourne, em 9 de dezembro de 2004, a cabeça foi projetada em uma sala escura, fechada e toda preta, a obra com 4 metros de altura parecia flutuar no espaço, quando o visitante entrava no ambiente ela estava de olhos fechados, e ao aproximar-se do pedestal com o teclado ela se virava, abria os olhos e iniciava uma conversação.

Em nosso país, com este trabalho artístico, participou da mostra "*Emoção Art.ficial 5.0: Autonomia Cibernética*", realizada no Instituto Itaú Cultural, Avenida Paulista, São Paulo, em 2010. Uma projeção controlada por um software com o mecanismo A.L.I.C.E (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) permitia o visitante ao entrar no espaço expositivo ver a imagem virtual bastante aumentada, o interlocutor conversava com ela digitando perguntas em inglês, a cabeça virtual respondia a cada indagação, recitava

poemas, cantava e fazia movimentos expressivos com o rosto, sincronizando a fala em tempo real. Sendo um autorretrato, este trabalho é também uma inteligência artificial com muitas opiniões e ideias sobre arte do próprio Stelarc.



Figura 3: Prosthetic Head, 2010.

Imagem disponível em: <http://www.flickr.com/photos/camilahamdan/4967969747/>. Acesso em: 15/10/2011.

No trabalho artístico “*Prosthetic Head*”, Stelarc afirma que a consciência é gerada através da interação da pessoa com o meio ambiente, sendo assim há uma preocupação em saber se podemos executar comportamentos eficazes em momentos apropriados e em certos lugares. Muitas vezes a consciência não é necessária para realizar tarefas do dia a dia, habituais e automáticas, um comportamento complexo é possível sem consciência e total atenção, mas quando algo dá errado, ou é surpreendente, esta situação é interrompida. Seria a consciência uma propriedade da complexidade e organização do cérebro? Mas para o cérebro funcionar é preciso um corpo, o importante para ele não é o que acontece dentro de nós, mas como nos comunicamos, como usamos a linguagem verbal, facial, gestual que tem significados de acordo com nossa cultura, nosso quadro de referências.

O medo do automatizado gera ansiedade, incerteza, expectativa na maioria das pessoas, receamos a possibilidade de não ser o que sempre fomos e nos acostumar a novas ideias como redefinir o que significa ser humano, explorar, expandir e inserir no corpo novas tecnologias. Criar o cyber-humano, o pós-humano híbrido é objetivo de Stelarc, entre seus trabalhos ele projetou o “*Exoskeleton*”, uma máquina de seis pernas na qual o artista sobe em uma pequena plataforma entre as pernas robóticas, direciona os movimentos para locomover-se para frente e para trás, levantar e abaixar, usando um mecanismo acoplado em seu braço esquerdo; o “*Exoskeleton*” também emite sons. Este trabalho foi desenvolvido como parte da residência de Stelarc em Hamburgo, sob a coordenação de Eva Diegritz de Kampnagel.



Figura 4: *Exoskeleton*, 1997. Imagem disponível em Stelarc's website: <http://www.neme.org/250/from-zombie-to-cyborg>. Acesso em 20/09/2011

O trabalho deste artista vai além de experimentações físicas e próteses robóticas, ele desenvolveu o conceito de *Movatar* em 2004, oposto ao *avatar*. O *avatar* é um conceito hindu de manifestação corporal de um ser imortal. Atualmente, através da internet, o internauta cria virtualmente um novo corpo de acordo com suas aspirações e desejos; este ser virtual interage com outros internautas, compra, vende mercadorias, enriquece, perde bens virtuais, namora outro *avatar* e vive uma vida paralela que lhe confere prazer, dor, realizações e emoções humanas através do corpo virtual que cria. No conceito *Movatar* de Stelarc, a situação é inversa, um ser biológico acessa a Internet através de um *website* específico, a partir deste momento o internauta não pode usar o endereço eletrônico, mas ser usado por ele, o *Movatar* poderia se apossar desta pessoa, adormecer sua consciência e usando um *software* poderia atuar sobre seus músculos, inclusive expressões faciais e expressar suas emoções artificiais no mundo real através do corpo hospedeiro, em qualquer hora e em diversos lugares do mundo, simultaneamente (STELARC, 2008).

O que parece inquestionável é a declaração de Stelarc de que, hoje, com a fragmentação da subjetividade produzida pelas tecnologias da comunicação, não há porque manter a pureza da individualidade corporal, nem receber tudo o que penetra as barreiras da pele como estrangeiro, invasor, parasita ou ameaça. (HOLZAPFEL, p.13).

Talvez a mais polêmica obra de Stelarc seja "*Ear on Arm*". O artista implantou no próprio corpo uma terceira orelha. O local escolhido foi o antebraço esquerdo. Depois de dez anos de pesquisa e mais dois e até encontrar um cirurgião que fizesse a operação em um corpo são, o canal *Discovery Chanel* patrocinou o experimento para uma série de TV que aborda cirurgias experimentais.

Em 2006, um material poroso feito de silicone em forma de orelha foi colocado no local, o artista quase perdeu o braço, ocorreram vários problemas de necrose, o que o

obrigou a tomar antibióticos; finalmente, o corpo de Stelarc aceitou a prótese, criando tecidos e vasos sanguíneos e ela foi integrada permanentemente ao seu corpo.



Figura 5: Prótese da orelha. Imagem disponível em: Stelarc's website: <http://www.dormiu.com.br/imagens/stelarc-o-homem-de-3-orelhas-12529/>. Acesso: 15/10/2011

Em uma segunda cirurgia um microfone foi implantado e chegou a funcionar captando e transmitindo a voz do médico, mas algumas semanas depois ele precisou ser retirado por problemas de infecção. O insatisfeito artista ainda pretende reimplantar o microfone sem fio e conectá-lo à internet, assim as pessoas poderiam ouvir à distância o que a orelha está captando. Sendo a orelha (externa) e o ouvido (interno) órgãos da audição, e tendo na acupuntura relação com o funcionamento de todos os órgãos, para ele a orelha é bela e está também relacionada ao equilíbrio, Sterlac acredita que através da terceira orelha podemos reorientar o corpo no espaço.

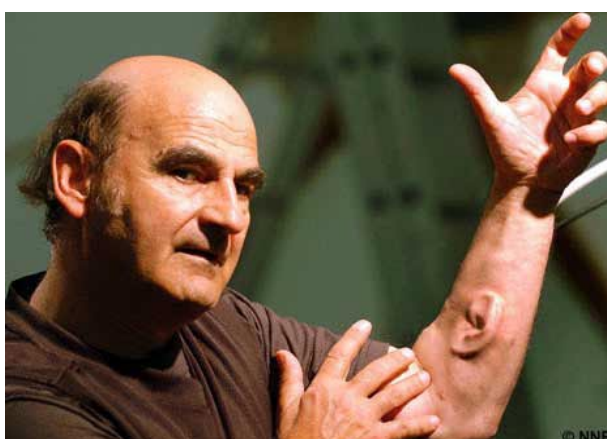


Figura 6: *Ear on Arm*, 2006. Imagem disponível em: <http://www.culturadigital.br/biofeedart/>. Acesso em 15/09/2011

## Stelarc e o pós-humano

Vivendo na idade da informação, o corpo biológico parece inadequado e se converte em objeto para experimentos físicos e técnicos em suas limitações, superando o senso comum de que ele é perfeito. Deve ser considerado como estrutura evolutiva que carece de um novo desenho que o torne mais exato e de grande alcance.

Sendo a semiótica um saber que estuda como o homem significa o que o rodeia, abrangendo qualquer sistema de signos, nas artes visuais, música, dança, fotografia, cinema, *Design*, vestuário, religião, etc, procuramos entender a obra de Stelarc sob o olhar da representação, do conceito e da ideia.

A divisão entre espírito e matéria levou a uma concepção de universo visto como um sistema mecânico, um mundo cuja organização consiste na existência de objetos separados. A ênfase dada ao pensamento racional está sintetizada e demonstrada pelo célebre enunciado de Descartes: *Cogito, ergo sum*, "Penso, logo existo", encorajando eficazmente os indivíduos ocidentais a equipararem a sua identidade com sua mente racional, e não mais com o organismo total. Esta cisão teve um efeito profundo sobre o pensamento ocidental (DERDYK, 1990, p. 24).

A partir das vanguardas os artistas experimentam diversos materiais considerados não nobres, insólitos e estranhos, passam a fazer parte uma lista de inúmeras possibilidades artísticas: cabelo, poeira, pele de animais, ossos, plástico, espelhos, pedras, galhos, folhas, terra, areia gordura, chocolate, lixo, mel, urina, sangue. Somos então levados a observar as qualidades desses materiais: textura, durabilidade, transparência, que atraem, repelem e provocam nossos sentidos. A tinta a óleo, usada desde a Renascença para representar o mundo - tecido, carne, árvore, pedra, nuvem - já não mais satisfaz os artistas da modernidade e pós-modernidade que procuram novos meios de expressão, novas tecnologias são incorporadas, vídeo, computador, internet, hipertexto, hipermídia, e o corpo, antes representado, é agora o suporte no qual o artista trabalha.

Entre as décadas de 1960 e 1970 os artistas trabalhavam o corpo como refúgio de verdades humanas: prazer, dor, sentimentos, emoções; nas décadas seguintes a intenção é tratá-lo como algo que pode ser reconfigurado, disponível para reformas e reconstruções, aumentando seu tempo de duração através de novas tecnologias. Estas ideias vão contra as culturas passadas em que o corpo doente era tratado com chás, alimentação natural, e a natureza servia como referência à vida humana, cujo objetivo era a harmonia com o cosmo, a relação entre o homem, os fenômenos naturais e o meio ambiente. Stelarc considera o corpo humano obsoleto e incapaz de enfrentar o mundo tecnológico criado pelo homem, sendo necessária a criação do homem híbrido, redesenhado. Mas seria Stelarc um *designer* do corpo humano?

Murray Campbell, gerente do Departamento de Ciências da Matemática da IBM, no Simpósio Emoção Artificial 5.0: Autonomia Cibernética, realizado em São Paulo entre 1º a 3 de julho de 2010, diz que o *design* refere-se ao projeto visual e funcional de um produto, adaptado às necessidades dos usuários e que através da estética impulsiona seu uso, ele não inclui os trabalhos de Stelarc nesta categoria por não serem funcionais, mas estes exprimem as ideias do artista e sendo devidamente trabalhadas poderão vir a ser úteis.

Para o intelectual e neurologista britânico Raymond Tallis, ele concorda que por causa dos avanços da neurociência, que tira “fotografias” da atividade cerebral, houve avanços extraordinários no estudo do cérebro, mas discorda que tudo possa ser explicado pela neurociência, não adianta ler as ondas cerebrais para descobrir o que um humano pensa, colocando em risco a própria noção de livre arbítrio. Para este especialista o cérebro é algo incrivelmente complicado, concluindo que o ser humano não pode ser reduzido a ondas cerebrais.

O estudioso, filósofo, teórico social e político canadense Brian Massumi, considera todo trabalho de Stelarc totalmente válido no campo artístico, por serem obras futuristas, surreais e não soluções para questões de *design*. Para Brian, Stelarc não é uma artista conceitual, não está interessado em conceitos, ele está experimentando o corpo, seu funcionamento, suas limitações, uma comprovação direta das ideias do artista, não apenas na teoria, pois os primeiros experimentos foram acompanhados de avisos, manifestos e explicações escritas (SCARLETT, 1984), mas também na prática; ele atua percebendo, pensando, sentindo através da experiência direta, procurando entender as possíveis diferenças entre percepção e a coisa percebida, como nos primeiros experimentos do capacete que distorce a visão humana para a visão de um inseto, ele prova que nossas opiniões, sentimentos, emoções mudam conforme nossa visão é alterada. Sua arte é a representação de suas ideias aplicadas em seu corpo através de experimentos físicos e tecnológicos, numa interface com o psicológico, a pele não é mais o limite para a alma, para ele:

Estas são todas as situações onde o corpo está conectado a experiência direta. Portanto, não é interessante para mim (Stelarc) falar academicamente ou teoricamente sobre as ideias de interface, o importante para mim é *plug in*, estender o corpo como cyber-sistemas e ver o que ele pode realmente fazer. (ALZORI, WOOLFORD, 2011)

Uma de suas obras mais perigosas foi “*The Stomach Sculpture*”, para a apresentação na mostra *The Australia Sculpture Triennale*, em 1993. Uma prótese em formato de cápsula, do tamanho de um punho, foi construída com materiais de implante, em titânio, aço e ouro, ligada a um cabo *flexdrive* e um motor, foi engolida por ele depois de oito horas de jejum. O objetivo era fazer uma escultura de seu estômago e devido ao perigo do experimento, caso rompesse um dos órgãos internos, era preciso estar a cinco minutos distante do hospital.

Uma vez inserida, ela foi inflada com um endoscópio que também sugava os líquidos. Toda performance foi filmada com vídeos de endoscopia, mas os equipamentos precisaram ser retirados às presas pois o maior problema foi o excesso de saliva.

Como podemos perceber não há limites para a arte de Stelarc e a **representação** física/virtual de suas ideias, cujo **conceito** que permeia toda sua obra é que o corpo humano é obsoleto e a **ideia** de que pode ser modificado não só é absolutamente possível como também não é aterradora, ao invés de se amedrontar com as probabilidades de que um dia podemos ter corpos diferentes, híbridos, não diferenciando corpo e mente, ele exulta com as possibilidades.

Seus experimentos ainda incluem, entre outros: “*The Third Hand*”, um terceiro braço robótico acoplado ao seu antebraço movido por impulsos gerados em seu abdômen e pernas; “*Ping Body*”, os músculos do corpo, através de estímulos elétricos, fazem movimentos involuntários; “*Walking Head*”, a imagem de sua cabeça atrelada às pernas de um robô se movimenta, podemos visualizar uma cabeça que anda; “*Handwriting*”, um terceiro braço robótico acoplado ao seu braço direito, juntamente com seu braço esquerdo escreveram a palavra EVO LUT ION sobre um vidro, três letras para cada braço, simultaneamente.

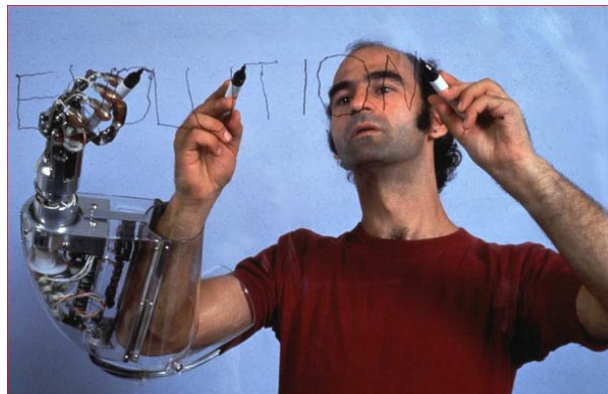


Figura 7: *Handwriting*, 1982. Maki Gallery, Tóquio. Imagem disponível em Stelarc's website: <http://www.neme.org/250/from-zombie-to-cyborg>. Acesso em 20/09/2011.

Em “*Amplified Body, Laser Eyes & Third Hand*”, performance onde o artista aparece nu entre vigas de madeira que formam um emaranhado de linhas inclinadas, usando um aparato que tampa sua visão e do qual se projetam raios laser azuis e o terceiro braço robótico, ele percebe os obstáculos, orientando seu corpo para desviar-se, evitando a colisão.





Figura 8: *Amplified Body, Laser Eyes & Third Hand*, 1986. Maki Gallery, Tóquio. Foto de Takatoshi Shinoda e animação de Andreas Lustig. Imagem disponível em <http://stelarc.org/?catID=20291>. Acesso em 15/10/2011

## Conclusão

A natureza da arte é questionada todas as vezes que as pessoas são confrontadas com o novo, outras linguagens que transpõem fronteiras, causando estranhamentos. Nas últimas duas décadas as sociedades contemporâneas estão passando por uma revolução tecnológica, informacional, digital, virtual. Os artistas, por natureza especulativos, abrem-se às possibilidades da criação as quais o corpo humano, principalmente no Ocidente, tornou-se cada vez mais suporte da arte; diferentemente das tradições seculares onde o corpo era objeto, conteúdo das artes visuais, o artista do século XX emergiu dando ao próprio corpo o lugar de suas experiências estéticas.

Em 1921, Marcel Duchamp personificou-se como mulher na obra “*Rose Sélavy*”, Jackson Pollock colocou grandes telas no chão, lançando sobre elas tintas com toda energia de seu corpo e sua arte gestual evoluiu para as performances e *happenings*, que aguçavam outros sentidos através do som, odores, toques e sabores. Nos Estados Unidos o movimento *Fluxus* firmou-se como um movimento de artistas, cineastas, escritores, músicos, fundindo arte e vida. No Brasil Lygia Clark e Hélio Oiticica fizeram obras de arte que interferiam no estado psíquico do espectador, através do envolvimento sensorio motor dos visitantes, como estavam muito mais voltados para as pessoas do que para si mesmos, anteciparam a interatividade, que fazem parte das artes tecnológicas recentes.

Finalmente o corpo biocibernético é foco da criação dos artistas, e com equipamentos sensórios, a consciência e a sensibilidade entram em consonância com as tecnologias. Nestas abordagens o visitante da exposição, no museu, galeria, pode participar no espaço e tempo real, tanto observando como interagindo com a proposta híbrida do artista; mas a obra pode tornar-se também virtual, pública, coletiva, partilhável: sob a forma do silício dos microcomputadores, milhares de informações podem ser acessadas, redefinidas, reorganizadas e revelar um contato íntimo, mesmo com o distanciamento físico.

A obra de Stelarc tem o objetivo claro de evidenciar a fragilidade do corpo humano material, mortal, sujeito às doenças físicas e mentais, experimentando em si mesmo rituais ancestrais como as suspensões, criando próteses robóticas que obedecem a comandos de seu corpo, aqui entendido como não dissociado da mente, invadido, fotografado, vídeo-gravado, acrescentando órgãos, criando autorretratos virtuais dotados de inteligência artificial. Ele abre um campo de pesquisa pautada nas discussões científicas sobre a validade de seu trabalho, mas principalmente nas possibilidades do corpo como suporte da arte.



starc

Figuras 9 e 10: À esquerda: *Ear and Arm Glass*, 2009. Scott Liversey Galleries. Imagem disponível em <http://www.scottliveseygalleries.com>. Acesso em: 15/10/2011. À direita: Assinatura do artista. Imagem disponível em <http://stelarc.org/sitemap/?e404>. Acesso em 15/10/211

## Referências Bibliográficas

ATZORI, Paolo; WOOLFORD, Kirk. Extended-body: interview with Stelarc. *CTheory.net*, 9 jun. 1995. Disponível em [www.ctheory.net/articles.aspx?id=71](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=71). Acesso em 20 out. 2011.

BARRIOS, Vicente Martinez. *Materialidade e sentido*. Disponível em <[http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/vicente\\_martinez\\_barrios.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/vicente_martinez_barrios.pdf)>. Acesso em 27 out. 2011.

BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a modernidade*. 3ª Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

COUY, Vera Brasileira. *O Corpo: além do estranho, alguém do impossível*. Disponível em <[www.unioeste.br/prppg/mestrado](http://www.unioeste.br/prppg/mestrado)>. Acesso em 20 out. 2011.

DERDYK, Edith. *O desenho da figura humana*. São Paulo: Scipione Ltda, 1990.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Lições sobre estética*. São Paulo: Departamento de Filosofia – Universidade de São Paulo; Cadernos de Tradução, nº 1, 1997.

HOLZAPFEL, Vilson. *A comunicação como agente de uma nova humanidade em Stelarc. Artigo científico do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Disponível em <[www.cencib.org](http://www.cencib.org)>. Acesso em 26/09/2011.*

MALI, Tiago. Neurobobagem: intelectual e neurologista britânico, Raymond Tallis critica onda de se tentar provar de tudo com análises cerebrais. *Galileu*, São Paulo, Editora Globo, ed. 2441, p.50-53, nov. 2011.

MASSUMI, Brian. *The Evolutionary Alchemy of Reason. Disponível em [www.bodig.org/texts/stelarc.pdf](http://www.bodig.org/texts/stelarc.pdf) . Acesso em 20 out. 2011.*

MOREIRA, Jacqueline de Oliveira; TEIXEIRA, Leônia Cavalcante; NICOLAU, Roseane de Freitas. *Inscrições corporais: tatuagens, piercings e escarificações á luz da psicanálise*. ANPEPP, IX Congresso Brasileiro de Psicopatologia Fundamental, 2008. Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental. São Paulo, v. 13, n. 4. P 585-598, dez 2010.

NÓBREGA, Terezinha Petrucia. *Da cultura do corpo: reflexões sobre o corpo e a biotecnologia. Disponível em< <http://cafefilosofico.ufrn/texto%20petrucia.htm>>. Acesso em: 30 set. 2011.*

OLIVEIRA, Sandra Ramalho. *Imagem também se lê: textos design*. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas Artes Visuais*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

POZZEBON, Paulo Moacir Godoy (org.) *Mínima metodológica*. Campinas: Alínea, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 4ª Ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SOARES, Carmen Lúcia (org). *Corpo e história*. 3ª Ed. Campinas: Editora Autores Associados, 2006.

STELARC. *From zumbie to cyborg. Disponível em <<http://neme.org/250>>. Acesso em: 19 set. 2011.*

STELARC. *Prosthetic Head. Disponível em <<http://www.neme.org/252>>. Acesso em: 19 set. 2011.*

STELARC. *Stretched skin*. Disponível em <<http://stelarc.org/.swf>>. Acesso 11 out. 2011.

STELARC. *Suspended bodies. Disponível em <<http://neme.org/251>> . Acesso em: 19 set. 2011.*

STELARC. *Third hand/Third face: alternative architectures*. Disponível em <http://stelarc.org/.swf> . Acesso em: 11 out. 2011.

## **Silvia Ahlers**

Professora de Arte na Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, ocupa a designação de PCOP de Arte (Professora Coordenadora da Oficina Pedagógica) na Diretoria de Ensino Região Mauá e Professora de Artes Visuais na Faculdade de Ribeirão Pires – FIRP; graduada em Artes Plásticas pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo; aluna especial no curso Paleografia Moderna Portuguesa pelo IEB-USP (Instituto de Estudos Brasileiros); Pós-Graduada em Estudos de Museus de Arte pela USP e Mestre em Estética e História da Arte na linha de pesquisa Crítica de Arte; atualmente cursa a Pós-Graduação Especialização para Docentes em Artes na UNESP do Programa REDEFOR da SEE. Possui experiência em docência na disciplina Arte para Ciclo I, Ciclo II, Ensino Médio e Superior; foi Diretora do Museu Barão de Mauá, casa bandeirista tombada pelo CONDEPHAAT; tem experiência em montagem de exposições e patrimônio cultural, quando presidente do CONDEPHAAT-MA realizou alguns processos de tombamento na cidade de Mauá. E-mails: [silvia.ahlers@usp.br](mailto:silvia.ahlers@usp.br); [silvia.ahlers@ig.com.br](mailto:silvia.ahlers@ig.com.br); [silvia.ahlers@hotmail.professor.sp.gov.br](mailto:silvia.ahlers@hotmail.professor.sp.gov.br)