

# Stelarc: Arte, Tecnologia, Estética e Ética

*Edgar Franco\**

## Resumo

O artigo conceitua brevemente ciberarte e pós-humano visando tratar especificamente da obra artística controversa de Stelarc. O artista usa como base para suas poéticas o aforismo midiático: “o corpo humano está obsoleto”. Partindo dessa proposição é feita uma breve descrição e análise de uma de suas obras mais recentes, “The Extra Ear”, com o objetivo de destacar algumas das questões éticas que a criação desse trabalho de ruptura estética pode suscitar. A reflexão conclui com as similaridades entre a poética prospectiva de Stelarc e o caso notório do atleta paraplégico Oscar Pistorius que reivindicou o direito de correr nas olimpíadas junto a atletas sem deficiência.

**Palavras-chave:** arte tecnologia, ciberarte, pós-humano, ética.

## Stelarc: Arts, Technology, Aesthetics and Ethics

### Abstract

The article briefly describes the cyberarts and the posthuman as to go on dealing specifically with the controversial artistic work of Stelarc, an artist who takes the medium aphorism “the human body has become obsolete” as basis for his poetics. With basis on this proposition, the article describes and analyzes one

---

\* É artista multimídia, mestre em multimeios pela Unicamp, doutor em artes pela ECA/USP e pós-doutorando em arte e tecnociência pelo LART/UnB – bolsa PDJ CNPq. Além disso, é professor permanente do Programa de Pós-graduação (mestrado e doutorado) em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG – Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás.

of his latest works, known as “The Extra Ear”, as a means to underline some of the ethic pondering that the creation of this work of aesthetic rupture makes rise. In order to conclude, it also displays the similarities between Stelarc’s prospective poetics and the known case of the paraplegic athlete Oscar Pistorius, who claimed formally for the right to run together with non-handicapped athletes in the Olympic Games.

**Keywords:** art technology; cyberarts; posthuman; ethics.

## Stelarc: Arte, Tecnología, Estética y Ética

### Resumen

Este trabajo describe sucintamente el ciberarte y el poshumano con el objetivo de discutir la obra artística controvertida de Stelarc, un artista que usa el aforismo mediático “el cuerpo humano está obsoleto” como base de su poética. A partir de esta propuesta se ha hecho la descripción y análisis de una de sus obras más recientes llamada “The Extra Ear”, con el objetivo de destacar algunas de las reflexiones éticas que la creación de un trabajo de ruptura estética puede suscitar. Para concluir, el artículo muestra las semejanzas entre la poética futura de Stelarc y el conocido caso del atleta parapléjico Oscar Pistorius, que reivindicó su derecho de correr junto a atletas sin deficiencia en las olimpiadas.

**Palabras-clave:** arte tecnología; ciberarte; poshumano; ética.

No contexto tecnológico contemporâneo somos bombardeados pela explosão cataclísmica da hiperinformação. Nossos corpos e perceptos já não dão conta de atender ao fluxo dinâmico da produção de conhecimento, vivemos a angustia de uma possível obsolescência não programada de nosso alcunhado “hardware de carne” (MAX MORE, 2002). Passamos a acreditar na possibilidade de que os memes<sup>1</sup> realmente venham a substituir os genes, a replicação cultural sobrepujando e substituindo

---

<sup>1</sup> O conceito de meme foi definido pelo biólogo britânico Richard Dawkins. Para ele o meme pode ser considerado uma unidade de evolução cultural com capacidade de autopropagação. Eles podem ser ideias ou partes de ideias, línguas, sons, desenhos, capacidades, valores estéticos e morais, ou qualquer outra coisa que possa ser aprendida facilmente e transmitida enquanto unidade autônoma.

a replicação genética e propondo um novo destino evolucionário: a hibridação carne-sílica. Ao mesmo tempo convivemos com o mistério absurdo da existência da vida, conjecturamos metafisicamente sobre os meandros do Universo e percebemos que o fluxo informacional terreno ainda é um grão de areia na complexidade hiperdimensional do cosmos.

No limiar do Século XXI, o neologismo “ciberarte” surge para batizar as formas de arte envolvidas com as novas tecnologias, tentando agregá-las a partir de uma característica comum a todas as suas poéticas: a interatividade. Derick de Kerckhove (1993:59) salienta que “o mundo das interfaces é o reino privilegiado da nova arte, não só porque ele constitui um ambiente acessível à pesquisa, mas porque ele representa uma metáfora tecnológica dos sentidos”. A idéia central da teoria cibernética renova-se nessas obras, a troca de informações entre os múltiplos sistemas orgânicos e maquínicos continua em pauta e norteia a estrutura desses trabalhos artísticos. Nesse contexto, essa nova denominação tenta abarcar boa parte da diversidade dos fenômenos que compõem a arte tecnologia contemporânea. O termo “ciberarte” faz referência direta à cibernética ao anexar o prefixo ciber à palavra arte, explicitando essa conexão crescente entre carbono e silício, o prefixo ciber também relaciona-se aqui ao ciberespaço e à cibercultura.

A Ciberarte insere no contexto artístico o uso de tecnologias computadorizadas, resultantes das descobertas científicas da microinformática e da telemática, gerando ambientes interativos que usam a expressividade do ciberespaço, espaço de computadores pessoais ou conectados em redes. Ciberarte é uma das várias denominações para a arte possibilitada pela inserção das tecnologias computadorizadas no meio artístico, logo abrindo o uso da linguagem numérica e de suas qualidades para alimentar a criação e as novas relações de fruição por parte do público (Diana Domingues, 2002:59).

Outro termo popular na atualidade entre filósofos, cientistas sociais e artistas é o “pós-humano”, neologismo que

tem como um dos seus significados possíveis mais difundidos a expansão e diluição do corpo e consciência humana através do acoplamento crescente com as novas tecnologias: robótica, telemática, nanoengenharia, biogenética. A proposta de alguns artistas parece criar uma conexão intrínseca entre os possíveis significados de ciberarte e pós-humano, dentre esses artistas um dos mais contundentes e controversos é o australiano Stelious Arcadiou, mais conhecido como Stelarc, que com suas obras iconoclastas tem levantado questões seminais sobre moral e ética no contexto da cibercultura.

### **Stelarc: uma brevíssima biografia artística**

Stelarc, pseudônimo de Stelios Arcadiou, é um artista grego-australiano que já apresentou seus trabalhos de forma extensiva no Japão, Europa e Estados Unidos. Desde a década de 1960, ele tem criado performances multimídia utilizando-se dos mais diversos artifícios e tecnologias, como instrumentos médicos, próteses, robótica, sistemas de realidade virtual, conexão em rede e biotecnologia para explorar interfaces orgânico-maquínicas e propor extensões mecânico-perceptivas e cognitivas. Alguns de seus trabalhos mais conhecidos são *Third Hand* (1976), *Virtual Arm* (1992), *Virtual Body* (1994), *Stomach Sculpture* (1993) e *The Extra Ear* (2007). Ele tem sondado o corpo através de dispositivos visuais e acústicos – tendo ampliado ondas cerebrais, fluxo sanguíneo, e sinais musculares. Já filmou o interior de seus pulmões, estômago e cólon – aproximadamente dois metros de espaço interno. O trabalho do artista começou a ficar conhecido na década de 70 por suas performances body-artísticas baseadas em suspensões do corpo com perfurações da pele, em posições diferentes e situações variadas, nas mais diversas localidades; Stelarc executou 25 dessas suspensões.

Para outra de suas obras, *Fractal Flesh* (1995), parte do projeto *Telepolis*, ele desenvolveu um tela de toque conectada a um sistema de excitação muscular que possibilitava acesso e interação remota com interatores no ciberespaço que participavam da coreografia de sua performance. Outras de suas performances como *Ping Body* e *Parasite* (1995) traziam noções telemáticas

de engenharia de sistemas nervosos estendidos para um corpo conectado à Internet. Em 1998, ele criou Exoeskeleton - uma máquina pneumática de seis pernas, que lhe permitia andar por meio de movimentos de seus braços.

Em 2000, o artista desenvolveu Movatar (2000), um avatar inteligente feito para interagir com o mundo real por possuir um corpo físico robótico. Também no ano de 2000, Stelarc completou Extended Arm – prótese robótica com onze graus de liberdade que estende enormemente a força de seu braço e Motion Prosthesis - um servo-mecanismo inteligente que habilita um desempenho preciso, repetitivo e acelerado de seus braços em tempo real. Em 2002, com a colaboração da Evolutionary and Adaptative Systems Group, da University of Sussex, o protótipo do robô Hexapod foi desenvolvido. Em 2003, The Prosthetic Head, um agente computacional interativo sociável baseado em inteligência artificial, que fala às pessoas que o interrogam, foi apresentado na exposição New Territories, em Glasgow. Algumas réplicas orgânicas da orelha do artista, com 1/4 do tamanho original foram desenvolvidas utilizando ratos e células humanas. Elas foram exibidas na galeria Kapelica em Ljubljana e no Clemenger Contemporary Art Award. Em 2007 apresentou ao mundo seu trabalho The Extra Ear, gerando controvérsias globais.

Em 1995, Stelarc recebeu a premiação do The Visual Arts/ Craft Board, concedida pelo The Australia Council. Em 1997, ele foi designado professor honorário de arte e robótica na Carnegie Mellon University, em Pittsburgh nos Estados Unidos. Foi artista residente na cidade de Hamburgo em 1998 e no ano de 2000 foi premiado com o título de doutor honoris-causa pela Monash University. Em 2003, Stelarc completou seu trabalho como artista residente em arte e tecnologia, na Faculty of Art and Design da Ohio State University. A obra de Stelarc e suas performances artísticas são reconhecidas no mundo inteiro, o artista é uma das principais referências da ciberarte contemporânea, suas teorias iconoclastas, como a da obsolescência do corpo, estão intimamente conectadas com suas propostas poéticas.

## A tese do corpo obsoleto

As performances de Stelarc lhe deram um lugar de destaque na arte contemporânea, seu trabalho saltou dos guetos acadêmicos e ciberculturais e ganhou espaço em jornais e revistas de grande circulação em todo o planeta a partir do início da década de 90. Uma busca no Google em fevereiro de 2011 apresentou mais de 95 mil páginas com referências a Stelarc. Hoje, o ciberartista é o máximo expoente daquilo que podemos chamar de “body-art cibernética”. Seu discurso reafirma uma das idéias principais de McLuhan, a de que a extensão de um só órgão dos sentidos altera a maneira de pensarmos e nos comportarmos. Durante suas performances com o corpo quase desnudo ligado a eletrodos, cabos, próteses robóticas e conectado à rede Internet, o artista torna-se um verdadeiro cyborg. Sua arte antecipa de forma contundente suas idéias de um corpo obsoleto, que deve buscar hibridizar-se com máquinas, nanoengenharia e biotecnologia para atender às necessidades pós-biológicas. Para o teórico da cibercultura Mark Dery, autor de uma das análises mais abrangentes do trabalho do artista:

As atuações de Sterlac são puro cyberpunk ao contorcer-se lentamente, adotando uma série de poses ciborguianas, produz um estrondo inumano. Em sua sinergia cibernética, a separação entre quem controla e quem é controlado é confusa: Sterlac é prolongado por seu sistema de alta tecnologia porém constitui por sua vez uma prolongação do dito sistema (DERY, 1998: 177).

Para o artista, a estrutura biológica humana está inapta a atender as novas necessidades impostas pelo cenário transumano, o aforismo midiático que estrutura o seu pensamento é: “O corpo está obsoleto”. Ele chega a defender suas idéias como uma real antecipação das mudanças e hibridações pelas quais o humano passará em breve, afirmando que suas obras não são somente metáforas poéticas, ou utopias milaborantes:

Pode parecer poético quando eu falo da obsolescência do corpo humano atual, mas a visão que eu tenho não é utopia. Se já se

pode fertilizar fora do corpo humano e alimentar um feto fora do útero feminino, então - tecnicamente falando - podemos ter vida sem nascimento. E se até podemos substituir partes do corpo humano que funcionam mal e colocar lá componentes artificiais, então - mais uma vez, tecnicamente falando - não há necessidade de morte. Chegamos a uma situação em que a vida já não é mais condicionada pelo nascimento e pela morte. O corpo não necessita mais ser “reparado”, pode simplesmente ter partes substituídas (STELARC, 2001).

Stelarc propõe um completo redesign do corpo humano que para ele apresenta problemas básicos de engenharia causadores de seu envelhecimento e falência. O artista acredita que estamos vivendo os últimos dias do humano, o limiar de um mundo onde os limites entre humano e máquina serão dissipados. Enquanto para muitos pensadores apocalípticos essa hibridação é algo atemorizante, Stelarc se sente excitado e inspirado por ela, para ele, ela deve ser celebrada. A pesquisadora Lúcia Santaella (2010:129) resgatando o pensamento de Heidegger, faz uma reflexão importante dessa visão distópica insistente da relação entre homens e máquinas:

A visão da tecnologia como rapto ou mesmo estupro da natureza e desvio da verdadeira natureza humana é uma visão que domina mesmo entre aqueles que desconhecem as sutilezas do pensamento heideggeriano. Para essa visão, o pós-humano, nas misturas promíscuas que apresenta entre o humano e as máquinas, está selado com a insígnia do monstruoso. Se Heidegger já recusava com veemência qualquer aliança entre humanos e animais, a quantos anos luz de distância do ser podem estar hoje os híbridos já batizados de humáquinas?

Quando questionado sobre as mudanças trazidas pelo ciberespaço, Stelarc diz que mais importante do que a liberdade da informação é a “liberdade da forma”, “liberdade de mutar e transformar o seu corpo” (2001). Segundo o ciberartista, a grande força agindo sobre o corpo será a informação e não mais

a gravidade. Para ele, o corpo deve começar a ser preparado para a iminente colonização do espaço. Inclusive, explica as suas conhecidas performances de suspensão não como o resgate de rituais primitivos e sim como “um reflexo do sonho humano de voar”, essas performances exploravam “a imagem primal” do homem no espaço, agora substituída pela dos astronautas flutuando na gravidade zero.

O que eu observo é que o corpo humano é produzido em massa, mas atualmente não existem muitas partes substituíveis. Ok, nós estamos fazendo órgãos artificiais, mas isso é somente um recurso médico. O que nós realmente necessitamos é de uma alternativa de design. Se você tem um coração que funciona bem só até os 70 anos, para mim isso é um problema de engenharia. Nós devemos começar a reengenharia do corpo. (STELARC, 1992).

Apesar de Stelarc declarar-se um ateu convicto, negando qualquer visão transcendentalista em seu trabalho e afirmar que nenhuma de suas obras e performances deve ser encarada de maneira simbólica ou metafórica, mas sim como uma representação do que ele acredita como provável; o artista tem sido apontado como um dos ícones do fenômeno chamado de “primitivos modernos” (modern primitives), por pensadores como Steve Mizrach e René Berger. Um novo fenômeno cibercultural caracterizado pelo resgate de práticas primitivas tribais, como a modificação do corpo por tatuagens, piercings, argolas de extensão etc, e a devoção a entidades arquetípicas, aliado ao culto aos avanços tecnológicos.

Tendo abraçado ao mesmo tempo um passado mítico “low-tech” e um mítico futuro “high-tech”, os “primitivos modernos” são preeminentes negadores do pós-moderno, era do tempo cíclico. Os “modern primitives” como Stelarc e Fakir Mustafar são talvez mais conhecidos por seu uso da distorção do corpo, modificação e perfuração. (...) A manipulação do corpo não é estranha à modernidade, com seu uso de clínicas de cirurgia plástica, mais anti-sépticas; mas até então nem se tatuava e nem se furava o

corpo. Os Modernos nunca se entregaram ao impulso de inscrever e marcar o corpo ou alterar e distorcer suas feições. (...) Ainda, muitos povos vêem a marcação do corpo (tatuagem) como transgressiva, exótica e “primitiva”, e esta é uma das razões pela qual os “modern primitives” abraçam estas práticas como um costume (MIZRACH, 2003).

Alguns analistas da obra de Stelarc dizem que suas teorias e experimentos rememoram o pensamento de René Descartes. O escritor, em seu *Discurso do Método* (1637) dizia que o corpo nada mais é que uma máquina composta de funções mecânicas, a mente estava separada dessa “máquina orgânica”. A partir dessa perspectiva, a obra de Stelarc nada mais seria que uma revisão do cartesianismo dualista que separa corpo e mente. Para o neuropsiquiatra Richard Restak:

Trata-se basicamente de ficção científica, de uma espécie de visão pós-moderna sobre o que será o indivíduo do futuro (...) As fantasias de Stelarc me parecem patológicas (...) Fantasias deste tipo constituem uma distorção do cartesianismo. Estamos muito apegados à idéia cartesiana de que somos mente e de que o corpo é uma coisa e como tal o tratamos (o vemos semelhante a uma máquina), quando em realidade somos seres encarnados. Penso que esta objetivação do corpo tem muito de ódio próprio, de estranhamento e falta de respeito a nós mesmos (RESTAK apud DERY, 1998: 188).

Para o ciberartista, sua obra não pode ser encarada dessa maneira simplista, pois segundo a fenomenologia de autores como Merleau-Ponty, o corpo e a consciência são estruturas interdependentes e interconectadas. A mente apreende o mundo através do corpo, que detém os sentidos e recebe as estimulações exteriores para que ocorram as respostas do sistema nervoso. Mente e corpo funcionam de forma integrada. Stelarc insiste na metáfora do corpo como uma máquina complexa, em que a parte física é o hardware e a mente o “sistema operacional”, segue negando qualquer forma de misticismo ou tecnognose em sua

obra, que é fruto de sua crença na objetividade da ciência. Para Mark Dery, por mais que Stelarc tente se esquivar do caráter tecnopagão de suas obras, seus manifestos pós-humanistas recheados de terminologias tecnológicas sofrem influência evidente do ideário de MacLuhan:

Sendo um ateu declarado Sterlac desaconselha qualquer busca de ressonâncias míticas em sua retórica. Porém suas idéias pós-evolutivas provêm de McLuhan cujas últimas obras estão permeadas pelo humanismo científico de Teilhard de Chardin (DERY, 1998:192).

Os trabalhos de Stelarc só podem tornar-se realidade devido ao esforço de equipes interdisciplinares. O artista declara objetivamente que suas obras nada mais são do que antecipações de mudanças iminentes proporcionadas pelos avanços tecnológicos, e demonstra uma enorme excitação diante desse futuro pós-humano eutópico. Ele próprio qualificou suas atuações como uma forma de ficção científica: “Minhas performances são histórias de ficção científica sobre a simbiose homem-máquina, a performance entendida como simulação mais que como ritual” (STELARC apud DERY, 1998: 190).

## **A obra The Extra Ear**

O projeto The Extra Ear (or an ear on an arm) foi idealizado por Stelarc no ano de 1997. Trata-se de um work in progress que passou por diversas fases e ainda irá ser concluído. Talvez seja um das propostas mais polêmicas do artista e sua primeira incursão pelo universo da biotecnologia. O trabalho envolve a criação de uma orelha orgânica com uma leve estrutura cartilaginosa a partir da genética do artista e de técnicas avançadas de biotecnologia. Trata-se da primeira proposta de criação de uma prótese orgânica feita pelo ciberartista, que desejava implantar a prótese em seu rosto, ao lado e adiante da orelha direita. Stelarc reconhece a dificuldade em encontrar assistência médica e cirúrgica para realizar tal feito. Muitos dos interessados desistiram, pois a cirurgia, que envolveria técnicas de reconstrução,

cosmética e ortopedia, não era simplesmente um procedimento estético, “tratava-se de uma modificação corporal extrema” que poderia conjurar alguns defeitos congênitos e ser vista como algo monstruoso.

Stelarc tem investigado a fundo técnicas de produção de tecidos e considera sua obra uma avançada e radical intervenção genética no corpo humano. Ele sabia das dificuldades de uma proposta como essa e reconhece que o implante em sua face poderia causar muitos problemas nos tecidos faciais, sobretudo relativos aos músculos do maxilar, por isso propôs uma alternativa a essa operação: o implante da orelha em seu braço esquerdo. É importante salientar que a orelha tem o mesmo design de uma orelha humana, mas uma função diversa, ela trará um pequeno microfone implantado que estará conectado diretamente à rede Internet via wireless e transmitirá os sons ambientes remotamente, esse microfone reforça o caráter ciberartístico da obra:

O procedimento final implantará um microfone em miniatura que habilitará uma conexão wireless com a Internet, transformando a orelha em um dispositivo remoto de audição para pessoas em outros lugares. Por exemplo, alguém em Veneza pode ouvir o que minha orelha está ouvindo em Melbourne. Esse projeto é sobre a replicação da estrutura corporal, relocando-a e recriando-a para funções alternativas. Ele manifesta o duplo desejo de desconstruir nossa arquitetura evolucionária e integrar dispositivos eletrônicos microminiaturizados dentro do corpo humano. (...) Agora estamos reprojetoando órgãos externos adicionais para funcionarmos melhor no terreno tecnológico e midiático que habitamos (STELARC, 2011).

Em sua poética, Stelarc também destaca a complexidade e beleza do design de uma orelha e o fato dela ser considerada na acupuntura como o local de estimulação de todos os órgãos do corpo. Para Stelarc, “a orelha não apenas escuta, ela é um órgão de equilíbrio do corpo. Ter uma orelha extra representa mais do que um simples excesso anatômico e visual” (STELARC, 2011).

Os críticos mais céticos e ferrenhos da obra de Stelarc acreditavam que *The Extra Ear* nunca passaria de um trabalho conceitual do ciberartista, entretanto Stelarc provou que seu intento era sério. Primeiro ele apresentou em maio 2003, numa exposição na Galeria Kapelica, em Ljubljana, Slovenia, uma instalação com três orelhas orgânicas com  $\frac{1}{4}$  de tamanho de uma orelha original, construídas geneticamente no dorso de ratos com o auxílio da equipe de pesquisa australiana do *SymbioticA*<sup>2</sup> - um laboratório de pesquisa dedicado à exploração artística de conhecimento científico e tecnologias biológicas. É o primeiro laboratório desse tipo a inserir artistas no contexto de uma instituição de pesquisa em ciências biológicas e está localizado na *The School of Anatomy & Human Biology* da *The University of Western Australia*. Na mesma exposição o artista apresentou uma simulação com imagens animadas em 3D da orelha implantada em seu braço esquerdo, o próximo passo dado em sua polêmica obra.



Figura 1: Stelarc e a “orelha extra” implantada cirurgicamente em seu braço esquerdo.  
Fonte: Site do artista – [www.stelarc.org](http://www.stelarc.org)

---

<sup>2</sup> *SymbioticA Website* – Url: <http://www.symbiotica.uwa.edu.au/info/info.html>, acessado em 18/02/2006.

Em 2006 o artista iniciou a série de múltiplas cirurgias para implantar a orelha extra em seu braço esquerdo, o complexo procedimento cirúrgico passou por várias fases e envolveu sérios problemas, inclusive uma necrose que quase fez com que o artista perdesse seu braço. O microfone implantado inicialmente durante uma das cirurgias de modelagem da cartilagem biotecnológica em seu braço teve que ser retirado devido à necrose. Mas em 2007 o artista passou a mostrar ao mundo o resultado obtido com as primeiras cirurgias, a orelha implantada em seu braço esquerdo. O projeto continua em desenvolvimento e com o auxílio de células tronco o artista espera que a orelha cresça mais para reimplantar o microfone sem fio com acesso direto à Internet. A obra resultou em reações controversas de vários setores da sociedade. A modelo britânica Sasha Gardner, que nasceu sem uma das orelhas e teve de implantá-la, reagiu na imprensa – Terra /BBC Brasil<sup>3</sup>, dizendo: “Ele (Stelarc) vê isso como arte, mas eu pessoalmente acho ofensivo. É um assunto muito sensível para as pessoas”.

Em um mundo no qual cirurgias de reparação que permitem o transplante de rostos e membros inteiros e a cirurgia estética para inserção de próteses de silicone visando atender a padrões estéticos midiáticos tornaram-se algo trivial; a proposta de Stelarc parece olhar mais adiante no tempo, vislumbrando um momento em que as modificações biotecnológicas do corpo não visarão apenas reparar partes defeituosas ou atender a uma demanda estética vigente, mas sim criar extensões orgânicas com o objetivo de amplificar os sentidos e implementar a interface com o mundo. No universo poético prospectivo de Stelarc, o corpo se tornará um “objeto de design” em substituição ao paradigmático corpo como “objeto de desejo”.

Como artista multimídia, eu tenho também sido fortemente inspirado pelas possibilidades prospectivas do fenômeno pós-humano, nas performances ao vivo de meu projeto musical híbrido Posthuman Tantra<sup>4</sup>, inclui efeitos computacionais de realidade au-

---

<sup>3</sup> Terra – BBC Brasil - Artista implanta orelha em braço e cria polêmica , 12 de outubro de 2007 • 09h28 • atualizado às 09h54, Url: <http://noticias.terra.com.br/popular/interna/0,,OI1984403-EI1141,00.html>

<sup>4</sup> Para maiores detalhes sobre o Posthuman Tantra visitem o Myspace do projeto: <http://www.myspace.com/posthumantantras>

mentada (RA), para transformar - ao vivo – a minha face em uma criatura híbrida pós-humana - o efeito é visto no telão durante o tempo em que canto a faixa “Transhuman Werewolf’s Mutation”, em outro faixa “Cyberpajelança” com RA faço aparecerem nas minhas costas 4 tentáculos com cabeças de serpente tornando-me um xamã tecnognóstico. O Posthuman Tantra é uma das bandas pioneiras no mundo a utilizar esses efeitos em shows, fazendo sua primeira performance em junho de 2010.



Figura 2: Efeito de realidade aumentada (RA) sendo aplicado sobre a face de Edgar Franco em performance ao vivo do Posthuman Tantra. O performer se transforma em uma de suas criaturas pós-humanas enquanto canta a música “Transhuman Werewolf’s Mutation”. Fonte: Arquivo do artista, foto de Anésio Neto.

## **Algumas discussões éticas suscitadas pela obra *The Extra Ear***

Como já salientamos que para Stelarc a estrutura biológica humana está inapta a atender às novas necessidades impostas pelo cenário transumano em que estamos inseridos. Vimos que o ciberartista chega a defender suas idéias como uma real antecipação das mudanças e hibridações pelas quais o humano passará em breve, afirmando que suas obras não são somente

metáforas poéticas, ou delírios utópicos. Stelarc insiste em apre-  
goar um completo *redesign* do corpo humano, superando assim os  
problemas básicos de engenharia de nosso DNA que resultam  
no envelhecimento e na morte.

Enquanto para muitos pensadores apocalípticos essa hibrida-  
ção é algo atemorizante, Stelarc se sente excitado e inspirado  
por ela, para ele, ela deve ser celebrada. No work-in-progress  
de sua polêmica obra recente *The Extra Ear*, o artista pretende  
passar por novas cirurgias para definir melhor os contornos da  
orelha em seu braço esquerdo e para finalmente reimplantar o  
microfone na terceira orelha objetivando captar os sons pró-  
ximos a ela. A obra é um exemplo contundente das intenções  
poéticas prospectivas de Stelarc que busca retratar a expansão  
do corpo humano no futuro a partir das conexões com as no-  
vas tecnologias. Dessa vez o produto artístico é biotecnológico,  
apontando para a possibilidade de criarmos novas extensões  
biológicas para nossos órgãos dos sentidos, na tentativa de su-  
perar as limitações de um “corpo obsoleto”.

Penso que a poética ciberartística prospectiva de Stelarc  
nessa obra antecipou, em certa medida, um dos exemplos mais  
polêmicos e controversos da história recente da tecnologia das  
próteses e as importantes questões éticas envolvidas. Falo do  
caso do paraatleta sul-africano Oscar Pistorius. O corredor teve  
suas pernas amputadas aos 11 meses de idade e se tornou pivô  
de um dilema ético envolvendo autoridades do atletismo mundial.  
As próteses de fibra de carbono, Cheetah Flex-Foot, utilizadas  
pelo atleta, segundo a Federação Internacional de Atletismo  
(IAAF), dariam a ele uma vantagem competitiva diante de atle-  
tas sem deficiência. A luta pelo direito de concorrer ao lado de  
atletas “normais” colocou-o entre as cem pessoas mais influentes  
do mundo no ano de 2008, segundo lista da revista norte ameri-  
cana *Time*.<sup>5</sup> Como ressalta o pesquisador e professor da UFPE,  
Antônio Clériston de Andrade (2009), Pistorius acabou sendo  
vetado pela Federação Internacional de Atletismo (IAAF), que  
anunciou em janeiro de 2008 sua decisão. Para a IAAF Pisto-

---

<sup>5</sup> Time Magazine On-line – Url: [http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1733748\\_1733756\\_1735285,00.html](http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1733748_1733756_1735285,00.html) , acessada em 17/08/2008.

rius teria uma “ajuda técnica” sobre seus concorrentes, advinda das próteses. Ou seja, o problema maior desse caso inusitado não era julgar a aptidão do atleta para competir com os atletas “normais”, mas, analisar que ele não poderia concorrer com os demais por ser “superior”.

Segundo estudo realizado pela Universidade do Esporte de Colônia, Alemanha, as lâminas de carbono que compõem as próteses do corredor sul-africano permitem com que ele corra à mesma velocidade dos atletas “normais” gastando 25% menos de energia. No entanto o atleta recorreu diante da decisão da IAAF e o Comitê Olímpico Internacional lhe deu o direito de participar das seletivas para os jogos de Pequim. Apesar de não ter alcançado o índice olímpico dessa vez, o velocista demonstrou muita esperança e desejo de estar presente em uma próxima edição dos jogos Olímpicos, em Londres-2012, quando terá 25 anos. Andrade (2009) destaca ainda uma questão que instigou profundas reflexões no site do Instituto de Ética e Tecnologias Emergentes, Connecticut/EUA. A pergunta era se devido à acirrada competição existente no mundo do esporte, a partir do momento em que o Comitê Olímpico Internacional aceita a obtenção de “vantagens tecnológicas”, atletas poderiam ou não optar por substituir seus membros naturais saudáveis por membros artificiais? George Dvorsky, diretor do instituto chegou a questionar: “Seria automutilação se você recebesse um membro melhor?”



Figura 3: Oscar Pistorius competindo no “Golden Gala Meeting”, em Roma, 2007. Fonte: <http://olympics.scmp.com>

Esse é um exemplo contundente das complexas questões éticas que envolvem os recentes avanços tecnológicos. Campos como o da biotecnologia - que têm produzido clones, animais de estimação transgênicos e sementes modificadas geneticamente - , são motivadores da fúria milenarista de religiões instituídas. Também o universo das redes telemáticas que estão colocando em cheque a noção arraigada de direitos autorais, implodindo toda a indústria do entretenimento que vicejou no Século XX e obrigando-a a se reinventar sobre o perigo de tornar-se obsoleta. São apenas alguns dos milhares de dilemas éticos e morais de nossa era transumana - o momento de transição da condição humana para a emergência do pós-humano que estamos vivendo. A obra contundente de ciberartistas como Stelarc tem um papel singular no contexto cibercultural por nos alertar e fazer-nos refletir sobre as possíveis rupturas com a nossa noção do que é ser humano a partir das emergentes conexões entre o homem e a tecnociência.

## Referências

ANDRADE, Antonio Clériston de. “Oscar Pistorius - The Blade Runner - e a questão do pós-humano”. In: **Revista Digital Hipertextus Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional da UFPE**, Volume 3, URL: <http://www.hipertextus.net/> , junho de 2009.

DERY, Mark. **Velocidad de Escape – La Cibercultura En El Final Del Siglo**, Madrid: Ediciones Siruela S.A., 1998.

DOMINGUES, Diana. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

FRANCO, Edgar Silveira. **Ficção Científica Visionária & Biotecnologia: Da Literatura à Bioarte**. Revista VIS (UnB), v. 8, p. 128-138, 2009.

\_\_\_\_\_. **Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes**, Tese de Doutorado em Artes, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), 2006.

KERCKHOVE, Derrick. “O Senso Comum, Antigo e o Novo”. In: **Imagem Máquina – A Era das Tecnologias do Virtual** (org. André Parente). Rio de Janeiro (Editora 34: Coleção Trans), 1993, pp. 56-64.

MIZRACH, Steve. “Primitivos Modernos: A Acelerada Colisão entre o Passado e o Futuro na Era Pós-Moderna”. In: **Os Urbanitas - Revista Digital de**

**Antropologia Urbana** (Ano 1, vol. 1, n0. 0, outubro de 2003), Url: <http://www.aguaforte.com/antropologia/osurbanitas/revista/urbanitas1.html>. Acesso em: 12 mar. 2004.

MORE, Max. The Extropian Principles 3.0 – A Transhumanist Declaration, Url: <http://www.extropy.org/ideas/princ>, arquivo capturado em 08/12/2002.

SANTAELLA, Lúcia. “Pós-humano, pós-humanismo e anti-humanismo: discriminações”. In: **Pós-humanismo – As relações entre o humano e a técnica na época das redes**. DI FELICE, Massimo & PIREDDU, Mario (Orgs.). São Paulo: Difusão, 2010, p.99-143

STELARC. “Arte na Fronteira da Tecnologia - o humano «ampliado» no século XXI” – Entrevista para o site português Janela na Web, janeiro de 2001, Url: <http://www.janelanaweb.com/digitai>. Acesso em: 22 dez. 2001.

\_\_\_\_\_. Ear on Arm: Engineering Internet Organ, Stelarc. Org - Url: <http://stelarc.org/?catID=20242>, 2011. Acesso em: 20 fev 2011.

\_\_\_\_\_. “Cyberhuman: Interview with Stelarc”, I-D Magazine (February, 1992), Url: <http://www.fiu.edu/~mizrachs/stelarc.html>, acessado em 20/11/2002.

\_\_\_\_\_. “Zero News Datapool – An Interview with Stelarc”. In: Zero News Datapool Website, Url: <http://www.t0.or.at/stelarc/interview01.htm>. Acesso em: 25 set. 2003.

Dr. Edgar Silveira Franco

Endereço: Rua R-19, Quadra 18, Lote 12, Vila Itatiaia – Goiânia/GO – 74690-440. Brasil

E-mail: [oidicius@gmail.com](mailto:oidicius@gmail.com)