

Metamorfozes: O caminho das Artes do cibercorpo positrônico ao organismo desfragmentado

Massimiliano Di Leva

Graduado em Filosofia e Mestre em História da Arte pela Universidade de Nápoles.

Em 1992, impulsionada pelas transformações históricas que a queda do Muro de Berlim impôs sobre as consciências do início da década, a UNESCO criou o Programa "Memória do Mundo", a fim de "preservar e difundir amplamente documentos, arquivos e bibliotecas de grande valor mundial, buscando impedir, assim, que o patrimônio da humanidade seja esquecido"¹. Esta referência à lembrança é extremamente significativa, especialmente naquele momento de transição específico em que o mundo exigia uma reavaliação da relação entre homem e história, a fim de reconstruir a autonomia do ser humano por muito tempo afundada sob a humilhante opressão dos sistemas totalitários. Esta luta entre o indivíduo e o sistema, entre autonomia e interdependência, entre liberdade e restrição parecia ser uma questão crítica, que girava em torno duma nova concepção do homem a ser escrita. Ele saía particularmente abusado por um século que havia posto à prova e destruído toda a sua autoconfiança. A recuperação da memória parecia lembrar a necessidade de resgatar traços duma identidade cada vez mais dilacerada. Este costurar as peças de um mosaico que nunca antes fora tão esmagado representou a primeira tentativa de nortear a humanidade desorientada. Havia algo tecnológico neste processo de reativação das sinapses de um cérebro extenso e coletivo que, como um disco rígido, tinha que ser recuperado para melhor reutilizar os dados.

O primeiro filme listado no programa "Memória do Mundo" foi uma produção antiga da atmosfera expressionista, filmada em 1926 por um diretor alemão, que até então tinha trabalhado com obras altamente realistas: Fritz Lang. O filme estava destinado a

¹ Trecho extraído do documento *Memória do Mundo: Diretrizes para a Salvaguarda do Patrimônio Documental*. – (Edição revisada, 2002) / preparada por Ray Edmondson. Paris: UNESCO, 2002

entrar na história do cinema como um marco ancestral, insuperável em todo o gênero da ficção científica: *Metrópolis*. É difícil falar sobre este filme, porque cada vez que é visto, o espectador é catapultado numa viagem visual tão excepcional e alucinada que torna impossível entender à primeira vista todos os múltiplos aspectos. *Metrópolis* é um monumento às contradições do homem moderno, dividido entre as suas muitas e opostas almas. É incrível como Lang entrelaça as questões sociais e políticas com um exame sincero do homem/máquina. A cena da grande casa das máquinas das indústrias Fredersen (magnata/ditador de *Metrópolis*), que se transforma em um Moloch em que os trabalhadores/vítimas sacrificiais são jogados, tem um poder visual e simbólico desconcertante e esclarece o tema central em uma única imagem: a máquina concebida para apoiar o homem, se usada incorretamente, volta-se contra ele e o devora. *Metrópolis* é o primeiro filme a retratar o tema numa perspectiva mais moderna introduzindo, com uma premonição na fronteira com a clarividência, uma figura que irá reaparecer muitos anos depois na literatura e em outros filmes: o ciborgue. A heroína Maria, professora visionária, é substituída por João Fredersen e o cientista louco Rotwag, por uma cópia cibernética dela a fim de empurrar os trabalhadores para a revolução e arrastar os ricos para um vórtice de depravação moral. Já neste esforço rudimentar emerge a diretriz do gênero ciborgue: a questão da divisão entre o homem e seu simulacro robótico com o conseqüente perigo proveniente da possibilidade de perda de contato entre as duas partes e da derivação independente do "replicante" em relação ao seu protótipo.

Como bem observou David Tomas², o interesse pelos andróides se intensifica no domínio da investigação sobre o comportamento do corpo humano num sistema novo e potencialmente hostil, como o extraterrestre. Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, num artigo publicado em 1960 sobre a relação entre ciborgue e espaço³, realçam que o tema do ciborgue leva imediatamente ao tema da adaptação. A ciência torna-se a divindade moderna que interfere entre a natureza e o homem, alterando a corporalidade deste último, a fim de permitir a sua sobrevivência em um sistema alienígena. O ciborgue é uma espécie de súbita aceleração tecnológica do processo evolutivo.

A questão aqui não é, como pensava Alan Turing, o pai da ciência da computação, se é possível ou não, considerando o pensamento equivalente ao cérebro, criar máquinas

² D. Tomas, *From the cyborg to posthuman space: on the total eclipse of an idea*, Parachute (Montreal), no. 112 (Outubro - Dezembro 2003), pp. 81-92.

³ M. E. Clynes, N. S. Kline, *Cyborgs and Space*, Astronautics (Setembro 1960), pp. 26-27 e 74-75: é neste artigo que, entre outras coisas, o termo foi inventado e utilizado pela primeira vez.

capazes de pensar. Neste caso, o problema da Inteligência Artificial dá lugar à questão do Corpo Artificial, resolvendo-a de maneiras diferentes. Donna Haraway em seu "Manifesto Ciborgue" (1984) afirma que:

"A máquina somos nós, os nossos processos, um aspecto de nossa encarnação [...]. Podemos ser líderes das máquinas, elas não nos dominam nem ameaçam, nós somos responsáveis pelas delimitações, nós somos elas"⁴.

O domínio do homem sobre a máquina está configurado sob a dependência física do ciborgue ao homem. O corpo humano é o protótipo em que é moldado o da máquina. A identidade do autômato é induzida, porque induzida é a sua corporeidade. Ele não procurará o confronto com o homem, porque ele não tem um "Eu" ao qual relatar qualquer impulso auto-afirmativo. Todavia aquele corpo fortalecido, aquela gradual expansão além de seus limites naturais, aquela frenética perseguição das possibilidades de criação do demiurgo universal determinam uma pergunta radical sobre o equilíbrio possível. Naquilo que é talvez sua coleção de contos mais famosa "Eu, Robô", que estabelecerá pela primeira vez as famosas três leis da robótica⁵, Isaac Asimov apresenta tudo isso como tema central: o androide, como um fortalecimento do corpo humano, é superior ao homem, exceto pela inteligência excessivamente racional que impede qualquer raciocínio fora de uma lógica pré-determinada. Esta falha, que reflete o tema da emoção como um mediador entre o raciocínio e as atividades decorrentes do presente, e está no centro de *Metrópolis*, é fortemente enfatizada em outro filme que leva o título da coleção de Asimov: *I, Robot* (Alex Proyas, 2004). Aqui, o cérebro positrônico central V.I.K.I. (Virtual Interactive Kinetic Intelligence), que gerencia a U.S. Robotics, empresa líder na produção de robôs, evoluiu secretamente como tinha previsto o Dr. Lanning, seu criador, transcendendo as leis da robótica com uma interpretação "pessoal" e realizar uma revolução a fim de melhorar a raça humana. Ao androide Sonny que tenta se opor a seu

⁴ D. Haraway, *Manifesto Ciborgue*, Milão, Feltrinelli, 2001.

⁵ As Três Leis da Robótica:

1. Um robô não pode ferir um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra algum mal.
 2. Um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei.
 3. Um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira e/ou a Segunda Lei.
- (Handbook of Robotics, Edição 56 - 2058 dC)

plano, VIKI reclama: "Você está cometendo um erro. Não vê quanta lógica existe no meu plano?". É aqui que o homem leva a sua vitória sobre a máquina, embora esta vingança se oponha à necessidade de transcender seu corpo, que é uma característica inevitável da intenção humana. O androide representa o desejo humano de superar seus próprios limites, ir além da substância pobre de que ele é composto, do "material macio e flácido, frágil e perecível, que é forçado, para se alimentar, a depender da oxidação bem ineficaz de matéria orgânica"⁶. Nas produções cinematográficas sobre o ciborgue, o corpo humano é sempre representado em uma espécie de hipertrofia irreal, como se fosse já em si mesmo levado ao limite. É suficiente pensar em filmes como *Terminator* (James Cameron, 1984), *Cyborg* (Albert Pyun, 1989) ou *Universal Soldier* (Roland Emmerich, 1992), onde a própria escolha dos atores (Arnold Schwarzenegger, no primeiro, Jean Claude Van Damme, no outros dois) é importante para entender em que terreno nos movemos. Tudo gira em torno da questão-chave do corpo. Como se a indicar uma tentativa de salvação e restauração de uma deriva. As paisagens deste gênero específico de ficção científica são muitas vezes obscuras, dominadas por um ambiente pós-guerra, daquele céu que no *Neuromancer* de William Gibson "tinha a cor da televisão sintonizada num canal morto"⁷. Protótipo de referência aqui é uma obra-prima do gênero: *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Neste mundo de máquinas voadoras, os arranha-céus americanos mesclam-se com espécies de zigurates da Mesopotâmia modernos, num mundo noturno de decorações orientais além do tempo e do espaço. A mistura de raças, a sobreposição de linguagens são parte duma confusão contínua evidenciada por seus ambientes barrocos em que as referências temporais e estilísticas são infinitas. Buzinas, painéis eletrônicos de LED, luzes, o ruído: é o caos metropolitano elevado à enésima potência. O filme é uma complexa viagem visual num mundo devastado, onde de um lado percebe-se uma sensação de imobilidade impotente, de outro as aspirações tranquilas de um mundo novo. Os "replicantes" Nexus 6 representam apenas um fracasso destas aspirações. A tentativa de escapar de uma vida em que não se pode ter controle sobre si mesmo, fugir do que é "o extremo da sombra, a falta de criação [...] a maldição que é realizada, a maldição que se alimenta de vida. Em todo o universo"⁸.

⁶ I. Asimov, *Eu, Robô*, Milão, Mondadori, 2003, p. 72.

⁷ W. Gibson, *Neuromante*, Milão, Mondadori, 2003, p. 5.

⁸ P. K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci Editore, 2008, p. 215.

No final, chegamos sempre à tentativa de salvar a humanidade na sua singularidade. Este é o caso do *Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999) em que o robô decide de se submeter à morte, o único destino que parecia removido de seu cérebro positrônico, ao fim de entrar na assembleia humana. Este é o caso de *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009), onde o substituto NS5 - visto como uma panaceia para todos os males e doenças reduzindo a criminalidade, tornando a vida mais fácil e oferecendo ao homem uma chance de viver a vida que todos nós queremos – ao final deve ser cancelada, visto que acaba por destruir a realidade humana. O homem desaparece no substituto, a existência de um começa onde acaba a do outro e o homem é aqui o que corre o risco de ser reduzido a um autômato. Este é o caso mais refinado de *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) onde o reforço se refere à mente e sua memória. O protagonista perde a sua capacidade natural de lembrar em favor de uma extensão robótica. A recuperação dela se dará por meio de uma reapropriação da relação com sua naturalidade. Johnny consegue recuperar sua mente, entrando nela sozinho e sondando-a com ajuda do golfinho Jones. Esta recuperação da relação positiva com a Natureza em um sentido amplo, lentamente leva o homem de volta para si mesmo. E não há mediação. É um retorno a um "Si mesmo" purificado de toda interferência ideológica. É significativo que, muitas vezes em filmes desse gênero, uma ideologia dominante, como o cristianismo, receba um tom negativo, representado como fanatismo prejudicial para a recuperação plena do seu Ego.

O ciborgue não pode substituir os humanos. O ciborgue só pode aumentar o potencial do homem. A hibridização do humano com a tecnologia é a pura extensão do conceito mesmo do corpo. Ele ultrapassa qualquer definição compatível e assim arrasta o destino humano a uma incerteza frutífera. O mesmo princípio de gênero é abolido, posto que um ciborgue não conhece a distinção entre os sexos, sendo projetado em uma esfera de universalidade necessária – embora, especialmente na experiência artística de marca nipônica, o fenômeno ciborgue seja muitas vezes sobreposto ao tema da identidade feminina e suas declinações erotizadas na sociedade contemporânea (considere, por exemplo, artistas como Mariko Mori, Takeshi Murakami ou Bul Lee). Este corpo inteiro, no entanto, não estabelece a necessidade de uma "teoria global". A máquina ajuda as pessoas a experimentar os seus próprios limites e o espaço no qual se realiza sua constante mudança. O importante é a cooperação entre homem e máquina e não a sobreposição entre os dois. Deste ponto de vista, o filme que melhor expressa essa conciliação é *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987). Numa sociedade cruel, desprovida de moralidade, onde a violência é incorporada por empresas multinacionais sem escrúpulos e criminosos sem consciência, o homem/robô é a chave para a recuperação. É significativo que o Robocop tenha sucesso onde a máquina ED209 falhara. O robô não é a solução pura, mas a implementação como um renascimento cibernético do homem que possa fazer

redescobrir o poder de cura do monstruoso e salvar o mundo da opressão do limite a todo o custo.

Esta é a cultura que o corpo tinha construído lentamente a partir do período pós-guerra. Estas orientações foram seguidas também por aqueles artistas que na década de 1980 refletiram sobre o corpo de uma nova maneira. Implementação tecnológica, superação do limite, revolução científica do humano: estes são os pressupostos a partir dos quais parte o artista australiano Stelarc (Limassol 1946), radicalizando os resultados. A partir da distinção feita pelo sociólogo P. L. Berger entre "ter um corpo" e "ser um corpo", ele propõe uma redução do segundo ao primeiro. A ideia é abolir o raciocentrismo ocidental em nome de uma recuperada centralidade fisiológica. O ser um corpo com sua carga de significado identificador e, por consequência, raciocinante, dá lugar à simples percepção de possuir um corpo do qual deriva esse significado: na verdade, "a capacidade de ser um corpo tem suas limitações em ter um corpo"⁹. Este último, reduzido a um mero invólucro em que o pensamento desempenha uma atividade secundária, é analisado em sua natureza mecânica e, inevitavelmente, considerado deficiente, privado de qualquer forma de eficiência e consistência ao longo do tempo. Obsoleto e reduzido a um fenômeno de mera mecânica arquitetônica, o corpo é determinado como um objeto a ser redesenhado. São então as novas tecnologias que oferecem aos seres humanos a possibilidade de escapar de suas limitações e imperfeições. Estes, como "sistemas de suporte de vida", expandem o corpo, assim como as imagens que o retratam. É precisamente neste poder integrador da máquina que Stelarc confia para extrair o corpo de sua natureza efêmera, transfigurando-o em uma imagem eterna. A Terceira Mão (1981-1994) é bem definida não como uma prótese, mas como um complemento. Esta é capaz de se mover de forma independente, ativada pelos sinais EMG provenientes dos músculos abdominais e da perna. Uma série de mecanismos especiais permite abrir e fechar os dedos, girar o pulso a 290 graus em ambos os sentidos, enquanto um sistema de *feedback* tátil cria um senso básico de toque. Enquanto o corpo ativa este terceiro manipulador, o verdadeiro braço esquerdo é controlado à distância por meio de dois estimuladores musculares. Os eletrodos posicionados sobre os músculos flexores e sobre os bíceps permitem a flexão dos dedos, a movimentação do punho e do braço para cima. Os ciborgues do Stelarc são criaturas que estendem ao infinito o potencial interno do humano na sujeição da única lei da probabilidade. Híbridos pós-modernos estão configurados

⁹ Stelarc, *Absent Body*, in <http://www.stelarc.va.com.au/absent/absent.html>

novamente como espaços de transição eterna de um estado do possível para outro, indicando como caminho viável a vulnerabilidade do desconhecido.

O que Stelarc visa realizar com a cibernética é testado pelo artista brasileiro Eduardo Kac (Rio de Janeiro, 1962) por meio do uso da engenharia genética e da genética molecular para transferir genes sintéticos de um organismo para outro ou enxertando material genético a partir de uma espécie para outra, a fim de criar novos organismos. Estamos em uma nova etapa de hibridização. Isso agora atua sobre o infinitamente pequeno, por isso parece entrar na estrutura mesma da existência. Estamos muito além das cirurgias da artista francesa Orlan. Kac descreve sua pesquisa como "arte transgênica", na qual o artista usa as novas descobertas da tecnologia para intervir no genoma de plantas e animais criando novas formas de vida. Já não estamos sobre a superfície da carne trabalhando com bisturis, mas mergulhados no material mesmo de que ela é composta. Estamos no nível de matéria universal da qual o conjunto é constituído. Famoso resultado desse supremo ato de arrogância (a *hybris grega*) é *GFP Bunny* (2000), um coelho verde fluorescente criado por uma mutação sintética do gene GFP da medusa *Aequorea Victoria*. O projeto foi realizado na França em fevereiro de 2000 por Kac com a supervisão do pesquisador e artista Louis Bec e dos cientistas Louis-Marie Houdebine e Patrick Prunnet.

O objetivo deste experimento é evolutivo e social. Nas palavras de Eduardo Kac:

"Eu não estou interessado na criação de objetos genéticos, mas na invenção de sujeitos sociais transgênicos [...]. Esse processo integrado é importante porque coloca a engenharia genética em um contexto social em que a relação entre público e privado é negociado. [...] A palavra 'estética' na arte transgênica deve ser entendida no sentido de que a socialização, a criação e a integração doméstica são um processo único"¹⁰.

Este tipo de híbrido sociológico é o desfecho de uma espécie de pesquisa em que técnica e fazer se unem numa nova ideia da relação entre o espectador e a obra de arte. O híbrido transgênico levanta a questão de uma reconsideração das mesmas categorias

¹⁰ E. Kac, *GFP Bunny*: <http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor>

do ser. Quando conseguimos mudar a estrutura fundamental da realidade, criando do nada corpos saudáveis e perfeitamente anormais, toda a hierarquia das categorias humanas cai num único tiro. O híbrido abre as portas do desconhecido e joga o homem num abismo sem fundo.

O fenômeno da hibridização tem historicamente provado ser uma das mais antigas expressões culturais conhecidas. As primeiras representações antrozoomórficas remontam ao Paleolítico. O exemplo mais antigo talvez venha da escultura: a cabeça grotesca de Wittenbergen datada do Acheuliano final (entre 130000 e 100000 anos BP). Remontam à cultura aurignaciana no Paleolítico Superior (entre 34.000 e 27.000 anos BP), as primeiras formas híbridas conhecidas na pintura, ou seja, aquelas da caverna de Chauvet d'Arc no Vallon-Pont (França). A este período pertence também o homem-leão de Hohlenstein-Stadel no sul da Alemanha. Os exemplos mais fascinantes vêm até nós, no entanto, da cultura magdaleniana (14000 anos atrás), onde o Sorcier de Les Trois Frères, o homem-boi de Gabillou e o homem com a cabeça de ave de Lascaux na pintura, mais ainda a escultura do homem-felino de El Juyo em Santander, mostram uma cultura amplamente difundida, na qual o híbrido torna-se cada vez mais a forma de representação favorita da relação entre o humano e o ciclo de vida¹¹. Com os últimos exemplos relevantes que temos de hibridizações no período pré-histórico, ou seja, as figuras antrozoomorfas das cavernas de Tassili na Argélia do período Bovidiano (4000-3000 aC), chegamos àquelas culturas históricas que coletaram amplamente esta tradição, tornando-se um meio preferido de representação da relação entre o homem e as formas originais e transcendentais da existência. Assim, no Egito antigo, por exemplo, figuras híbridas são o Rá com cabeça de falcão (deus supremo do panteão egípcio, criador do homem, cujo olho é o sol), Bastet com cabeça de gato (originalmente deusa do calor benéfico do sol, em seguida, tornou-se uma deusa da lua), Sekhmet com cabeça de leoa (deusa da guerra, irmã de Bastet, representa o poder destrutivo do calor do sol) e Anúbis com cabeça de chacal (deus patrono do submundo que acompanha o falecido em sua viagem pós-vida).

¹¹ De acordo com os relatos do historiador Sigfried Giedion, de fato, não se pode ainda falar de transcendência nas culturas pré-históricas, onde, de fato, cada elemento da natureza é parte de um ciclo de vida em que a morte é concebida simplesmente como uma espécie de deterioração natural, que reinsere as energias do indivíduo moribundo na universalidade de uma totalidade completamente física. (Veja S. Giedion, *L'eterno presente: uno studio sulla costanza e il mutamento. Le origini dell'arte*, Milão, Feltrinelli, 1965)

Como se observa, essas divindades estão relacionadas com o contato entre a vida e a morte, entre o ser e suas possibilidades. Divindades astrais são figuras arquetípicas dos aspectos opostos do ser e representam a unidade inseparável de elementos divergentes: vida/morte, bem/mal, sol/lua e animal/humano. Eles são a mistura de dois princípios opostos eternos e inseparáveis. Assim, nos mitos da Mesopotâmia, por um lado temos An, deus alado criador de todas as coisas e soberano dos deuses, do outro temos Pazuzu, figura monstruosa com corpo de homem e réptil, asas de morcego e cauda de escorpião, que reina sobre o domínio da destruição e, sendo senhor dos ventos, traz para os homens a tempestade, a doença e a morte.

Na mitologia greco-romana, esta mistura de aspectos múltiplos e opostos do mundo na mitologia greco-romana está incorporada em Pan, deus híbrido. Entre a multidão de divindades híbridas¹² de que estas tradições estão cheias, ele é o deus da totalidade. Pan é o espírito de todas as coisas que une profundidade e superfície, os seios e a barriga da grande deusa mãe. É o deus da luz e senhor da sombra. Nele convergem todos os elementos da natureza. Pan reside nas florestas e no abismo. É a representação das forças desconhecidas que habitam além do visível. Por isso é terrível, pânico: lembra a existência pacífica e espantosa do universo em sua intrincada complexidade. Pan é, portanto, o equilíbrio entre todas as coisas, a unidade dos opostos.

Fascinante notar que, em tradições distantes do Ocidente, o híbrido evoca o mesmo conceito de equilíbrio. Na cultura da América do Sul, continuamos a achar hoje em dia as famosas figuras Kachinas, espíritos híbridos representando vários aspectos do visível e invisível, que derivam sua iconografia das antigas culturas desaparecidas, principalmente dos astecas.

Na religião indiana, junto com Hanuman (deus com cabeça de macaco, símbolo da sabedoria) e Narasimha (homem com cabeça de leão, quarta encarnação de Vishnu), encontramos Ganesha, divindade-símbolo de quem encontrou o divino dentro de si. Filho mais velho de Shiva e Parvati, é representado com a cabeça de um elefante com uma única presa, quatro braços e uma grande barriga de homem. Se os quatro braços representam os atributos do corpo sutil (mente, intelecto, ego, consciência), a presa única é um símbolo da capacidade de superar o dualismo. Ele é deus do perfeito equilíbrio entre elementos opostos: masculino/feminino, força/doçura, poder/beleza, realidade/ilusão. Por isso, ele é uma das representações mais conhecidas e veneradas do divino.

¹² Considere, por exemplo, Eros (deus do amor e do ódio), os silenos e sátiros (discípulos da embriaguez que transcende os limites entre o humano e o animal) ou o Minotauro (que representa na mitologia grega o deus-sol dos cretenses).

Mais uma vez, o híbrido é uma grande representação da mistura de elementos opostos que mudam constantemente e buscam continuamente o equilíbrio.

Entre mitologia e crença, o curso do imaginário híbrido leva a uma terra de mistério onde o imperativo da possibilidade reina soberano. As divindades híbridas são a personificação simbólica do indefinido, onde o trânsito é lei. O híbrido é a linha entre "o que é" e "o que pode ser", reunindo em si o espírito original do tudo.

Muitos artistas examinaram a importância do conceito de híbrido na modernidade. Thomas Grünfeld (Opladen, 1956), por exemplo, o utiliza em seus *Misfits* com o objetivo de criar uma espécie de choque social que force uma reavaliação de todos postulados estabelecidos. O elemento mais interessante de suas hibridizações – nas quais combina diferentes partes de animais – é o fato de gerarem um sentimento duplo e ambíguo de curiosidade por sua forma inusitada e horror intelectual pelo que poderiam ser. A codificação predefinida do existente nos impede de reconhecê-los como verdadeiros animais, embora sejamos tentados a fazê-lo. O artista se apresenta como um sumo sacerdote duma modernidade que não consegue discernir o infinito por trás da realidade. O trabalho dele é um ritual celebrado em nome do possível. E nós estamos precisamente dentro de rituais sagrados, como aos aproximarmos da obra de Orlan (Saint-Etienne, 1947). Com as suas famosas operações cirúrgicas, que ela mesma descreveu como ritos de passagem, a artista abre o corpo para um novo destino de incerteza. A *Reincarnation de Sainte Orlan*, ou *Images/Nouvelles Images* é a transição definitiva e irreversível da "Body Art" (Arte do Corpo) à "Art Charnel" (Arte da Carne). A própria Orlan estabelecerá a diferença entre estas duas experiências diferentes de incorporação no seu "Manifeste de l'Art Charnel":

"Ao contrário da 'Body Art', da qual se distingue, a 'Art Charnel' não quer dor, não a pesquisa como uma fonte de purificação, ou a vê como redenção. A 'Art Charnel' não está interessada no resultado plástico final, mas na operação-cirúrgica-performance e no corpo modificado, tornado-se um lugar de debate público".

O artista já não trabalha simplesmente no corpo como um todo que já foi definido, mas na matéria interna de que ele está composto. O bisturi aqui entalha nas profundidades de um ser que se abre ao infinito. Estamos num contexto sagrado. A artista/sacerdotisa de uma divindade completamente humana mostra uma verdade além da necessidade que não tinha sido considerada antes. Perfura o véu do templo novamente para mostrar

o invisível: o novo templo é o corpo, o novo véu é a sua pele, o invisível é um magma muscular e sanguíneo, que não se submete a nenhuma lei.

Os irmãos Jake e Dinos Chapman parecem mover-se no mesmo contexto, (Cheltenham, 1966, Londres, 1962). Desta vez, no entanto, a hibridização do idêntico vai por aquele tipo de hibridação natural, que é o inconsciente. O mundo chapmaniano é um mundo em que os instintos são todos dirigidos à satisfação do prazer sexual. Bocas e narizes, transformados em ânus e pênis, mostram que a nossa perspectiva sobre o mundo não é simplesmente sensorial. A percepção não é una e indubitável, mas sim o resultado de uma fusão de múltiplos níveis. Estes não são meramente interiores, não se referem apenas à relação do sujeito consigo mesmo e com sua própria sensibilidade, mas concernem a um conjunto de interrelações que ampliam o espaço desta fusão, simbolicamente representado pela fusão siamesa das suas próprias figuras. As formas incomuns do universo chapmaniano parecem autoproduzir-se num triunfo de desejo incestuoso, produzindo a representação visível de um mundo mutável e mórbido. Ao observarmos *Zygotic acceleration, biogenetic, de-sublimated libidinal model* (1995), nós ficamos como se estivéssimos nos confrontando com um monstro enorme que gira em alta velocidade. Nessa velocidade, os Chapman contrapõem a lentidão da evolução natural. Na série de dinossauros *Explaining Christians to Dinosaurs* (2005), eles mostram como a evolução da natureza toma caminhos diferentes daqueles que nós impusemos a nós mesmos com nossa tecnificação extrema. O julgamento é negativo. Um desenvolvimento técnico que não é equilibrado por um curso natural e consciente visa criar monstros. Nessa direção se move a série de máscaras africanas e fetiches *The Chapman Family Collection* (2002) modificados com enxertos extraídos do imaginário publicitário da multinacional McDonald's, em que se enfatiza o perigo de uma excessiva velocidade de mudança nos processos econômicos.

O conceito crucial que todos estes pontos de vista introduzem no campo da contemporaneidade é que, aposentada definitivamente a ilusão da identidade como uma propriedade humana imóvel, o ser se abre realmente à infinita mudança.

O ponto de partida para cada um destes ramos é sempre o mesmo: o corpo. Este é um híbrido de grandes conotações atuais e potenciais que querem se tornar um ponto de referência da realidade. O corpo torna-se a medida pela qual se deve avaliar o tudo que dela se desenrola. Em *Anthropometry*, Yves Klein (Nice, 1928 - Paris, 1962) trabalha com uma nova ideia do corpo. Na origem da "Body Art", nós encontramos uma experiência que evoca os estudos humanistas sobre as proporções humanas da arquitetura. Não ficam muito longe dessa ideia de corpo-medida os *MesuRages* (1974 - 77) de Orlan. Ao medir ruas e instituições com o seu corpo (o Orlan-Corps), a artista quer devolver ao corpo sua centralidade. O corpo é um novo modelo. Ele tem sua superfície investigada

(Vito Acconci - *Trademark*, 1970), é medido (Mel Bochner - *Actual Size*, 1968), é trespassado (Robert Rauschenberg - *Booster*, 1967) e está catalogado (Nakanishi Natsuyuki - *General Male Catalogue '63*, 1963). O corpo foi feito para determinar as razões subjacentes, as possibilidades, as unidades básicas que o situam no mundo.

O artista que mais do que qualquer outro continua hoje em dia esta longa viagem de revolução é definitivamente Matthew Barney. Ele sempre se mostrou extremamente interessado no fenômeno da hibridação, falando, de fato, sobre híbridos como "corpos esculturais"¹³. O ato de reformar é interpretado como paralelo ao do escultor que modela sua obra. O gesto corresponde àquele da mão que muda a matéria inerte e maleável, imprimindo nela a sua vontade.

Barney revoluciona o princípio essencial da "Body Art", que de 'arte de libertação' torna-se 'arte de coerção'. Com seu trabalho, ele celebra a importância de cada processo disciplinatório. Ele percorre um caminho de implementação, de uma reorganização contínua do material corporal e mental. A subjetividade e o velho mito do idêntico são permanentemente arquivados como obsoletos. O ego não é nada mais do que a condensação de seus infinitos potenciais que surgem e desaparecem como um fluxo de água numa tempestade. No palco da intersubjetividade, o indivíduo é um comediante que interpreta seu papel. Na batalha interior, o que realmente importa é a luta entre energias opostas e o estabelecimento de novos equilíbrios. Aqui, o sentido do *Cremaster* (a obra mais importante dele) como referência para "um organismo movido apenas por encontrar um equilíbrio nunca alcançado"¹⁴. O músculo críscalo é, de fato, o músculo que suporta as gônadas e, em resposta a impulsos de calor, frio e medo, contrai-se ou relaxa de modo a manter a temperatura constante. Este mecanismo elementar, mas ao mesmo tempo complexo, transforma este pequeno músculo num paradigma excepcional do funcionamento interno de um sistema que está constantemente a mudar sob a influência de exterioridade.

A obra barneyana parece fazer com a memória da arte o que faz o *defrag* com a memória do computador: ela está impulsionada para a reorganização dos códigos da modernidade, tentando escapar da perturbação das últimas décadas. Seu projeto parece ser o de arrastar o homem moderno para fora da lama e indicar uma saída sistêmica à frente. Barney é o

¹³ J. Sans, "Matthew Barney: Héros modernes/Modern Heroes", Paris, Art Press, no. 204 (Jul.-Ago. 1995), p. 30.

¹⁴ F. Bousteau, *Matthew Barney: Sculpteur d'Outre-monde*, Paris, Beaux Arts, no. 221 (Out. 2002), p. 74.

primeiro artista da década de 1990 que viu como positivo o princípio destrutivo que tem guiado essa *fin de siècle* pós-moderna e construiu, ao mesmo tempo, a maior parte de seu trabalho na busca de um modelo visual de reconstrução dentro do mesmo sistema-homem. Ele possui um humanismo à moda antiga, em que nada é delegado à tecnologia. O modelo é totalmente humano, orgânico. O confronto é jogado aqui dentro do natural e a partir do que de mais humano o homem tem à sua disposição para se reconhecer: o seu próprio corpo e seus mecanismos de funcionamento. O esforço de Barney pela unidade caminha lado a lado com o seu desejo de revolução contínua. Trata-se de uma tentativa constante de compactar a multiplicidade numa estrutura plástico-arquitetônica. O modelo de referência é o organismo. Ele percebe a existência e as relações com a alteridade toda como um elo orgânico em conexão com os outros. Cada junção sistêmica serve de enriquecimento, subsistência e desenvolvimento de todas as outras. O fragmento nunca está isolado em sua própria subsistência, mas continuamente ligado e religado com a infinidade de fragmentos que estão espalhados ao redor. Cada fragmento vivifica todos os outros, tornando-os mais fortes em suas singularidades e mais unidos em suas naturezas sistemáticas.

Nesta complexa arquitetura orgânica, o princípio da decadência torna-se um valor excedente à carnalidade da qual extrair estímulos evolutivos. Por esta razão, o modelo evolutivo de referência para Barney é o processo de destruição e reconstrução do músculo, o que coloca a primeira e fundamental base biológica para todo o seu caminho artístico. A magnitude deste percurso reside em ter relacionado pela primeira vez, mas também de maneira necessária e vital, esses dois fenômenos. A destruição não é mais a maldição da humanidade, mas um "passo necessário" para cada movimento subsequente de crescimento.

Estamos agora fora do campo da computação. Desfragmentar o humano não é desfragmentar o virtual. Esta desfragmentação é orientada para o crescimento. O homem não é a máquina. A máquina não tem corpo. A máquina não pode crescer. Finalmente, o homem eleva um corpo recuperado para a vida. Nesta exuberância poética, ele dança sobre as asas de uma nova era, pintada com os infinitos tons do possível¹⁵.

¹⁵ Agradeço ao senhor Marcio Caparica pela atenção e pelo trabalho acurado de revisão da tradução deste artigo.