

# Stelarc și a sa durere de-a zbura

---

Radu STĂNESE

Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu, Facultatea de Științe Socio-Umane  
 “Lucian Blaga” University of Sibiu, Faculty of Social and Human Sciences  
 Personal e-mail: radu.stanese@imagic.ro

---

*Stelarc and his pain of flying*

Stelarc is an Australian artist whose creation is dedicated in its entirety to the technological extension of the human body. He is the subject and the object of his own artistic experiments; his arguments on the post-human future seem to reach philosophical levels; however, upon closer inspection, he aims more or less voluntarily for an empathetic subliminal communication. The contradictory emotions stirred by the portrayal of his self-tortured naked body prove to be more convincing than his prophetic concepts. Stelarc the Cyborg completely contradicts the preconceived notion of the all-powerful robot by presenting himself as vulnerable and disarming to the public.

Keywords: Stelarc, extended-body, performance art, Third Hand, Virtual Hand, Fractal Flesh, Parasite, suspension, obsolete body, technology, medium, corporeality.



Încă din anii '60, Stelarc își manipulează și protejează corpul în cadrul reprezentațiilor sale. Acestea includ atașarea unei *a treia mâini*, implantul unei *urechi în antebraț*, augmentarea sa în spațiul cibernetic prin intermediul unei *mâini virtuale*, conectarea sa la un *exoschelet* robotic cu șase picioare pneumatice, precum și peste 25 de *suspendări*, ce presupun atârănarea sa în cârlige.

Dar cine este Stelarc și ce vrea el să demonstreze?

Stelios Arcadiou s-a născut în anul 1946, în orașul cipriot Limassol. A plecat în Australia, unde a studiat artele și tehnologia la Cautech și M.R.I.T., de la Universitatea din Melbourne. A predat arte și sociologie la Yokohama International School și sculptură și desen la Ballarat University College. Din anul 1972, numele său legal este Stelarc, iar arta sa urmărește *extinderea corpului*, atât în sens fizic cât și tehnic. Soluțiile cibernetice la care apelează în mod repetat, reprezintă răspunsul său la dorința primară a omului de a învinge forța gravitațională. Intenția lui este de *a exprima ideea prin experiența sa nemijlocită*.

Atunci când artistul australian ne vorbește despre

*corpul perimat (obsolete)*, se referă la faptul că ființa umană a ajuns la stadiul în care trebuie să treacă de limitele fizice ale corporalității, bunăoară, prin structuri modulare electromecanice. O asemenea *tehnologie definește sensul de-a fi om și e parte din starea de-a fi om*. Odată intrat în era informațională, corpul nu mai este suficient, întrucât e *biologic inadecvat*. Astfel, pentru Stelarc, *spațiul electronic devine un mediu mai degrabă al acțiunii decât al informației*.

Artistul experimentează, pe de-o parte, *limitele psihice și fizice ale corpului*, iar pe de altă parte, *dezvoltă strategii pentru extinderea și amplificarea acestuia prin intermediul tehnologiei*.

Pentru privitorul neavizat, imaginile cu nudul suspendat al artistului sunt terifiante: cel mai mare organ al trupului – pielea – este perforat, fără anestezic, cu numeroase cârlige din oțel inoxidabil, în prelungirea cărora cablurile sunt tensionate de greutatea corporală. Dorul întâlnește durerea de-a zbura într-un halucinant *coincidentia oppositorum*. De mai bine de o jumătate de veac, acest fachir al erei digitale oripilează și fascinează lumea, deopotrivă.



Stelarc

Sursă foto: <http://www.scottliveseygalleries.com/images/artwork/large/12637.jpg>

Prestațiile sale se încadrează în artele spectacolului (*performance art*), dar miza vizuală amintește de gimnosofii hinduși, care au influențat cultura occidentală încă din vremurile lui Alexandru Macedon. Prin asceză și autoflagelare fizică, ei urmăreau aceeași extindere a limitelor suportabilității corporale.

Stelarc recunoaște influența hindusă în privința tehnicilor de perforare, dar se delimitează de orice context religios, șamanic ori yoghin. El nu intră în transă și nu urmărește stări de conștiință modificată, cu toate că susține aceeași natură liminală a epidermei: „Cred că, în sens metafizic, în trecut, oamenii considerau pielea o suprafață, o interfață. Pielea reprezenta o limită a sufletului, a sinelui și totodată, un început al lumii. Odată ce tehnologia s-a extins și a perforat pielea, a dispărut pielea ca barieră.”<sup>1</sup>

În spectacolul creat de Stelarc, corpul său este și artist, și operă. Motivul pentru care subiectul coincide cu obiectul artei pare însă firesc: „îmi este greu să conving un alt corp să se supună unor experiențe incomode, dificile uneori chiar dureroase. (...)”

Pentru mine, corpul este impersonal, evolutiv, obiectiv structurat.<sup>2</sup> Cu alte cuvinte, Stelarc apelează la trupul său ca la un inter-mediu proximal, pentru a experimenta și a filosofa în mod direct și aplicat. Prin suspendarea sa, nu încearcă să sugereze starea de levitație. Dimpotrivă, cablurile de care stă agățat fac parte din compoziția plutirii sale, „ca niște linii de tensiune ce susțin corpul, iar pielea întinsă de cârlige descrie un fel de hartă gravitațională.”<sup>3</sup>

Stelarc nu caută o finalitate propriu-zis estetică,

întrucât mai importantă i se pare *libertatea de a modifica și transforma corpul*. Arta sa robotică cere sacrificarea identității biologice în favoarea uneia tehnologice. El încearcă să ne convingă de valoarea supremă a profetiei lui Marshall McLuhan conform căreia, în era electrică, noi vom purta toată omenirea ca propria noastră piele.<sup>4</sup>

Involuntar, Stelarc ajunge la paradoxul ontologic al identității www: este omul parte din sistemul World Wide Web, sau, dimpotrivă, rețeaua globală e cea care alimentează personalitatea individuală cu link-uri din ce în ce mai sofisticate. Conectivitatea corpului la internet este deja o certitudine, dar Stelarc reușește să își pună *corpul involuntar* la dispoziția utilizatorilor aflați în rețea. Prin stimulări musculare electrice, trupul interfațat la www s-a mișcat în afara voinței sale. În experimentele - spectacol *Fractal Flesh, Parasite și Stimbad*, artistul execută mișcări involuntare transmise prin intermediul spațiului virtual.

„Trupul uman devine astfel nu doar o «gazdă» a tehnologiei, ci și a agenților/avatarurilor virtuali aflați la depărtare și conectați la interfață. Dacă în cadrul performanțelor mai vechi, Stelarc pune accentul pe corpul cyborgic individual, în performanțele recente ale artistului, desfășurate inclusiv în suportul Internetului, se observă interesul acordat sistemului cyborgic constituit dintr-o multitudine de corpuri conectate sau teleoperate în rețea. Se dorește astfel evidențierea modului în care trupul uman nu mai este controlat de propriul sistem nervos intern, ci de stimularea externă a rețelelor computaționale: mișcarea și fluxul însuși al datelor determină mișcarea corpului, fie el «parazitic»,

fie «fantomatic», fie «fractalic» (vezi Stelarc, 1999) „<sup>5</sup>

Viitorul imediat pare a consta în despuierea omului de propriul trup, odată cu întruparea polimorfă și ubicuă a internetului. Stelarc ne pregătește pentru o conectare de bunăvoie la www, pentru a participa la identitatea real-virtuală a ființei postumane. Paradoxul identitar nu e deloc întâmplător, iar durerea exhibită de nudul îmbătrânit al artistului devine semnificativă în acest sens. Fenomenul perceptual se reduce la un circuit cauză-efect simplu și pragmatic: Stelarc este manipulat fizic de spectatori, iar aceștia sunt manipulați emoțional de imaginea zborului său automutilant.

Există aici un plan subliminal al comunicării empatice, în care trupul schingiuit obligă privitorul la o trăire intensă; oricât de sceptic ar fi spectatorul în legătură cu ideea racordării bio-tehnologice, reală rămâne ancorarea propriu-zisă a lui Stelarc prin cârligele ce îi perforază carnea. Pentru majoritatea dintre noi, experiența de a sta gol, torturat și imobilizat în văzul tuturor ar fi profund umiltoare.

Exhibiționismul extrem al australianului nu este doar o excentricitate artistică, ci se dovedește a fi o strategie mult mai subtilă și mai eficace: el acroșează vizual arhetipul sacrificiului uman, al vânatului supus ritualului *de trecere*. Este invocată astfel victima primelor arme și dispozitive, a paleotehnologiei dominării fizice. Inconștientul colectiv a rămas dintotdeauna sensibil la ritualul omului vânat/sacrificat, ceea ce, în cazul lui Stelarc, convinge afectiv prin autovulnerabilizarea sa carnală. Durerea sa e cauzată de o forță invizibilă dar omniprezentă – gravitația. În opoziție cu imaginea robotului suprauman, cyborgul Stelarc este o marionetă vivanță în mâna implacabilului „zeu” 1-G. În plus, publicul interactiv decide vrând-nevrând mișcarea trupului suspendat al vedetei într-un joc sado-masochist cât se poate de real. Însă conexiunea subliminală inversă, respectiv faptul că el se supune de bunăvoie la supliciile propriului crez artistic dezarmează spectatorul participant, chiar dacă (sau tocmai pentru că) acesta dispune de ființa lui printr-un simplu click. De fapt, reflexul moral al utilizatorului are loc datorită identității (încă) evidente a acestuia.

Dar ce s-ar întâmpla cu Stelarc dacă manipulatorul său ar beneficia de controversatul anonim al internautului?

La începuturile lor, artele spectacolului concepute de Stelarc erau considerate stranii, cu un public relativ restrâns. Odată cu intrarea în mileniul trei și cu redescoperirea corpului ca suport al expresiei artistice (a se vedea piercing-ul și arta tatuajului), s-a identificat și apetitul unor tineri de a participa în mod efectiv la experimentele de suspendare. Arta tribală urbană pare să aducă astfel ofrande umane spiritului cinegetic originar.

În 2012, la *Oslo Suspension Symposium*, cinci persoane au fost atârinate pe verticală, în numeroase

cârlige pentru rechini: June Ailin Bonsaksen, Ronnie Horner, Morten Narverud, Miss Olive și Samar Soriano. Nudurile lor s-au răsucit în continuu, timp de 21 de minute, cu microfoane wireless atașate de obraji. Coregrafia circulară a corpurilor multiple a avut loc pe fondul sonor al respirației lor amplificate, care uneori era sincronizată, alteori aritmică. Fusurile umane s-au rotit în jurul propriilor axe până ce unul dintre participanți a leșinat. Spectacolul s-a numit „Rotiri/Respirări: Eveniment pentru suspendări multiple” și a beneficiat din plin de un streaming live pe internet.<sup>6</sup>

Pe data de 30 martie 2013, la Teatrul Lakewood din Dallas a avut loc „Suspendarea umbrelor”. Șase nuduri atârinate în plan orizontal, într-o configurație hexagonală, cu fața în sus, au fost supuse la o mișcare de rotație, timp de 23 de minute. Imaginile au fost mediatizate pe internet din multiple unghiuri. Cei șase figuranți perforați de cârlige au fost trei femei și trei bărbați: Samar Soriano, Shelly Dejongh, Ash Marie Lancaster, Jake Roseneder, Jason Pfohl și Matt Brawley.<sup>7</sup>

Reușesc asemenea spectacole să ridice problema identității/alienării personajului global - aici numit generic www -, sau se reduc acestea la simple reacții viscerale, superflue oricărui demers futurist?

Departate de orice fior cathartic, ambiguitatea artei stelarciene nu vizează stări de efuziune sau contemplație; trauma viitorului se consumă într-un prezent epidermic, iar sensul ei se irosește într-un strat subcutanat. Chiar Stelarc recunoaște că „asemenea suspendări sunt experimente dedicate senzațiilor corporale, exprimate în diferite spații și diverse situații. Nu sunt nici acțiuni destinate interpretărilor, nici nu necesită explicații. Nu sunt concepute pentru a avea vreun sens. Sunt probe de indiferență și stadii de suprimare. Corpul este gol, absent față de sine și perimat”<sup>8</sup>.

Note:

1. *Corpul extins: interviu cu Stelarc*, de Paolo Atzori și Kirk Woolford, Academia de Arte Media, Cologne, Germania. [http://web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended\\_body.html](http://web.stanford.edu/dept/HPS/stelarc/a29-extended_body.html)

Sintagme și concepte numeroase, evidențiate în cadrul articolului nostru cu caractere cursive, aparțin lui Stelarc și sunt menționate în preambulul aceluiași interviu, sau cu alte prilejuri.

2. *Ibidem*

3. *Ibidem*

4. Marshall McLuhan, *Să înțelegem media*, Ed. Curtea Veche, 2011, p. 47.

5. Lucia Simona Dinescu, *Corpul în imaginarul virtual*, Ed. Polirom, Iași, 2007, p. 88.

6. <http://stelarc.org/?catID=20328>

7. <http://stelarc.org/?catID=20342>

8. <http://stelarc.org/?catID=20325>