

«CITOR», ENTIDADE PÓS-PENSAMENTO

Hugo Ferrão

Professor Associado na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

O conceito de «citor» insere-se numa problemática mais ampla, tratada na Tese de Doutoramento em Belas-Artes, especialidade de Pintura, intitulada: «Pintura como Hipertexto do Visível – Instauração do Tecno-Imaginário do Citor» onde abordámos a crescente imersão tecnológica imposta a toda a humanidade como inevitável, necessária e desejável, para a qual têm dado grande contributo as tecnologias da informação e comunicação em estreita relação com os dispositivos tecnológicos de matriz digital, protagonizando a contaminação imagética que tem como *axis mundi* o computador e sua relação com todas as actividades humanas.

Estamos cada vez mais familiarizados com o enorme e profundo impacto da crescente imersão tecnológica. Progressivamente deixámo-nos de interrogações quanto à «universalidade» das «manifestações tecno» e a sua invasora monotonia circular.

O «citor» pode ser considerado como uma entidade emergente da cibercultura entendida como dimensão «imaginotécnica», em que a raiz *ciber* é indissociável da artificialidade do «pensamento cibernético» que possui a particularidade de construir modelos em qualquer domínio do conhecimento, indiferentemente das categorias pré-estabelecidas, o que provoca a «invasão» e interligação de áreas aparentemente afastadas das múltiplas constelações disciplinares que fazem parte do conhecimento humano. A noção de cibercultura articula-se com a ideia de pós-modernidade (Jean-François Lyotard) como «limite», ou «problema» que veicula e anuncia a «vampirização» dos conteúdos, a destruição da autoria, a interrogação sobre a originalidade, outras atitudes investigativas, novas perspectivas geralmente destruturantes e inquiridoras das ordens instituídas, gerando cascatas de micro-narrativas de tal maneira individualizadas que podem surgir como mundos fechados à significação. Deu-se a ruína da função tradicional da narrativa de transmissão e produção de conhecimento.

Elaborámos ao longo da investigação um contexto de «caverna platónica virtual» para expressar a alegoria da cibercultura, que segundo Pierre Lévy:

«(...)a cibercultura exprime a ascensão de um novo universal, diferente das formas culturais que a precederam na medida em que ele se constrói sobre a indeterminação de um qualquer sentido global.» (outra maneira de dizer cibernética....)

Na cibercultura engendra-se a imagem do corpo tecnicizado, pois a existência real tornou-se insuportável. O desejo de tecnologia visa a procura da individualização tecnológica e da construção da própria tecno-imagem, porque

no mundo real é-se um «produto» descrito por números de série de cartões que são marcadores de instituições.

Quando falamos do «Corpo Amplificado/Terceira Mão/Braço Virtual» de Stelarc que, na década de 80 e 90 teve papel de relevo na espectacularidade das suas instalações e performances, confrontamo-nos com um corpo dito obsoleto e com a necessidade de criar híbridos biotecnológicos que passam a habitar o imaginário das gerações que nascem com os «computadores dentro de si».

A génese da cibercultura é uma consequência directa da Guerra Fria e do papel cúmplice das Universidades (na década de 60) e dos programas das agências e departamentos de defesa dos Estados Unidos que tiveram papel determinante na crescente militarização da sociedade. A arquitectura dos mundos virtuais e das redes passaram a encarnar os «não lugares» virtuais desde os finais da década de 70, assumindo maior relevância nos anos 80, fazendo a convergência de toda e qualquer tecnologia digital de forma a ganharem a configuração do ciberespaço.

O ciberespaço (William Gibson), é um mundo habitado por corpos imateriais digitais constituídos por «células» com o formato matricial de hipertexto que pode simular e aproximar-se da plasticidade de um sistema inteligente que se readapta permanentemente em função dos elementos que lhe são fornecidos.

As visões primordiais do ciberespaço (Michael Benedickt - *Cyberspace: Some Proposals* -1991), estavam contaminadas pela ficção científica cyberpunk, não sabendo bem onde termina a ficção e começa a ciência, no entanto «consentimos» em viver num «estado écrã» altamente vigilante, eficaz e letal, cuja naturalização nos confunde com os «homens sem qualidades» (Mario Perniola) permitindo alimentar a veleidade de sermos co-autores/co-editores em quase todas as áreas, bastando para tal, ter acesso a *hardware e software* de topo, quando na realidade já somos dispensados de qualquer participação individual na perspectiva de contributo intelectual ou colectivo, na poderosa ciberindústria do pensamento, sendo projectados na «linkagem» dos conteúdos (*copy/paste*) e progressivamente implodidos nos biliões de células de hipertextos. O imaginário passou a ser interpretado como ficheiro digital, transformando a vida num «jogo interactivo», onde se aceita passivamente tecno-travestir a existência, tal como na fotografia digital da autoria de Paulo Mendes, intitulada: «L'art de vivre (portait)/Ken c'est moi, Barbie c'est moi, Action man c'est moi» 1997/98, onde se reforça e ressalta a multiplicidade de máscaras que o autor pode fantasiar ao infinito.

Ver uma imagem deixou de ser uma acto de fruição, ou de contemplação em que a descoberta do ser provocava interrogação existencial num tempo dilatado feito de humanidade. Tornou-se num exercício de isolamento tecnológico em que se está permanentemente exposto à «radiação» das tecno-imagens negocia-

doras de estratégias intuitivas mais favoráveis, potenciadoras da orientação no sistema.

As máquinas estão cada vez mais preparadas para receber o homem em mundos virtuais construídos à imagem nostálgica do homem, isto é patente nos sistemas de Realidade Virtual que transporta o utilizador para dentro de mundos digitais que mimetizam a realidade. A realidade virtual representa um território extraordinário de estetização do mundo digital, ao alcance de toda a humanidade, cuja palavra-chave é «interactividade» e permite ao utilizador sem qualidades, sem competências específicas, converter-se em «operador», assumindo a aparente universalidade do acto criador.

O «citor» encarna a tese da instauração do «tecno-imaginário», não como unidade autoral individualizada, mas já como agregado que prima pelo perfeccionismo tecnicista da visualidade dos mundos virtuais, totalmente gerados por máquinas-computadores.

Propomos recentrar e teorizar sobre as hipóteses da «Instauração do Tecno-Imaginário do Citor», revelando que a «materialização» dos hipertextos é concretizada na convergência de todas as plataformas tecnológicas de matriz digital construindo entidades hiper-reais, que estão a passar do estado virtual para o de realidade concreta.

Temos consciência de que esta investigação é um acto mitodológico, interpretado como último momento teoricamente possível de explicação humana (Gilbert Durand). Uma espécie de «arqueologia do imaginário humano», na qual se podem reconhecer estratégias intelectuais e estruturas de pensamento que contrariam o discurso triunfalista da ciência e da oficialidade dos «choques tecnológicos», choques esses só possíveis em culturas ahistóricas, em que o «esquecimento de si» é uma constante colectiva e individual.

É neste contexto que apresentamos o conceito de «citor» como unidade composta por um «mecanismo natural finalizado», não intervencionado ou melhorado, obedecendo a criação deste conceito à instauração de forma híbrida da noção de cibernética que preconiza a comunicação entre humanos e máquinas (Norbert Wiener), centrada na estratégia intelectual da citação, mimetizada pelo conexismo informático (Roy Ascott) e assumindo a ideia de autor (Michel Foucault), como identidade humana possuidora de um quadro semântico único e específico feito de vivência.

Tecemos um conjunto de considerandos à volta da ideia de «citor», dizendo que este privilegia o entrelaçamento conexista com a informação digitalizada existente nas redes informáticas. Este entrelaçamento pode caracterizar-se por marés intempestivas de continentes de imagens interactivas, percebidas pelos «olhos de *scanner*» que simultaneamente vigiam e são vigiados, podendo aceder ilegalmente a cidades virtuais criptadas por poderes tradicionais, «pira-

tiar» software e informações preciosas, «sentir» no corpo «sensações digitais», confessar-se a «*avatares*», ser iniciado em catedrais desaparecidas por programas tecno-espirituais, visitar e construir mundos virtuais, arranjar identidades, participar em batalhas que nunca se deram, «tecno-morrer» várias vezes ao dia, ser actor em filmes e jogar milhares de horas de videojogos, mudar de corpo, sexo e rosto, enamorar-se por um protótipo de realidade virtual, ser operado em Tomar por um «cirurgião-robô» que estava em Oslo, ser editor de revistas, produtor discográfico, tecno-artista, e possuir em cd-rom e dvd mais documentação do que a maioria das bibliotecas públicas e privadas do século XX.

Podemos ser imersantes (Char Davies) na fruição e reconstrução virtual do planalto de Gizé, bem como do Templo da Esfinge, tocar o *rendring* e escolher o tratamento inicial das superfícies, observar e passear por entre as estátuas (10) do faraó Kefrén que existiam dentro do templo, engenhosamente refeitas em 3-D, vivênciar digitalmente um mundo virtual que se expande e contrai em tempo-real.

Uma das características do «citor» radica no autor como princípio agregador de um discurso, e partilha da visão de Michel Foucault que interpreta o papel do autor «como princípio de agrupamento do discurso», ou «unidade e origem de significações», em que interferem as vivências e a sua história no sentido da «inserção no real».

O próprio corpo do «citor» faz parte da «carne da cibernética» em que a noção de ser vivo é: «*um mecanismo natural finalizado*». Adivinha-se, através da ficção científica, a emergência de outras máquinas hiper-reais, mais humanas do que os humanos. Organismos biotecnológicos que podem despertar nos humanos a humanidade perdida. Os actuais *interfaces* já são mediadores discretos, operam subtilmente passagens, poderíamos dizer que os «sentidos digitais» assemelham-se aos «interfaces humanos».

Para o «citor» o corpo é representado como dispositivo-equipamento que funciona como transmissor e receptor, em que a informação é despida de qualquer ruído ou subjectividade. Este novo estatuto indiferenciado – categoria dos «mecanismos-organismos naturais finalizados» - considera o homem como uma possibilidade de «arquitectura», uma variante combinatória extremamente complexa, mas que é passível de réplica.

Num futuro próximo as corporações «Bio.Com», possuirão um domínio biotecnológico, ancorado, inicialmente em «alcateias de cientistas», mas que futuramente poderão replicar qualquer mecanismo natural finalizado sem o «ruído» da interferência humana.

O «citor» deixou de acreditar «na imposição de a tudo se impor a necessidade de saber» (consumo de bens simbólicos imateriais, uma das características da pós-modernidade...), o «citor» passou a ter outro tipo de relacionamento

com o saber, entendido como uma realidade fora de si e à qual apenas se pode aceder segundo determinados tecno-protocolos. O volume e a densidade da «mercadoria virtual», são indicadores que permitem avaliar da necessidade de ser apropriada, acedida, divulgada, piratada ou adquirida. O fascínio pela citação, como se tudo já tivesse sido dito, amplia-lhe a capacidade de conectar blocos de informação, na estranheza e surpresa da hibridez compositiva, tornando-se um «montador» de sentido, servindo-se de estratégias de significação próximas da linguagem cinematográfica, «remontando» tecno-imagens em micro-narrativas (ideia de vídeo *clip*), para informar e comunicar com receptores anónimos à escala global.

Consideramos que o imaginário do «citor» deixou de expressar a sua individualidade, já não o habita, perdeu-se no mundo privado das *me generations* (gerações eu-ego), as suas referências espaciais e temporais fazem parte de ficheiros contendo imagens digitalizadas que se entrelaçam com realidades reais e virtuais com a dimensão de *gigagytes*, estando os monólogos humanos directamente relacionados com o tempo em que se está presente-ausente do terminal.

Esboçamos uma atmosfera de pós-pensamento, plena de hibridez biotecnológica, em que o «citor» elabora simulacros das suas ideias na ubiquidade das imagens virtuais, que já são os principais pontos de ancoragem do imaginário humano, que se converte em mundos 3-D ou 2-D. A familiaridade com as imagens que representam o espaço tridimensional e a própria noção temporal destas alterou-se profundamente, pois estas transformaram-se em hipertextos do visível, reforçando as qualidades dinâmicas de informação e comunicação, sempre em movimento, copiável, transferível e combinável, acentuando o fosso entre manualidade e tecnicidade da produção das tecno-imagens.

Com o «citor» generalizou-se o sincretismo indiscriminado e a ideia de Ciberdélia em que o «citor» privilegia o primado do sentir emocional da instantaneidade, sobre a razão discursiva, as respostas aos estímulos hipereais, que se apresentam como paisagem infocomunicativa (informação e comunicação), interactiva e contextualizada (cibercultura-ciberespaço), irrompendo em meras adaptações circunstanciais, vivenciadas *frame a frame*.

O «citor» vive a velocidade do *continuum* circular da produção, reprodução e combinação de hipertextos, anulando a capacidade de concentração necessária à própria leitura dos textos, pelo que o recurso à visualidade, como forma de comunicação (ideografia dinâmica - Pierre Lévy) e interacção totalitária de contextos ciberculturais, exigindo o mínimo de esforço, torna-se condição para a existência de comunicação e contribui muito para a anulação da centralidade dos actos simbólicos humanos que é caracterizada pela subjectividade e diversidade cultural das relações do homem com o mundo exauridos no gigantismo perfec-

cionista da composição de palavras chave que dão entrada nas bases de dados.

A apropriação imagética da *New Age*, por parte do «citor» reveste-se da maior importância, pois este utiliza na noção de emergência da sociedade da informação e da comunicação, à escala global como se se tratasse de uma era (*Information Age* – Era da Informação), considerando como paradigma dessa dimensão a futura materialização da informação (coisificação), enquanto nova realidade, congregada com a expansão ao infinito da virtualização da existência humana através da elaboração de supra estruturas tecnológicas, capazes de desenvolverem «canais semânticos», espécie de enredos programáticos que dificultarão, cada vez mais o discernimento entre a realidade material da natureza e o conhecimento «empírico» dos hiperespaços, funcionando como expansões e contracções «corporais» da informação e, por último, a aceitação da desmaterialização e dispensa da fisicalidade da carne do corpo humano, considerada como a última fronteira.

Qualquer actividade exercida pelo «citor» tem conotação «tecno», sem a qual todo o seu universo difuso se desliga e desvanece, tornando-se determinante que o seu sistema nervoso humano esteja inter-conectado e expandido pelas redes globais, estabelecendo como momento fundador ou ponto de viragem civilizacional (Sociedade da Informação e Comunicação) os anos 90, quando a Internet (1997) se tornou uma realidade e se implementou à escala planetária, anunciando uma outra *New Age*, esta eminentemente tecno. Mário Perniola faz uma leitura corrosiva sobre esta ideia de *New Age* e reforça a interpretação de Umberto Eco que a considera uma «desgenerescência» do neoplatonismo e das suas linhagens de iniciados, adulterando a própria noção de sagrado. Perniola acentua a perigosidade das miscelâneas e refuta peremptoriamente as cascatas analógicas que reduzem, na sua simplificação máxima, à indiferenciação que qualquer coisa se torna igual a qualquer outra e tem sempre algo próximo e semelhante a outra.

O «citor» encontra na fusão biotecnológica nova possibilidade intermédia para a construção de «teorias universais» unificadoras, com tecno-memórias sem esquecimento, e assiste deslumbrado ao tecno-imaginário no sentido de uma recordação ténue de algo que presencia sem nunca ter experienciado, recuperando nos jogos de palavras, já sem sentido, a miragem da «tecno-evolução» e do «tecno-progresso» das cibercracias.

O «citor» admite três pilares de sustentação para o pós-pensamento:

- . o primeiro constituído pelas comunidades pós-humanas, interpretadas como unidades biotecnológicas, tendencialmente libertas do ciclo da vida e da morte;
- . o segundo é a total invisibilidade da economia laboratorial asocial;
- . por último, a acentuação da produção de bens cibersimbólicos, sem inter-

ferência humana, cujo crescimento é directamente proporcional à progressiva aceitação da desmaterialização do corpo.

Configurámos também o paradigma *High Tech – Low Life* (dissidência e desobediência) frisando que instauração do tecno-imaginário do «citor» necessita de ser contextualizada e ancorada numa mitologia tecnológica, que actua como vírus, programado por corporações, laboratórios e mesmo governos que garantem a sua disseminação draconiana em constante inovação tecnológica.

Contextualizámos, como já havíamos dito, o «citor» como um produto derivado do totalitarismo tecnológico do fim do século XX, da cientificação e do constante constrangimento virtual e biotecnológico a que foi votada a existência dos seres humanos. As pessoas passaram a ser vislumbradas como «entidades provisórias» cujo carácter transitório é atomizado e vaporizado no terror da antevisão apocalíptica previsível, nas dissidências tão angustiadas e simultaneamente tão lúcidas, como é o caso do terrorista filósofo «Unabomber», pseudónimo de Theodore Kaczynski.

A cibercultura faz emergir novos paradigmas como a guerra virtual (Integrated Warfighter System) que passou a integrar os videojogos que podem estar online para serem amplamente testados e possuem uma qualidade visível hiper-real, onde hipoteticamente vislumbramos cartazes anunciando a caça a homens como Eric Rudolph ou Bin Laden, considerados inimigos das democracias ocidentais, ironia e banalização da militarização da sociedade, bem patente na pintura intitulada «Blang»(1962) de Roy Lichtenstein .

O «citor» potencia a ideia de que a cibercultura está marcada pela insubordinação das tribos electrónicas perante o poder legislador, ordenador e contaminador do ciberespaço, contudo a negação do estatuto de «não pessoa» a que foram votados largos sectores da sociedade, fez com que esses excluídos (com as mais diferentes formações, incluindo a universitária) de todos os sectores, exercitassem a «sabotagem em directo» por parte de «colectivos insubmissos» que apelam à maior consciência individual. Uma rebelião cultural em rede, à imagem do projecto «Yomango» (eu roubo) nascido nas redes (Internet), que cria sites em que apresenta um manifesto como «10 sugestões para um estilo de vida Eu Roubo: porque a felicidade não se pode comprar.»

O «citor» percebeu que a aquisição do maior número de competências, toda a flexibilidade e formação ao longo da vida (*higt tech*), não significavam ter melhor vida (*low life*), permite-lhe sim ficar numa qualquer bolsa de excedentes enquanto se efectivavam deslocalizações para parte incerta, com a certeza de mão-de-obra escrava, a coberto da hipócrita competitividade e da desadequação tecnológica.

Deixou de ser importante aquilo que se conhece. Pergunta-se quão rápido és? Qual a densidade da informação infiltrada? E se é ou não interessante. A volati-

lização dos conteúdos está associada à velocidade (Paul Virilio) e esquecimento que convergem na implosão da instantaneidade do tempo real.

O «homem sem qualidades» está ausente do pensamento, porque não pode perder (imaginário) aquilo que já não possui, mesmo que não tenha consciência disso. A retórica letal do discurso político das demotecnocracias utiliza o indicador imperativo do «choque tecnológico», da «mobilidade», da «globalização», das «competências» da «concorrência», mas sabe que a monitorização dos projectos e a maximização dos seus impactos são constantemente reequacionados na perspectiva economicista que apenas processa cálculos em função de objectivos previamente definidos por poderes difusos, anónimos, parasitários que em nada têm contribuído para a qualidade de vida dos biliões de excluídos a que a humanidade foi votada (democracia, trabalho escravo, nomadização e guetos).

Para concluir, fomos capazes de elaborar e colocar três asserções através do «citor»:

- a primeira proposição considera que a instauração do tecno-imaginário do «citor» anuncia ruptura epistémica, solvência do imaginário e das próprias tecnologias intelectuais humanas, com forte visibilidade na desertificação do discurso humano, tendo como contraponto a hidra das manifestações tecno-discursivas que se alimenta e mimetiza de todas as práticas humanas interagindo num colectivo anónimo como processo global aberto e em contínuo;

- a segunda proposição considera o «citor» como descritor do desaparecimento do autor como criador individual de narrativas, o que significa ser capaz de se dizer mitodologicamente, acentuando a rarefacção das práticas discursivas que passam a pertencer ao mundo das manifestações tecno em que as significações deixam de impregnar e instaurar imageticamente o mundo, passando este a ser produzido por motores exploratórios de hiper-realidades capazes de coisificar, não metaforicamente, mas materializando a pós-humanidade;

- a terceira proposição coloca o «citor» como mediador não privilegiado (mecanismo natural finalizado) com a nostalgia de uma história de vida enquanto espécie, mas cujo relacionamento com a natureza se encontra cada vez mais dependente de *interfaces* de dispositivos tecnológicos tão sofisticados que podem manipular a própria composição genética do organismo humano (nanotecnologias), criando mutações apenas sonhadas pelos deuses.

O «citor», anuncia a antevisão de uma nova entidade biotecnológica configurada pelas cibercracias.

BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, Giorgio - A Comunidade que Vem, Lisboa, Editorial Presença, Col. Hipóteses Actuais, n.º 1, 1993.

- BENEDIKT, Michael (vários)- Cyberspace: First Steps, MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, 1992
- COTTON, Bob & OLIVER, Richard - Understanding Hypermedia, from Multimedia to Virtual Reality, London, Phaidon Press, 1993.
- DERY, Mark - Escape Velocity, Cyberculture at the End of the Century, (Velocidad de Escape, La Cibercultura en el Final del Siglo) Ediciones Siruela, S. A. Madrid, 1998
- DRUCKREY, Timothy, Edited by - Electronic Culture Technology and Visual Representation, New York, Aperture Foundation Publishes, 1996
- FERRÃO, Hugo - Ciberespaço, como Matéria do Sonho, Tribos e Territórios Virtuais, Lisboa, Universidade Aberta, 1994, Dissertação de Mestrado em Comunicação Educacional Multimedia.
- FOUCAULT, Michel - *O pensamento do exterior*. Trad. de Miguel Pereira. [S. l.]: Fim de Século, 2002. 54 p. ISBN: 972-754-177-1.
- FOUCAULT, Michel - *O que é um autor?* Trad. de António Fernando Cascais. 4ª ed. Lisboa: Vega, 1997. 160 p. (Passagens ,6). ISBN: 972-699-303-2.
- GIANNETTI, Claudia Sob a direcção de - Ars Telemática, Telecomunicações, Internet e Ciberespaço, Lisboa, Relógio D' Água Editores e Claudia Giannetti, Col., Mediações, 1998
- GIBSON, William - Neuromante, Gradiva, Col. Contacto, nº. 4, Lisboa, 1988
- GOODMAN, Cynthia - Digital Visions, Computers and Art, Harry N. Abrams, INC, Publishers, New York, 1987.
- HEIDEGGER, Martin - Língua de Tradição e Língua Técnica, Veja, Col. Passagens, Lisboa, 1995.
- JACOBSON, Linda - Cyberarts, Exploring Art & Technology, Miller Freeman Inc. San Francisco, 1995.
- JENKS, Chris - Visual Culture, Routledge, London, 1995
- KERCKHOVE, Derrick de - A Pele da Cultura, Relógio D'Água, Col. Comunicação e Cultura, nº. 1, Lisboa, 1997
- LÉVY, Pierre - Cibercultura., Lisboa, Inst. Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade, n.º 138,2000; Ideografia Dinâmica, Para uma Imaginação Artificial, Lisboa, Inst. Piaget, Col.Epistemologia e Sociedade, n.º 63, 1997.
- LOADER, Brian D. - A Política do Ciberespaço, Política, Tecnologia e Reestruturação Global, Lisboa, Inst. Piaget, Col. Economia e Política, n.º53, 1999.
- NELSON, Theodor - Computer Lib, Dream Machines, Wasshington, Tempus Books of Microsoft Press, 1987.
- ORVELL, Miles - After Machine, Visual Arts and the Erasing of Cultural Boundaries, University Press of Mississippi, Jackson, 1995
- POPPER, Frank - L'Art à L'Âge Électronique., Paris, Éditions Hazan, 1993.

SAGAL, Paul T. - Mente, Homem e Máquina, Gradiva, Col. Filosofia Aberta, n.º 3, Lisboa, 1996

SALOMON, Jean-Jacques - Sobreviver à Ciência, Uma Certa Ideia do Futuro, Lisboa, Inst. Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade, n.º160, 2001.

STONE, Allucquère Rosanne - The War of Desire and Technology, at the Close of the Mechanical Age, The MIT Press, London, 1996.

VATTIMO, Gianni - A Sociedade Transparente, Lisboa, Relógio D'Água, Col. Antropos, n.º 21, 1992. Acreditar em Acreditar., Lisboa, Relógio D'Água, 1998.

WALLIS, Brian (vários) - Art After Modernism, Rethinking Representation, David R. Godine Publisher, Lincoln, Massachusetts, 1996