«CITOR» Como Faber Hominis –
A Liquidez Escultural do Corpo

Hugo Ferrão *

O conceito de «Citor» foi criado e inscreve-se numa investigação desenvolvida na tese de doutoramento em Belas-Artes, especialidade de Pintura – Universidade de Lisboa, intitulada: Pintura como Hipertexto do Visível – Instauração do Tecnó-Imaginário do «Citor» (2007), onde a crescente imersão tecnológica impõe a toda a humanidade como necessária, inevitável e desejável, protagoniza a contaminação imagética que tem como axis mundi o computador e sua relação com a formalização do discurso artístico, gerando uma nova consciência da dimensão e implicações que a cibercultura adquiriu nas últimas três décadas.

O «Citor» deve ser considerado como uma entidade emergente da Cibercultura entendida como dimensão «imaginotécnica», indissociável da artificialidade do «pensamento cibernético» que possui a particularidade de construir modelos em qualquer domínio do conhecimento, indistintamente 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, pelo que estamos perante um tempo de tecnólogos, em que o paradigma é o «engenheiro» que cuja competências são «universais» apenas porque familiarizado com a transferência e aplicabilidade da techné dos engenhos à totalidade das atividades humanas.

Na Cibercultura engendra-se a imagem do corpo tecnicizado, pois a existência real tornou-se insuportável. Deixou de ser suficiente ter um organismo natural finalizado para poder viver sobre o planeta Terra, intensifica-se a psicose pós-humana em que o desejo de tecnologia visa a individualização tecnológica e a construção da própria tecno-imagem, porque a expansão das competências e valências humanas no paradigma da globalização implodiram na concorrência rizomática à escala planetária, em que as pessoas passam a ter comportamentos próximos das estratégias de «liquidez digital», das máquinas assistidas por computadores e só com «novos equipamentos» podem aproximar-se da performance das máquinas.

A urgência e necessidade «comprovadas» de flexibilidade e adaptabilidade é tanto maior quanto mais intervencionados tecnologicamente formos. O corpo deve possuir uma arquitetura versátil que possa converter a real materialidade física, já entendida como limitação, e facilmente atingir o estado «líquido» o que representa a negação da própria humanidade.

A progressiva preparação para a desmaterialização do corpo humano (paradigma do cyborg) está a ser ensaiada através da constante pressão exercida sobre as comunidades humanas especializadas, em que se procura confundir conhecimento com bases de dados privados, reservando aos humanos apenas o «conexismo» entre silos de informação. Ao deixar-nos de pensar, manufacturamos apenas «produtos», sendo apenas «mercadorias» mais apreciadas, o conhecimento, desde que integrável e aplicado à cibercultura. No espaço temporal de 50 anos, perdemos as visões do escultor que sonha a descoberta e a materialização das formas num mundo de instantaneidade, em que a informação e comunicação a velocidade da luz implodiram a significação, transferimos (os decíshora a

* Hugo Ferrão
Prof. Associado
Faculdade de Belas-Artes
Universidade de Lisboa

1 «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century» (1991) de Donna Haraway, apresenta a definição de cyborg: (...) A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction - para mais informação consultar o seguinte endereço:
http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html

222
condição do genocídio «aceitável» de largos grupos humanos, em função do «pensamento único», baseado na expressão do maniqueísmo binário das demotecnocracias.

O «upgrade» tecnológico tornou-se uma preocupação central na construção de tecno-castas que ainda só controlam os dispositivos tecnológicos no exterior do corpo, no entanto o grande negócio deste século será passar para dentro do corpo humano as nanotecnologias que sejam de tal maneira dissimuladas que nem o próprio saiba que existem sob a sua pele.

O «citor» considera a hipótese da libertação da condição matérica do corpo humano assistindo ao desaparecimento da fisicalidade, interpretada como entrave à criação de biomáquinas, sendo desejável a solvência da diversidade concreta da natureza, incomprendida na sua complexidade eco-inteligente, mas da qual se compreendeu partes de um todo e se generalizou através da interactividade experiencial das técnicas amalgamadas em mundos identificados como civilizações, mas sempre enraizados na carne da terra.

Quando chamamos a atenção para «solvência» da natureza, fazemo-lo cientes de que esta se operará através da ruptura epistêmica que isolará, e provocará a dissipação do próprio mundo criado, porque estará embutido em cibertécnicas, gerando mundos «estanques» para além dos quais nada existe, a não ser a «lei ciberdivina» do código binário.

As fronteiras da visibilidade e da representação do corpo humano são indissociáveis das «leis da física», no entanto para o «citor» as «leis da informática» na sua invisibilidade binária ditarão a montagem, num primeiro momento, de corpos biotecnológicos com número de série, mimetizando os corpos organismos naturais, mas a feitura ciberidealizada dos nossos tecnocorpos distanciar-se-á dessa naturalidade e representação em consequência do apagamento da memória humana.

Os «motores invisíveis» da natureza que presidem à fecundação do óvulo pelo espermatozoide, encadeiam eco técnicas que se tornam visíveis no corpo da criação, no qual está encriptada a própria vida, sem objectivos ou fins predefinidos, incompatível com o aprisionamento num «cibermundo», pleno de «cibercorpos», variantes binárias inimagináveis, cujas representações em «ciberarte» ainda são próximas e inteligíveis para os humanos, mas não deixam de adivinhar «cibernaturazas» de um outro mundo e que futuramente extravasará o sistema fechado em que se desenvolveu.

A solidez matérica da natureza que permite percepcionar coisas no horizonte, é independente da significação que se lhe possa atribuir (Husserl), elas existem enquanto coisas, não têm sentido, mas formam o «espaço naturaliz» em que habitamos. É nesta «floresta» de coisas que se tece a significação, plena de subjetividade, de contradições, de erros e esquecimento, os lugares da existência do ser, sempre outros, sempre abertos, em permanente construção e desconstrução.

A constante destruição e a banalização da redução a «stock» da natureza (Martin Heidegger) tem devorado selvaticamente e desertificado sistematicamente o planeta, transformando-o num local cada vez mais inabitável. Para o «citor» o corpo é a última fronteira, interpreta-se como dispositivo-equipamento que funciona como transmissor e receptor em que a informação é despida de qualquer rufdo ou subjetividade, deixaram de existir as preocupações iniciais de Norbert Wiener, de arranjar processos e dispositivos que definissem um campo comum de comunicação entre humanos e máquinas, para que dessa «cooperação» se pudesse libertar o homem de
tarefas servis e escravas das quais se encarregariam as máquinas, ocupando-se a cibernética da «mente» das máquinas e a robótica do «corpo» destas, tal como nos conta Philip K. Dick, através das suas visões de ficção científica e nas futuras relações entre andróides e humanos:

«De certa forma as máquinas estão a tornar-se mais humanas – pelo menos, no sentido em que, como Wiener indica, é possível estabelecer comparações significativas entre o comportamento humano e o mecânico. Mas não é a nós mesmos que conhecemos melhor e em primeiro lugar? Em vez de nos conhecermos através do estudo das nossas construções, talvez devessés tentar perceber o que elas são olhando primeiro para nós».

Quando cientificamente procurámos saber como é que dois animais de sexos opostos são capazes de procriar dando à luz outro ou outros animais (genética) não estamos a falar de reprodução no sentido da «cópia», porque o termo «reprodução» define processos de multiplicação aplicados apenas às máquinas. A descoberta da estrutura (molécula do ADN -1952) permitiu perceber como é que desdobra, como é que se torna possível fornecer uma cópia de si mesma e fornecer a techné que contam as cadeias de informação que possibilitam a formação e crescimento de um ser vivo. Esta realidade científica desvelou a codificação da «matéria da vida» interligando (rede) e reunificando todos os seres existentes na Terra, remetendo o homem para o ficheiro dos organismos naturais finalizados. Este novo estatuto indiferenciado – categoria dos organismos naturais finalizados, considera o homem como uma possibilidade de arquitectura, uma variante combinatória extremamente complexa, mas que é passível de réplica.

As sequências das estruturas químicas, passaram a ser consideradas como informação biológica o que significa que desde a planta ao animal existe uma «história de eco técnicas», contável pelo corpo, como se o corpo contivesse a eternidade, garantida pela transmissão ao longo de gerações. Temos um organismo cuja matrícula genética é perfeitamente determinada, mas que é cientificamente manipulável (engenharia genética) podendo ser melhorar o inato (código genético) desse organismo que será herdado definitivamente pelas proximidades organicas (biomáquinas) se a interactividade com a natureza (adquirido) for in vitro – cibercultura poderemos estar na presença de poderes inimagináveis.

Os «funcionários da ciência», em que se transformaram muitos dos cientistas, na sua cegueira tecnológica assumem a inumanidade a que votaram toda a humanidade quando condicionaram e por vezes se vela a descoberta da consciência de existir (arte), incapacitando-nos de livre pensamento e da criação de projectos, de visões, bloqueando a descrição do topos (lugar) da visão pessoal, da idealização de lugares humanizados. Esta compreensão faz com que o artista possa elaborar na materialidade da sua obra a representação da sua utopia, que corresponde à necessidade humana de comunicar e partilhar as suas visões do mundo.

As unidades biotecnológicas, com um futuro estatuto entre humanos e máquinas, assumirão papel relevante na cibercultura como nos conta Roy Ascott, num artigo intitulado «El Retorno a la Natureza II» (Retorno à Natureza II), em que confunde «metaforicamente» natureza com real, por uma questão de comodidade teórica, apresentando-nos com uma idealização sobre a natureza, ao dizer:

«Naturalmente, la naturaleza es toda ella metafora de lo que es bueno, puro, entero, sin alterar. Utiliza el lenguaje de la inocencia, esa espécie de ingenuidad bendita, tanto como lo salvaje, lo inalterado, lo instintivo».


3 Thomas More (1478-1535) criou o termo «utopia» (1516) utilizado no livro da sua autoria intitulado Utopia, em que descreve a formação e constituição de uma república ideal. More compõe o termo a partir do grego «ou» que significa privativo ou não e «topos», o lugar. A utopia descreve a idealização de um «não lugar» como país imaginário.

Ascott profetiza a inclusão no corpo de dispositivos tecnológicos e anuncia a saída do corpo e a tão sonhada transcendência dos limites físicos da carne, através de entidades de silício que mediariam a progressiva desmaterialização do corpo e a sua conversão em presença humana virtual em múltiplos espaços virtuais.

"Durante o próximo século, para estabelecer vínculos com esses amplios depósitos de imagens, de textos e de material sonoro, haverá que recorrer a estratégias artísticas totalmente novas. En lugar de tratar de reconstruir as finalidades artísticas em sua forma antiga, o trabalho de colaboração através de redes e a geração de interfaces internas e internos, com o fluxo e as oleadas de dados, serão sem dúvida uma modalidade dominante de expressão artística. Pelo pouco importa o modo em que actuemos com os sistemas electrónicos e numéricos que na actualidade não vinculam com o mundo: a sinbiosis cultural que buscamos se nos escapará enquanto não resolvamos o problema tecnológico consistente em internizar o interface com tais sistemas, é dizer integralmente em nossos corpos."

Esta "internalização biónica de um interface" no corpo humano, segundo este autor, vai dar-se através do olho humano, pelo que podemos ficcionar downloads (descarregamentos) de programas de realidade virtual, expandindo o campo de visão e percepção de entidades virtuais entendidas como "objectos para pensar". Virá a ser necessário modelar todo o corpo humano para que este se possa converter em linguagem e imagem digital, progressivamente desnaturalizando o imaginário humano.

No entanto Paul Virilio, particulariza e acentua que esta "internalização biónica" já está a acontecer graças ao papel da visibilidade e do estado de vigilância que caracteriza a imagética da cibercultura:

"Thanks to the promises of the magic of electronics, electro-optic lighting is going to assist in the emergence of the virtual reality of cyberspace. Building the space of the multimedia networks with the aid of tele-technologies surely then requires a new "optic", a new global optics, capable of helping a panoptical vision to appear, a vision which is indispensable if the "market of the visible" is to be established.

The much-vaunted globalization requires that we all observe each other and compare ourselves with one another on a continual basis."

Os corpos digitais, mesmo que representando o corpo humano, são esculturas de "pura informação" interactiva, apresentam-se numa outra dimensão para a qual ainda não existe forma de nomeação, apenas somos capazes de reconhecer algumas coordenadas como a complexidade do ciberespaço (espaço) a intemporalidade proporcionada pela instantaneidade (tempo) e a desmaterialização provocada pela digitalização (matéria).

A digitalização do corpo humano virá a provocar o nascimento de cibercorporações que manipulam o destino da espécie humana segundo as suas conveniências, assim como já é possível visualizar espaços arquitectónicos existentes ou ficcionados, de uma complexidade irresolúvel pela mente humana, podermos já estar a fabricar "cibercarne", através de software traduzido por programas que venham a materializar "cibercorpos" que devido à sua hiper-realidade não discerniremos a sua natureza.

Os computadores expandem o registo digital na sua complexidade transcendente, configurando a memória coletiva em esquecimento ou corrupção dos ficheiros, essas memórias máquina já fazem parte do imaginário humano e podem tecnicamente adquirir propriedades de animação tanto ao nível de 2D como de 3D. O morphing banalizou-se como um efeito que liquefaz a materialidade de qualquer
imagem digital, adaptando esse líquido escultural a qualquer recipiente no qual se admite a existência temporária de uma forma, contudo a possibilidade de recombinação binária permite aceitar o pensamento fractal como portal onde é concreta a liquidez escultórica e pictórica, antevendo cascatas de tecno-produções que simulam o discurso artístico.

As tecno-imagens 2D ou 3D só existem se colocadas no ciberespaço, a sua «liquidez» produz combinatorias em fluxo constante, estas imagens deixaram de ser mediações entre o homem e o mundo, deixaram de representar esse mundo, como acontece com as imagens pictóricas até à pós-modernidade. A constelação de imagens evocadas pelo artista faz parte de «mapas» maravilhosos do pensamento plástico que subjaz à concepção das proposições plásticas. Vilém Flusser em concordância com o raciocínio exposto fala-nos de «imagens biombos»:

«(...) O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver o mundo em função de imagens. Cessa de decifrar as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de cenas. Esta inversão da função das imagens é a idolatria. Para o idolatra – o homem que vive mágicamente – a realidade reflecte imagens. Podemos observar hoje, de que forma se processa a mágicação da vida: as imagens técnicas, actualmente omnipresentes, ilustram a inversão da função imagética e remagicizam a vida.»

Minorias sensíveis estão a cruzar eco-preocupações com máquinas inteligentes, preferindo a coexistência pacífica, evitando as «profeções» apocalípticas de um desastre tecnológico à escala planetária, embora reconhecendo a perigosidade dos «holocaustos informáticos» preconizados por Paul Virilio, tentem entender como é que as tecnologias intelectuais, até aqui da exclusividade dos humanos, passaram a ser simuladas por máquinas ditas inteligentes, que podem ser determinantes na sobrevivência da espécie, contribuindo para melhorar a qualidade de vida, ou para um controlo draconiano. Estes humanos já sabem que a «escultura» de outros organismos vivos, o «melhoramento» dessas espécies, é uma prática científica privatizada, com patentes blindadas, com longos anos, sobejamente justificada. O que se torna difícil nesta aprendizagem em contacto directo com a natureza, é encontrar espécies que ainda não tenham sido intervencionadas, que se encontrem antes de imersão científica.

O corpo ao «liquefazer-se» em informação genética pode esculpir-se e assumir qualquer forma. Na realidade, ainda com escopro e canelo, já podemos estetizar

---

*[Fig. 1]* – Obras de Pedro Henrique de esquerda para a direita: «Insecto» 360x120cm, madeira pintada e correntes de aço - 2007, montada na fachada principal do Convento de S. Francisco-Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, ao centro «Cogumelos» 220x110cm, madeira e K-line pintada – 2006, e por último «?», 80x80x80cm, madeira e K-line pintada – 2006.
cirurgicamente o corpo, ao sabor de modas e culturas, aumentando ou diminuindo os seios, encher os lábios de forma a transmitir maior sensualidade, ser mais alto ou mais baixo, redesenhar o rosto segundo paradigmas pictóricos, aspirar gorduras, reconfigurar ou mudar de sexo. A forma humana tornou-se indeterminada, pelo que podemos transmutá-la, ser do sexo masculino ou feminino tornou-se irrelevante para a espécie, pois a procriação tornou-se numa technē.

As plataformas multimédia desenvolvidas por hardware e software na década de 90, com especial destaque para a Macintosh direcionada aos profissionais, banalizaram-se através de software gráfico de baixo custo mas que permite a manipulação das imagens ou a construção destas, dando passos gigantes a caminho da Realidade Virtual. A indústria de entretenimento acelerou de forma vertiginosa a passagem da visualização das ideias a 2D para 3D, em que os vídeo jogos e a pornografia virtual funcionam como especiarias raras para imaginários de cibernautas ligados ao seu terminal. Esta indústria de entretenimento rapidamente passou de aventuras em 2D para o 3D, em que as ideias, inicialmente, eram tratadas a 2D, passaram a ter ambientes e actores que tomam a hiper-realidade, tornando-se mesmo referência e paradigma de comportamentos. O discurso artístico, contrariamente ao discurso técnico, subverte as novas tecnologias, «obrigando-as» a revelar, e materializar propostas completamente imprevistas para os padrões informáticos a que se destina-vam.

Podemos constatar esta atitude em jovens artistas como Pedro Henriques ao usar as novas tecnologias e os próprios produtos como os jogos electrónicos para explorar a sua circularidade laboratorial gerando no observador tensões associadas à possibilidade de se habitar um espaço real que pode ser virtual. Esta intenção de jogar na diluição das fronteiras entre o que é real e virtual é acentuada pela introdução de vestígios icónicos da cibercultura, perceptíveis e descodificáveis por todos os cibernautas. Esta ambiguidade «joga» entre real-ficção e será cada vez menos perceptível à medida que a tecnologia da realidade virtual for desenvolvida, banalizada e implantada no corpo, deixando o utilizador sem a capacidade de discernir se se encontra num espaço real ou virtual.

Pedro Henriques, num conjunto de obras realizadas em 2007, coloca o observador dentro de imagens de jogos electrónicos tratando cenograficamente ambientes 3D por onde a personagem tem de se deslocar para dar «caça» aos milhares inimigos, como se no Brothers in Arms, num dos percursos em que deverfamos descobrir inimigos a abater fossemos confrontados com algo que não deveria existir nesse jogo. A intervenção nos ambientes é feita em sentido contrário, é de fora para dentro. A alteração da imagem electrónica in vitro surge através da importação de imagens

![Fig. 2] - Duratrans montadas em caixas de luz da autoria de Pedro Henriques com as dimensões de 24x30cm intituladas (da esquerda para a direita) «Andar com elevador de ferro», «Cave com água electrificada» e «Entrada com ervas e canteiro», todas as obras são de 2007.
recolhidas no mundo real e do tratamento desses ambientes virtuais. Curiosamente, as imagens virtuais materializam-se em caixas de luz altamente requintadas como se o virtual se possa tornar real.9

A «escultura líquida» dos corpos ainda é feita de forma muito artesanal através de programas como o Maya, que permite criar histórias em 3D explorando conceitos e modelando as personagens a muitos níveis. A personalidade pode ser desenhada, desde comportamentos considerados básicos até outros mais sofisticados, bem como, o mapeamento textural do corpo, a luz digital, animação facial e corporal, em poucas palavras «modeling na organic humanoid». Este software, no módulo de modelação através de fotografia, por exemplo de uma mão, pode criar um dedo com grande detalhe, adicionar a umha, movimentos específicos do dedo que será integrado na palma da mão obedecendo a todo um trabalho estruturante que considera o comportamento de cada um dos seus componentes de forma a que a animação e a mimetização seja hiper-real.

Ficciona-se sobre a possibilidade da concepção de «bio-cad» que fosse capaz de fabricar «tecido orgânico vectorizado», in e out, um pouco como a proposta artística de Pedro Henrique, quase que poderíamos materializar fora da máquina um protótipo biotecnológico e simultaneamente propor a transferência através de matéria orgânica humana, ou outra informação que possa clonar esse organismo. O tecno-imaginário implicado neste horizonte pós-humano já está a ter forte impacto nas comunidades humanas «limitadas» perante um universo tecnológico avassalador, intuído pelos artistas,9 que está a re-desenhar a própria espécie.

9 Pedro Henriques, no portefólio de 2007, utiliza um texto da autoria de Nic Helman in «Games» que complementa a leitura das obras: «Porque será que eu nunca, literalmente, fiquei assustado por um filme mais tive que deixar de jogar Silent Hill e é a maioria dos jogos de sobrevivência e terror? Porque será que eu acho Terminator 2 (James Cameron 1991) tão relaxante que na TBS às duas da manhã se torna o equivalente cinematográfico de leite quente mas se jogo SOCOM depois das oito da noite não consigo dormir durante horas? Simplesmente porque a capacidade que temos para distinguir inputs provenientes da simulação e da realidade é muito menor do que nos parece intuitivamente? (...) talvez caminhar através de pequenos joystick para controlar a nossa velocidade e direcção não seja assim tão desconectado – no sentido do caminho neural – do uso das nossas pernas como pensávamos. Talvez pressionar botões para abrir uma porta não seja assim tão diferente para o nosso cérebro como abrir de facto a maçaneta da porta real». 10 Esta redundância é intensificada pela estratégia de «coup paste» visível na circularidade e monotonia da maioria das soluções «tecnó», normalmente adjectivadas como sendo do domínio artístico. Bernardo Pinto de Almeida, um dos raros teóricos do pensamento plástico em Portugal, faz uma peregrinação à «desconstrução violenta, daquelas paradigmas que informaram o Modernismo e a sua longa tradição formalista» no livro, do maior interesse, da sua autoria intitulado: «Transição Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos, (Nova Paisagem Artística no Final do Século XX)», onde reflecte sobre alguns pressupostos teóricos que são transversais às sociedades pós-industriais multiculturais e multietnias, acabando por confirmar, no contexto artístico português a importação e mimetismo, das referências hegemónicas, com especial destaque para as norteamericanas, revelando o subdesenvolvimento cultural em que nos encontramos.

[Fig. 3] – Protótipos que indiciam um novo paradigma de beleza digital realizados através do software Maya.
BIBLIOTECA

AAAV - Maya 2, Character Animation, 3D Story, Concept Development & Modeling, Indiana, New Riders Publishing, 1999


AUGÉ, Marc - As Formas do esquecimento, Lisboa, Íman Edições, Col. Istmo - Ensaio, 2001

Benedikt, Michael (variou) - Cyberspace: First Steps, MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, 1992


DICK, Philip K. - O Andróide e o Humano, Lisboa, Veja, Col. Passagens, n.º 42, 2006,


FLUSSE, Vilém - Ensaio sobre a Fotografia, para uma Filosofia da Técnica, Lisboa, Relógio D'Água, Col. Mediações, Comunicação e Cultura, n.º 4, 1998

GIANNETTI, Claudia Sob a direção de - Ars Telemática, Telecomunicações, Internet e Ciberespaço, Lisboa, Relógio D' Água Editores e Claudia Giannetti, Col., Mediações, 1998


KUNDERT-GIBBS, John - Maya, Secrets of the Pros, San Francisco, Sybex, 2002


Orrell, Miles - After Machine, Visual Arts and the Erasing of Cultural Boundaries, University Press of Mississippi, Jackson, 1995

PERNIOLA, Mário – A Arte e a sua Sombra, Lisboa, Assirio & Alvim, Col. Arte e Produção, nº 60, 2006


VIRILIO, Paul – The Information Bomb, London, Verso, Col. Radical Thinkers, nº 10, 2005
