

HUGO

Pintura como Hipertexto do Visível – Instauração do Tecno-Imaginário do «Citor»

FERRÃO

O título deste artigo refere-se à tese de doutoramento em Belas-Artes, especialidade de Pintura, intitulada: *Pintura como Hipertexto do Visível – Instauração do Tecno-Imaginário do «Citor»*, orientada pelo Professor Auxiliar com Agregação João Rocha de Sousa da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e pelo Professor Catedrático Luís Badosa Conill *da Facultad de Bellas Artes da Universidad del País Vasco*, tendo sido discutida na Universidade de Lisboa em 2007, discussão essa que teve como arguentes o Professor Catedrático Miguel Quílez Bach *da Facultad de Bellas Artes da Universidad de Barcelona*, o Professor Catedrático Luís Badosa Conill, o Professor Catedrático José Fernandes Pereira e o Professor Catedrático Jorge Vidal da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Deslocaram-se a Lisboa para assistirem a estas provas o Doutor Agustín Ramos Irizar, Decano *da Facultad de Bellas Artes da Universidad del País Vasco* e a Doutora Lourdes Méndez Pérez, Vice-decana de Relaciones Internacionais da mesma Universidade, confirmando o maior interesse em aprofundar futuras colaborações entre *a da Universidad del País Vasco* e a Universidade de Lisboa.

O objectivo central desta investigação era contribuir para a destrição entre o Pensamento Plástico, enquanto dimensão artística dependente do autor-artista, indissociável da materialização da obra de arte e o sincretismo

indiscriminado que caracteriza as «produções tecno-artísticas», que tendem a instaurar tecno-imaginários, que funcionam como aceleradores dos aspectos redutores que podem advir da possível implosão do imaginário humano, pelas novas tecnologias da informação e comunicação.

Utilizámos o conceito de hipertexto, apresentado como arquitectura fundadora da cibercultura, sendo esta matriz digital «celular» que inicia a solvência do autor, transformando-o num colectivo de contributos em constante mudança. Demonstrámos que o hipertexto está na base da hiper dependência tecnológica da *praxis* artística, que progressivamente assume o destino «tecno». As múltiplas configurações dos hipertextos passam a povoar o imaginário humano de «tecno-imagens» que contaminam cada vez mais o campo artístico.

Associado ao objectivo central desta tese esteve a criação do conceito de «citor» definido como uma unidade composta por um «organismo natural finalizado», não intervencionado ou melhorado tecnologicamente que recorre a estratégias de citação, integrando a noção de cibernética, que perconiza o conexismo da comunicação entre humanos e máquinas. O «citor» é considerado um mediador que privilegia o entrelaçamento conexista da informação digitalizada. O «tecno-imaginário» do «citor» é constituído por agrupamentos de blocos de imagens, utilizando estratégias de significação próximas da linguagem cinematográfica, remontando «tecno-imagens» em micro-narrativas.

Fomos capazes de articular um conjunto de matérias relacionadas com a Cibercultura e a Ciberarte, demonstrámos e clarificámos ideias como as manifestações artísticas versus produções das tecno-imagens, configuradas por múltiplos *softwares*, e comprovámos que era possível construir uma entidade pós-pensamento que encarnasse a hibridéz bio-tecnológica, assumindo quase que um pensamento máquina, que advém da progressiva e rápida imersão tecnológica.

O «citor» encarna a tese da instauração do «tecno-imaginário», não como unidade autoral individualizada, mas como agregado que prima pelo perfeccionismo tecnicista da visualidade dos mundos virtuais, totalmente gerados por máquinas-computadores. Ao reflectirmos e teorizarmos sobre as hipóteses da «Instauração do Tecno-Imaginário do Citor», revelámos que a «materialização» do Hipertexto 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.

A relação Pintura-Hipertexto, foi tratada como forma de entropia entre realidade e ficção, em que a conversão da descoberta do ser que

caracteriza o acto humano de pintar (individuo-identidade-autor) se confronta com arquitecturas digitais capazes de converter a Pintura em Hipertextos do Visível (tecnologias da informação e comunicação de matriz digital) concretizando a «solvência» do autor pulverizado pelos nódulos e ligações que caracterizam a estrutura de base do hipertexto, sendo a sua intervenção directamente proporcional ao «destino» tecno que transforma o olhar humano em «varrimentos de *scanner*».

Esta investigação foi realizada a partir de uma perspectiva artística, recolectora e integradora, utilizando a visibilidade do pensamento plástico através das imagens pictóricas que funcionam como núcleos exemplificadores, cuja legibilidade sistematizadora recorre a contextualizações que passam por níveis interpretativos como a história da arte, a estética, a sociologia e a informática. Metodologicamente definimos esta investigação como um acto metodológico, 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.

Esta tese estava organizada em duas partes, estrategicamente: a primeira parte operacionaliza conceitos chave como o de «Pensamento Plástico» (Pierre Francastel) como dimensão interpretativa que caracteriza a atitude exploratória dos pintores. Colocámos o leitor perante um conjunto de unidades dinâmicas estáveis cujos conteúdos funcionam como campos de possibilidades interpretativas, recorrendo a metáforas pictóricas evitando aquilo que chama de «mumificação» sistémica enquanto método de gestão da complexidade, capaz de esvaziar essas unidades tornando-nos incapazes de estabelecer relações que permitem formar outras perspectivas. Acentuámos o papel das estratégias intelectuais artísticas que cruzam, apropriam e integram as linguagens específicas dos diferentes campos do conhecimento, desenvolvendo uma visão recolectora supradisciplinar. (Claude Lévi-Strauss)

Foram elaborados ao longo da tese contextos artísticos evocando «estações do visível» que comprovam o enorme e profundo impacto da crescente imersão tecnológica em estreita relação com os dispositivos de matriz digital protagonizando a contaminação imagética da actividade artística considerada por nós como do domínio exclusivo do ser humano. Colocámos interrogações quanto à «universalidade» das «produções tecno-artísticas» e a sua invasora monotonia circular e a

crescente instantaneidade das imagens digitais em contraponto com a imagem pictórica sem interposições de filtros tecnológicos, associada à descoberta do ser, descoberta essa, cada vez mais desertificada pela progressiva necessidade de «cientificação» do discurso artístico como condição para a validação do seu estatuto.

Na segunda parte fizemos aproximações à noção de Cibercultura 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.

Expusémos 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, como o projecto «Yomango» (eu roubo) nascido nas redes (Internet), que cria sites em que apresenta um manifesto como «10 sugerencias para un estilo de vida Yomango: porque la felicidad no se puede comprar» (10 sugestões para um estilo de vida Eu Roubo: porque a felicidade não se pode comprar).

Nesta parte construímos um protótipo em Hipertexto intitulado: «Rocha de Sousa - Cartografia de um Ser sem Heterónimos» descrevendo a intenção de transmutar a «pintura em hipertexto do visível», pelo que visámos instalar e instaurar uma dimensão de tecno-imagens que aparentemente expandem a multidimensionalidade da imagem pictórica original. No entanto não deixámos de alertar para que uma imagem pictórica é concebida para ser fruída num acto de desvendamento, o que implica sensibilizar o imaginário do observador e não activar simulacros de um tecno-imaginário colectivo, ou elaborado por tecnólogos.

Por último fomos capazes de elaborar um objecto teórico denominado como «citor» uma 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), a estratégia intelectual da citação, mimetizada pelo conexismo

informático (Roy Ascott) e a ideia de autor (Michel Foucault), como identidade humana possuidora de um quadro semântico único e específico feito de vivência.

Demonstrámos que a existência do Pensamento Plástico é interdependente da investigação artística e da praxis artística, entendido como uma dimensão criativa, em que o artista é indissociável da materialidade coisificante da obra, que se oferece sempre na sua totalidade perceptiva. O artista exprime e materializa, no corpo da obra, a sua vivência, a experiência do tempo, as referências do seu espaço, ficando assim, incrustada na obra uma teia de acontecimentos e processos que reflectem e caracterizam uma determinada «cartografia do ser». A visibilidade da pintura «cripta» o pensamento plástico do artista, que não se diz por palavras, o seu pensamento possui a fisicalidade que caracteriza as coisas, cuja intencionalidade é tornar visível enquanto acto de comunicação.

Entendemos a pintura como **«estação do visível»**, um magma integrador, através do qual o artista se relaciona com o mundo, ele diz-se na visibilidade das suas representações, utopias que caracterizam um estado latente de questionamento, formulado e articulado através de estratégias e metodologias inovadoras que fixam o seu universo imagético. **A visibilidade da pintura «cripta» o pensamento plástico do artista**, este pensamento pode ser informado por várias disciplinas como a História da Arte, a Teoria da Arte, da Crítica da Arte, ou da Estética, mas é na intencionalidade de tornar visível enquanto acto de comunicação que acontece a pintura. Da «exterioridade-visibilidade» de uma pintura, emergirão ao longo do tempo, tantas outras pinturas, nunca imaginadas pelo pintor, quantos observadores forem capazes de o fruir.

Recuperámos a ideia de raiz mítica da pintura e da necessidade de retornar ao mito e à ideia de mitodologia, como forma de revisitação dos aspectos míticos da arte, entendidos como racionalização, uma construção que apresenta uma historicidade estruturante, uma mitologia, feita de narrativas. O mito possui a infinita capacidade de aglutinar e de se revestir de novas roupagens como é o caso da Ísis, da civilização Egípcia, ou a *Madonna*, pintada no período do Renascimento Italiano, contudo a hipótese de «transmutação» não está reservada a determinado período histórico.

Expusemos o lado cénico do mito, que desvenda uma estrutura mental complexa capaz de trazer da invisibilidade o imaginário de uma cultura, o mito diz-se mediado pela imaginação delirante, pela poesia, pela pintura e vê-se na imagética de um povo. Esta ideia de retorno ao mito,

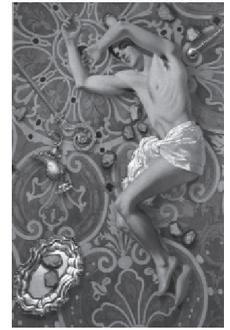
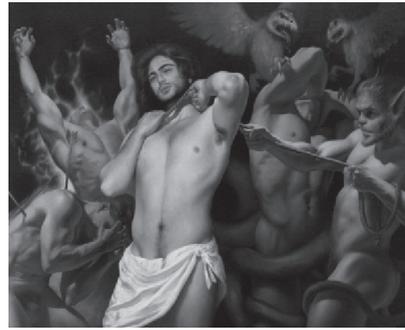


FIG. 1

A temática mítica é uma constante na obra de artistas contemporâneos, como Lima de Freitas, a imagem à esquerda refere-se à pintura intitulada «O Anjo Andrógino» - 1971. Ao centro e à direita, obras de Barahona Possolo, em que o retorno à figuração idealizada, de referência mítica é permanente. Pintura ao centro intitulada: «Alma Cativa», 1996 e a imagem, à direita, pintura: «A Alma de Santo Estêvão Contemplando o seu Corpo Adormecido».

no sentido da significação, pode ainda ser identificada no imaginário patente na obra de vários pintores como Almada Negreiros, Lima de Freitas e Barahona Possolo, nossos contemporâneos.

A tese enquadra o ponto de vista de observação investigativa através da trilogia - «Tradição, Modernidade e Pós-Modernidade», entendidas como categorias do pensamento humano, cujas arquitecturas são parte integrante do processo da construção dos mitos, dos rituais e das técnicas que caracterizam as diferentes maneiras de nos relacionarmos com a natureza e consequentemente construímos a realidade. Esta trilogia (Adriano Duarte Rodrigues) não se refere a períodos históricos, mas categorias que coabitam em qualquer época e em qualquer sociedade. São formas de relacionamento com a experiência que configuram diferentes estruturas narrativas.

Esta pequena-grande subtilidade interfere profundamente na ligação entre o indivíduo e a natureza, expressa pela narrativa do pensamento tradicional, que se caracteriza pela exposição oral presencial, um saber «cantado». Identificámos e chamámos a atenção para o discurso oral presencial, que sempre teve componentes não-verbais, como o recurso ao desenho, ao gesto, à música, à pintura com o intuito de aumentar a eficácia da comunicação, quase sempre dinâmica e efémera.

Interpretámos a pós-modernidade (Jean-François Lyotard) como «limite», como «problema» que veicula e anuncia a «vampirizaçã» dos conteúdos, a destruição da autoria, a interrogação sobre a originalidade, outras atitudes investigativas, novas perspectivas geralmente destruturantes e inquiridoras das ordens instituídas.

No contexto artístico actual, associámos a pós-modernidade ao esquecimento e abandono por parte do artista, de todo e qualquer

quadro tradicional instituído, inviabilizando a aprendizagem tradicional e moderna, gerando micronarrativas de tal maneira individualizadas que podem surgir como mundos fechados à significação. Deu-se a ruína da função tradicional da narrativa. A pós-modernidade propõe uma explosão de «pluralidade radical» de estilos-individualidades, que está na base do «desmembramento» de uma «unidade primordial» facilitadora de definições e reduções simplificadoras, que nostalgicamente nos invade na esperança da reconstituição de uma ordem apaziguadora.

A obra de arte passou a ser entendida como proposição, uma hipóteses combinatória de «blocos» de ideias, que expressam coerência performativa formal, que se pode recombinar infinitamente e é integrável num «ismo». O homem sem qualidades, o artista sem talento. Fazer não importa o quê? Mas fazer para quê? Se tudo foi transgredido e subvertido... A lógica transgressiva do discurso artístico (moderno) chegou à essência do acto de pintar na proposta da *Action Painting* em que Jackson Pollock encarna na mediunidade dos *drippings*, a irracionalidade de uma linguagem indecifrável vertendo tintas sobre uma superfície.

Fez-se destaque do tratamento intertextual que se institucionalizou interpretando os «índicios periféricos deslizantes» da potencial obra que passam a residir num «corpus», baseado nas estratégias intelectuais, à volta de uma multiplicidade de articulações plásticas materiais ou imateriais, capazes de determinar em qualquer momento, a «ocasião propiciatória», que se materialize ou sirva de pretexto para que aconteça arte, deixando de existir algo que diferencie estes objectos ao nível da percepção visual, isto significa que a «obra de arte» deixou de ser identificada pela sua componente visual e que qualquer coisa pode ser uma «obra de arte», desde que deslocada para esse contexto. (Arthur C. Danto)

Segundo esta perspectiva a visibilidade, aliada à inteligibilidade narrativa, bem como a materialidade do fazer oficial, contrastando com «misesgenação» das múltiplas experimentações surpreendidas pela emergência do «logos» da tecnologia, que está a criar outra realidade em que o corpo humano parece ser obsoleto e limitado para poder «sentir» as «sensações electrónicas», as «utopias presentificadas» em tempo real.

Frisámos que a «tecno-aprendizagem» teve a cumplicidade da imagem cinematográfica banalizada pelos «mass media», que instauram a cultura Pop, impondo a «gramática» da fotografia que contém as regras e princípios que regiam o funcionamento da leitura de uma imagem fixa realizada por um olho mecânico. O papel central da fotografia como «nova tecnologia» integrada no discurso pictórico,

reforça o recurso à óptica «*câmera obscura*» como uma prática artística utilizada continuamente, que permite reproduzir bidimensionalmente um modelo captado da natureza, sem intervenção directa da mão na sua feitura. Falámos de Giambattista della Porta uma personagem Renascentista ligada a várias Academias como a *Accademia dei Segreti*, (Nápoles-1580) *Accademia dei Lincei* (Roma - 1580) e a *Accademia degli Oziosi* (Nápoles - 1611) cuja obra *Magiae Naturalis*, é um marco decisivo para o surgimento da fotografia (Daguerre e Niepce).

A tecno-imagem da fotografia (Vilém Flusser), anuncia a crescente «invasão» tecnológica associado à descoberta do «desenhar com a luz» que banaliza a visualidade e o deslocamento da praxis artística para áreas que impossibilitassem a reprodução mecânica da imagem, que possibilitassem preservar a visibilidade das imagens pictóricas, abandonando o mundo das aparências reais.



FIG. 2
Instruções para máquina fotográfica «Kodak» de 1889 (em cima à esquerda), fotografia do Convento de Cristo em Tomar de 1884, fotografia realizada pelo fotografo August Sander intitulada: «Pintor» (1924), fotografia (1907) do pintor Henri Rouseau, (em baixo à esquerda) fotografia (1850) do pintor Paul Gauguin, Pintura, auto-retrato de Paul Gauguin com recurso ao uso da fotografia, (1928) da pintora Tamara de Lempicka no seu atelier, e fotografia (1940) de Leni Riefenstahl fotografando durante a rodagem do filme: «Tiefeland» (Terras Baixas) que se realizou de 1940- a 1954.

Desmistificámos a confusão à volta do papel do «ofício e aprendizagem», bem como, a «tensão» entre «antigo-moderno» que projecta a inevitável existência de um passado normativo, como uma dimensão, um contexto cultural, em que o artífice, enquanto guardião da tradição, dá lugar à emergência do pintor, aquele que concebe e projecta, acentuando a progressiva emancipação intelectual do artista, que passa a ser rigoroso, científico, matemático, no entanto, não se pode atribuir apenas o papel redutor, ao fazedor-construtor, dizendo que artífice é desprovido de pensamento plástico, de criatividade, pois a teoria e a prática fazem parte das regras tradicionais da aplicabilidade. «Operar» implica «operações» sobre a matéria, segundo uma ordem simbólica preestabelecida,

negando a teoria sem a realização. Não era o indivíduo, a personalidade, ou a propriedade intelectual do autor que tinha significado, mas sim a capacidade de um conjunto de homens contribuir para expressar o maior conhecimento simbólico no corpo da «obra».

Configurámos alguns «arquipélagos», ou movimentos artísticos, que em diferentes tempos e espaços evocaram a negação da progressiva «invasão tecnológica», preconizando um «retorno ao paraíso perdido» que procuram reconciliar o homem com a natureza, recuperando o sentido da própria existência. Estes artistas insurgem-se contra o «mitema histórico-científico» que progressivamente esvazia a interioridade através dos «novos poderes» adquiridos pela aplicabilidade da ciência à indústria de matriz imperial, fortalecendo a «fé» no progresso científico. Os Nazarenos, Pré-Rafaelitas e os Nabis foram apresentados como refúgios da tradição, entendida como *tradere*, transmissão, que remete para uma visão supra-histórica em que a metafísica joga papel regenerador. Descrevem-se estes três movimentos que possuem semelhanças e convergem num retorno a um «primitivismo cristão» que reencontre o papel do homem numa sociedade que cada vez mais o ignora. Esta «nostalgia de ser» materializa-se em paradigmas da imagética destes pintores que rejeitam a sofisticação académica, aceitando colocar a arte ao serviço de um ideário místico.



FIG. 3

Um dos «arquipélagos» foi o dos Nabis, fortemente influenciados por Gauguin que realizou esta pintura «A Visão Depois do Sermão ou A Luta de Jacob com o Anjo» em 1888, no mesmo ano em que Sérusier, sob a sua orientação pinta «O Talismã», podemos verificar que a proximidade compositiva e cromática é grande.

Na segunda parte da tese fazemos «expedições» ao conceito de *cybernetics* (cibernética) da autoria de Norbert Wiener, um matemático norte americano que em 1948 publica, através do Massachusetts Institute of Technology, o livro intitulado *Cybernetics, or Control and*

Communication in the Animal and the Machine, onde elabora uma teoria de comando e comunicação aplicável tanto à máquina como ao homem, transformando-se na pedra angular da cibercultura. É neste fim de século XX que se engendra e aceita como inevitável 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. Chamamos a atenção para a volatilização da individualidade que faz parte dos procedimentos das sociedades concentracionárias, cujos destinos tecnológicos sempre estiveram relacionados com os sistemas sofisticados de vigilância que se reflectem nos métodos de adestramento, recorrendo ao clássico condicionamento da punição e da recompensa.

Considerámos, aliás como outros autores (Edgar Morin, Paul Virilio, Adriano Duarte Rodrigues) que as máquinas estão cada vez mais preparadas para receber o homem em mundos virtuais construídos à sua imagem do homem, isto é patente nos sistemas de Realidade Virtual que transporta o utilizador para dentro de mundos digitais que mimetizam a realidade. Realidade Virtual representa um território artístico 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 universalidade do acto criador, transpondo o tradicional domínio técnico necessário à concretização matérica da obra, sublimada na desmaterialização digital.

O artista passou a servir-se, a utilizar as novas tecnologias, que lhe deram a possibilidade de acompanhar visualmente a evolução da obra, através de imensas variações, antevendo possíveis soluções, num tempo compactado no instante. A omnipresença da máquina e o papel das tecnologias na arte, inicialmente passaram pela representação do novo mundo das máquinas, da energia subtraída à natureza, e posteriormente divinizaram a própria máquina e as tecnologias, tal como aconteceu com movimentos artísticos de início do século XX.

Enquadrámos o computador como *axis mundi* digital, em que a «manipulação directa», à distância de um *click*, foi transportando o utilizador para «dentro» da máquina o que fez desaparecer a interposição corpórea do interface, desembocando na Realidade Virtual que leva o homem para dentro da máquina, ou na Holografia Computorizada que coloca o «espírito da máquina» do lado de fora. Esta revolução tecnológica proporcionada pelo computador não passou despercebida

à comunidade artística que tem realizado experiências pioneiras em todos estes domínios subvertendo a sua função utilitária e concebendo uma dimensão multisensorial coisificada na fantástica interactividade da Realidade Virtual. Relacionámos a vocação do utensílio e da máquina ao transformarem-se em armas contra a própria humanidade, (Jean Brun) estabelecendo o paralelo entre o raciocínio que presidiu à utilização das bombas atómicas, lançadas sobre comunidades de humanos, alertando para a habitual banalização do holocausto atómico, versus holocausto intelectual. (Paul Virilio)

Referimos que os artistas plásticos, servem-se do computador, como potenciador de novas imagens digitais fixas ou em movimento, tanto 2D (Bidimensionalidade) como 3D, (tridimensionalidade), pelo que agrupámos em três momentos distintos a utilização do computador. Inicialmente este foi entendido como «novo lápis», facilitador e acelerador de resultados plásticos, em seguida como um medium visual capaz de gerar obras de forte impacto visual e, por último, a transcendência digital, como algo que nos escapa, na sua imensa complexidade, mas que pode simular processos criativos humanos, sendo capaz de criar novas imagens sem a interferência humana. O imaginário pode transformar-se num ficheiro digital, transformando a vida num «jogo interactivo», onde se aceita passivamente tecno-travestir a existência.

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

Estas tecno-imagens circulam por canais, redes em crescente popularização e deve-se, em grande medida, a uma sub cultura tecnológica, *low-tech* de não especialistas intitulada *BBS - Bulletin Board System*, (sistema de boletins electrónicos) que subverteu a *high tech* dos académicos e investigadores instalando micro redes locais de computadores pessoais. Referimos Howard Rheingold e a importância das «subculturas» na apropriação «indevida» dos meios tecnológicos que estavam destinados a outros fins considerados mais significativos, como os de defesa/ataque termonuclear, decorrente da hiper-militarização da investigação científica das super-potências.

As redes passaram a encarnar os «não lugares» virtuais mais apetecíveis para «depositar» as produções tecno-artísticas, quer individuais ou colectivas, desde os finais da década de 70, assumindo maior relevância

nos anos 80, fazendo a convergência de toda e qualquer tecnologia electrónica de forma a ganharem a configuração de obras co-assistidas por computadores ligados em rede, como aconteceu com Roy Ascott convidado por Frank Popper para apresentar uma obra a ser exibida na *ELECTRA* de 1983, tendo Ascott concebido o projecto *The Pleating of the Text: A Planetary Fairy Tale* (1983), divulgado pela ARTE (1983).



FIG. 4

O novo paradigma da guerra virtual (Integrated Warfighter System da editora Ubisoft) passou a integrar os videojogos que podem estar *online* para serem amplamente testados e possuem uma qualidade visiva hiperreal (imagens em baixo). Em cima cartazes anunciando a caça a homens como Eric Rudolph e a Bin Laden, considerados inimigos das democracias ocidentais, ironia e banalização da militarização da sociedade, bem patente na pintura de Roy Lichtenstein intitulada «Blang» (1962).

Apontámos a evolução convergente de todas as manifestações tecno-artísticas, na plataforma digital, dá os primeiros passos na construção de um megaquadro semântico que será subordinado e parte integrante do imaginário de algo que nos escapa, reafirmando o «cibercanibalismo» do imaginário humano e reduzindo o corpo a «invólucro matérico», dispensável, pois o «registo» e utilização dessa «informação» equivalerá à possibilidade laboratorial de construir vida segundo determinado enclausuramento científico, o que significa estarmos perante a própria extinção da humanidade, composta por ruptura epistémica e da carne/organismo (ciclo de vida), pois os processos e tecnologias científicas serão

tão sofisticados e «naturalizados» pelas máquinas que se autonomizarão, erradicando na sua lógica hiperreal a própria humanidade.

Anunciámos o «estado écrã» altamente vigilante, eficaz e letal, cuja naturalização nos confunde como «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 colectiva, na poderosa ciberindústria do pensamento, sendo projectados na «linkagem» dos conteúdos (*copy/paste*) e progressivamente implodidos nos biliões de células de hipertextos.

As tecnologias intelectuais simuladas pelo Hipertexto já modelam estratégias complexas através da IA, como já havíamos aflorado, recorrendo aos aspectos lúdicos da indústria de entretenimento como facilitadores, desenvolvendo uma linguagem icónica denotada que se universalizou através dos jogos electrónicos (menus, janelas, botões, palavras-chave, diagramas, níveis de pesquisa) na perspectiva do utilizador, apresentando um «menu principal» auto-explicativo, convidativo e intuitivo, normalmente constituído por grupos e sub-grupos com percurso ascendente e descendente, o que significa poder voltar ao local de partida, e ser auxiliado por diagramas que situam, regra geral não são necessários pré-requisitos, porque se pressupõe que o utilizador já interiorizou a estrutura comum a quase todos os produtos informáticos.

Destacámos o «saber-fluxo e o «saber-transacção» tão divulgados por Pierre Lévy como novos paradigmas do conhecimento em Cibercultura, respectivamente conectados com a própria geometria das ligações dos hipertextos, cuja clareza conceptual já nos ultrapassa e é praticamente impossível determinar quais as empresas que presidem à gestão de instrumentos e entidades de forma a assegurarem o melhor funcionamento em termos dos protocolos de acesso ou da circulação de informação, pois a sua estrutura reticulada contém em si a possibilidade de suportar percursos alternativos mesmo quando largos sectores da sua malha «neuronal» forem atacados, neutralizados ou destruídos, estabelecendo «traçados» ou caminhos que podiam ser unilineares, em que se passa sequencialmente por todos os nódulos (silos de hipertextos) ou em espinha, marcando um caminho principal de nódulos complementados transversalmente por nódulos secundários visitáveis, ou em anel, composto por um conjunto de nódulos dispostos ao longo de polígonos irregulares sobrepostos, podendo transitar e aceder a qualquer nódulo situado em qualquer polígono e por último a rede, cuja densidade não nos deixa antever um itinerário a realizar.

Uma nova forma de pensar alicerçada numa escrita que congregue dinamismo, não linearidade e interactividade, «cujos símbolos seriam portadores de uma memória e uma capacidade de reacção autónomas», (Pierre Lévy - Ideografia) funcionando para além da inviolabilidade dos conteúdos dos Hipertextos que são interpretados como representações tradicionais do alfabeto e da imagem no contexto da cibercultura. Todo o sistema está fundamentado nas vantagens da representação icónica em movimento e na sua compatibilidade com o «olhar de scanner», exercitado durante milhares de horas em frente de consolas ou ecrãs de computador pelos videojogadores que são capazes de criar corredores de comandos imprevistos para ultrapassar os múltiplos níveis de dificuldade de cada etapa do jogo, pressionados por cascatas de imagens, nas quais se tenta vislumbrar algo que indicie se são potencialmente amigáveis ou agressoras.

Foi-nos dado perceber que a velocidade do *continuum* circular da produção, reprodução e combinação de hipertextos, anulou 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 perfeccionista da composição de palavras chave que dão entrada nas bases de dados.

Frisámos a condição tecno-artística dos milhões de utilizadores do ciberespaço, de um modo geral e em particular das redes com destaque para a Internet, tem cada vez menos a ver com a materialização em forma de obras de excelência, mas com a habilidade de «remix», remontagem de imagens multimédia, recorrendo ao imaginário colectivo da cultura «pop» suburbana ou de elite, facilmente identificáveis, acentuando a significação pela inclusão de pistas sob as mais diversas formas, como códigos visuais, que podem ir desde as etiquetas de roupa, fragmentos de sinais de trânsito, anúncios, marcas e sequências de filmes. Todos estes elementos estão pré-definidos de maneira a serem integrados nas estruturas da matriz Hipertexto e poderem ser novamente manipulados e combinados. Tal como a Orlan que durante as suas performances cirúrgicas, impõe transformações operadas no seu próprio corpo, interpretado como um hipertexto iconográfico.

As produções tecno-artísticas, embora inquinadas pela lógica concentracionária, possuem vocação universal (*gheto Internet*), e tornam

aparentemente obsoletas quaisquer competências artísticas enquadradas na transmissão e aprendizagem tradicionais do pensamento plástico indissociável da existência do ser e, por outro lado, obriga a coexistir com a ubiquidade das simulações laboratoriais de grande parte das técnicas e tecnologias artísticas implicadas na coisificação das obras, inviabilizando o próprio discurso humano porque este só pode realizar-se recorrendo a tecnólogos que o adaptem à discursividade das máquinas. Surgem imagens gerados digitalmente, são na sua grande maioria «mumificações», tecno-produções, uma espécie de «naturalizações» ilimitadas dos dispositivos tecnológicos.

É neste contexto que criámos e apresentámos 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), a estratégia intelectual da citação, mimetizada pelo conexismo informático (Roy Ascott) e 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 conexas com a informação digitalizada existente nas redes informáticas. Este 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, «piratizar» *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 do século XX.

O «citor», enquanto entidade, deixou de acreditar «na imposição de a tudo se impor a necessidade de saber» (consumo de bens simbólicos imateriais), 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*), plenas de subjectividade para informar e comunicar com receptores anónimos à escala global.

Considerámos 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 *gigabytes*, estando os monólogos humanos directamente relacionados com o tempo em que se está presente-ausente do terminal. Ao introduzirmos este novo conceito «citor», temos consciência da necessidade de o associar às estratégias relacionais utilizadas na figura da citação, no sentido de chamamento das imagens pictóricas armazenadas em suportes electrónicos sob a forma digital, potencialmente sempre convertíveis informaticamente e ao quase apagamento do autor que ocasionalmente emerge das navegações e ritualizações realizadas nas expedições aos territórios dos hipertextos.

Esboçámos uma atmosfera de condição pós-humana, 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 imagens.

Referimos que as imagens virtuais, animadas ou não, ao prescindirem da materialidade do mundo real, são totalmente geradas a partir das ideias do «citor», que possui «olhos de scanner» activados pela «consciência digital», estando mais atento aos programas de 3-D e de *rendering* que irá utilizar para melhorar a consistência e coerência dos seus mundos, e pouco preocupado, se os seus mundos virtuais estão mais ou menos parecidos com imagens importadas do mundo real ou encontradas acidentalmente numa qualquer rede. Exemplificámos através de espaços virtuais visitáveis e utilizáveis, que podem fazer alusão

a espaços reais desaparecidos como a Abadia de Cluny, ou totalmente virtuais como o espaço imaginário de Robert Abel (*High Fidelity*), ou a concepção de corpos digitais por Van Winkle.

Dizemos que um «citor» pode tornar visível o seu tecno-imaginário, construindo, transferindo e divulgando tecno-ideias em formato 3-D, no entanto esta unidade autoral é, normalmente, um agregado (artistas plásticos, arquitectos, fotógrafos, técnicos de animação, engenheiros informáticos, outros) que prima pelo perfeccionismo dos mundos virtuais totalmente gerados pelo computador, que expandem a própria noção de espaço tridimensional (perspectiva central) através de pontos, linhas, texturas, cores, sons e luz, em que cada ângulo de visão combina perspectivas, diferentes iluminações, luzes incidentes e reflectidas que se distanciam da luz natural ou da luz mística das imagens pictóricas, obedecendo à lógica numérica, elaborando na sua complexidade imagens virtuais que se dizem na transparência das imagens directas do tecno-imaginário do «citor».

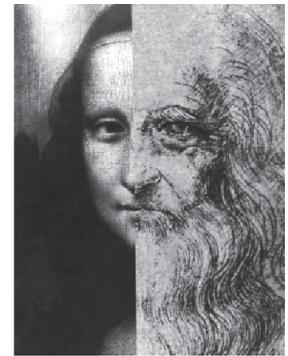
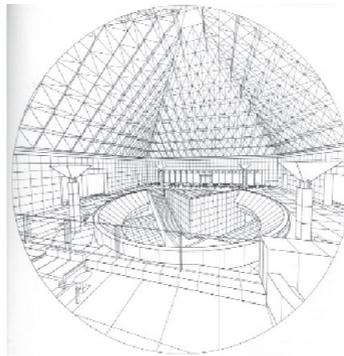
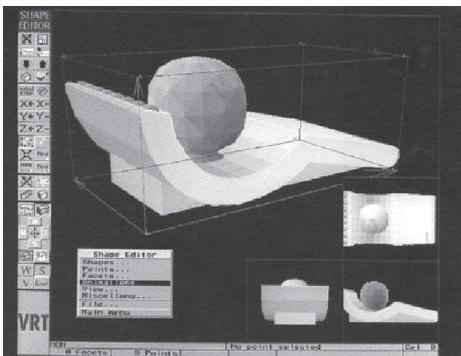


FIG. 5
Imagens digitais em que o *software* (esquerda) permite gerar modelos tridimensionais cuja aplicabilidade pode ir do mero utilizador, passando pelo designer, arquitecto ou escultor. Ao centro um desenho a *plotter* do atrium do edifício da IBM em Nova York (1987) e à direita a figura mítica de Leonardo da Vinci «Mona/Leo» de Lillian Schwartz (1987)

Enquadrámos os tecno-artistas na esfera do «citor», como Gero Gries que concebe espaços virtuais totalmente construídos no computador, sem recorrer a qualquer imagem pré-digitalizada o que gera expectativa e cumplicidade afectiva no observador que se interroga sobre memórias de vivências em físicos reais com os quais está familiarizado descobrindo, na essencialidade purista do espaço e das formas, a desertificação da humanidade. Gries, depois de criar o espaço virtual em 3-D, regista uma multiplicidade de fragmentos em 2-D que imprime em grande formato, que faz surgir como imagens portadoras de um ensurdecador «silêncio visual» que emana desses espaços virtuais invadindo nostalgicamente o olhar.

Referimos ainda 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, vivênciadas *frame a frame*, pois o «citor» ignora que a actividade artística é indissociável do «topos» do pensamento plástico, reflectindo sempre a temporalidade e espacialidade imanentes, como condição de uma acto de humanização, e não como acto técnico que permite apenas aceder aos imensos depósitos de informações com o formato de hipertextos, armazenados, organizados e geridos por tecno-inteligências que estão para além da compreensão humana.

A ideia de sincretismo indiscriminado é expressa no termo «ciberdélia», emanado da cibercultura como miscelânea de noções provenientes da cibernética (comunicação entre humanos e máquinas), robótica (carne electrónica-máquina) e a psicadélia (utilização de «drogas inteligentes» no sentido da estimulação de quadrantes cerebrais pouco explorados) recuperada dos movimentos juvenis de contracultura dos anos 60, mais visíveis na Europa e nos Estados Unidos.

Estabelecemos um paralelo interessante entre estes movimentos juvenis e o «citor», como se tivesse feito uma importação do ideário para a *New Age*, ou a *Information Age*, que têm por base um híbrido cultural alicerçado no pensamento holístico (do grego «*holos*» - todo) que tenta estabelecer a interacção indivisível do corpo e do espírito, um movimento «coleccionista» de sistemas religiosos do início do século XX, que originariamente inclui a ideia de uma nova ordem espiritual à escala mundial, com fortes raízes na Teosofia.

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 tecnomemórias 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» (definidoras de direcções de poderes ocultos

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 «organismos naturais finalizados»— considera o homem como uma possibilidade de «arquitectura», uma variante combinatória extremamente complexa, mas que é passível de réplica.

Concebemos três pilares de sustentação da sociedade da informação pós-humana: 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 interferência humana, cujo crescimento é directamente proporcional à progressiva aceitação da desmaterialização.

Demos vários exemplos de atitudes de resistência artística à habituação à irracionalidade tecnológica com o caso do *Survival Research Labs* em que a programação da actividade artística deste grupo «*low technology*»,

autodenominado como companhia de «apresentações mecânicas espectaculares», enquadra-se no imaginário do «citor».

Contextualizámos 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, que no seu «Manifesto do Unabomber, O Futuro da Sociedade Industrial». O «citor» percebeu que a aquisição do maior número de competências, toda a flexibilidade e formação ao longo da vida (*high tech*), não significavam ter melhor vida (*low life*), permitiam-lhe 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.

A ciberexistência do «citor» deve-se, em grande medida, ao território virtual chamado *cyberespace* (ciberespaço), composto por objectos informáticos multidimensionais, redes de redes, incontroláveis na sua imaterialidade. Ciberpaço é um termo criado por William Gibson no livro de ficção científica - *Neuromante* (1984), sendo apropriado pela comunidade científica e artística, mas essencialmente faz parte da

«mitodologia tecno» dos *Cyberpunks*, (*no future* - sem horizonte) está enraizada na crescente exclusão pós-industrial (trabalhador-unidade de produção de bens materiais) e simultaneamente ancorada na hiperalienação circunscrita pela cultura *pop* e seus derivados, como sejam os modelos *pop star*, adaptados aos *pop star programmers* (programadores de videojogos), pseudo-produtores de objectos culturais, um dos sectores que mais tem contribuído para a instauração da cibercultura.

Os cyberpunks foram capazes de identificar o único sector sagrado das cibercreácias, a «especiaria do conhecimento», e é aqui que se diferencia a atitude do «citor» da do *cyberpunk*, pois o primeiro apresenta e alimenta uma estrutura de esperança, feita de argumentação e actuações que visam recuperar e recentrar a dimensão humanista intuída no presente momento histórico, tanto fora (natureza) como dentro (ciberespaço), ao passo que o *cyberpunk* devolve, ataca e sabe provocar «hemorragias» (Internet) cuja extensão inviabiliza determinados domínios das cibercreácias, utilizando as próprias armas do adversário para o neutralizar.

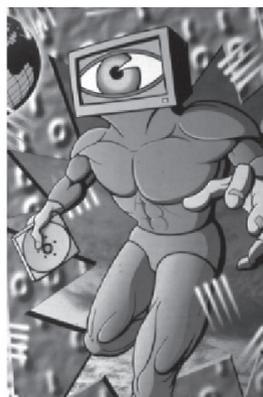


FIG. 6

Arquitecturas de biomáquinas em que os dispositivos tecnológicos são introduzidos no corpo através de nanotecnologias «naturalizando» a aceitação de se modelar o corpo conforme se deseje sob o olhar atento das super-máquinas que tudo vigiam. O *look* dos *cyberpunk*, é muitas vezes «retro», como se nostalgicamente quisessem viver numa alucinação consensual securizante de um tempo natural.

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 volatilização dos conteúdos está associada à velocidade 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).

Nesta tese fazemos uma das primeiras aproximações, não triunfalista, à problemática do impacto das novas tecnologias de matriz digital na formalização do discurso artístico, com especial enfoque no hipertexto entendido como arquitectura fundadora da cibercultura e estabelecemos uma clara distinção entre o domínio das manifestações artísticas e das produções techno-artísticas.

Continuamos a considerar a não exclusão das novas tecnologias na formalização do discurso artístico, mas advogamos da maior importância reflectir e investigar sobre a praxis artística e a emergência dos dispositivos tecnológicos, bem como, o desmontar dos estereótipos sobre arte, ciência e tecnologia.

Através do «citor» fomos capazes de elaborar e colocar três asserções: 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 artístico, tendo como contraponto a hidra das manifestações tecno-artísticas que se alimenta e mimetiza de todas as práticas artísticas 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 artísticas que passam a pertencer ao mundo das manifestações tecno-artísticas em que as significações deixam de impregnar e instaurar imagetivamente 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.

Concluo evocando José Henriques de Azeredo Perdigão e a Fundação Calouste Gulbenkian, cuja personalidade visionária marcou o panorama cultural português e representou o horizonte de modernidade em Portugal na segunda metade do século XX, cujas bolsas facilitaram a minha formação académica no domínio artístico e científico. Luis Badosa Conill, um homem de rara qualidade humana, artística e científica, graças a quem aprofundei contactos efectivos com outra cultura universitária, determinantes na investigação desenvolvida e que tiveram repercussões na *praxis* investigativa operada, e por quem tenho a maior admiração e amizade, e por último João Rocha de Sousa, meu tutor académico de sempre, «ser sem heterónimos», cuja excelência intelectual marcou o domínio artístico em Portugal nas suas múltiplas vertentes.