

HUGO

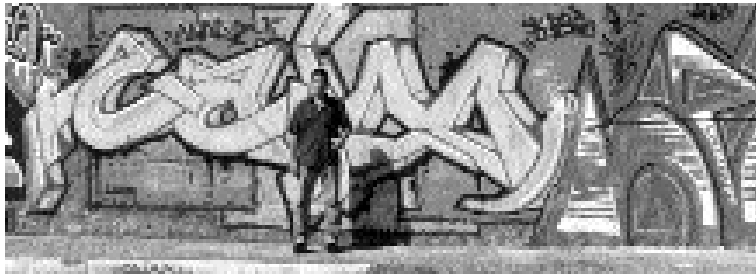
Cibercultura-tecnoimaginario

FERRÃO

Un graffiter se aproximó con las manos manchadas de pintura en spray y se dirigió a mí en lenguaje rapper, dijo que aquella pared es su espacio tecnoimaginario, no tiene nada más que esto, los colores de las pinturas le dan la existencia que siempre le fue negada.

El prefijo tecno, se refiere a la banalización de la interacción entre arte y tecnología, se relaciona con la apropiación, por parte de las tribus suburbanas, de las prácticas artísticas, de las técnicas provenientes de cualquier sector de la actividad humana, en este caso la utilización de pinturas industriales en spray en las paredes de unos aparcamientos privados en Lisboa, con el objetivo de dar cuerpo, hacer visible, el tecnoimaginario de estos grupos, a través de fragmentos de imágenes estereotipadas procedentes de la cibercultura.

La pintura, puede funcionar como medio para exponer verdades mayores, los ojos del pintor reflejan su visión, el modo como interpreta y se relaciona con lo real. Es en el espacio del taller, donde se interroga, busca el dominio sobre materiales plásticos expresivos, a veces crea el instrumental actuante, elabora el saber de estudio inherente a la construcción de la pintura, pudiendo alcanzar gran maestría, pero pertenecerá al dominio de la ilustración si no transporta algo de la experiencia estética de su autor.



Graffiti realizado en la zona de Belém en Lisboa.

La manipulación de las materias y materiales que integran el cuerpo físico obra plástica, implica diferentes grados de dificultad, para que puedan ser aceptados como resultado que satisfaga al operador plástico. Académicamente hablando, existen ejercicios cuya complejidad ha determinado la clasificación y tipología de un vasto conjunto de instrumentos imprescindibles a la sistematización de técnicas de índole artística, al perfeccionamiento e innovación tecnológica, así como el mejoramiento de los instrumentos utilizados, puede ser realizado por un técnico cualificado o por el propio artista.

Para algunos pintores, entre los cuales me incluyo, existe la necesidad de temas específicos que permitan establecer corredores de sentido plástico, puntos de anclaje que llevan al observador a recrear, a través de sus vivencias, una dimensión donde se redescubre como ser. Estas pequeñas narrativas, hacen parte de las metanarrativas que lo habitan por dentro, el pintor sabe que se transporta a través de parámetros generalizadores y necesita establecer directrices, geometrías, porque la voluntad de comunicar con los otros es más fuerte, se hace urgente circunscribir, visitar la figuración, el propio cuerpo humano y, en ciertos casos, la creación de un lenguaje simbólico y alegórico, cuya opacidad y densidad de significaciones se van revelando.

Las cosas que hacen parte de lo real, están en campo, existen físicamente y se ofrecen a nuestra mirada, nuestros sentidos escudriñan el horizonte y compilan estos datos en información, aún la permanencia física de las cosas, es independiente de nuestra significación, constatamos la existencia de la impermanencia inherente a la condición humana que permite deambular entre vastos conjuntos de cosas a las que llamamos mundo. Probablemente estaremos en condiciones de vivenciar a través de la experiencia ese mundo y, en el caso del artista, la intensidad de la experiencia estética es determinante.

El ver viendo, del pintor contamina las ideas y los conceptos, el pintor se piensa en la pintura y por la pintura, va tejiendo interrelaciones, un mundo virtual poblado por millones de imágenes mentales, un imaginario registrado



Diseños introductorios de Hugo Ferrão para pinturas de la serie *Seres del Silencio*.

y soportado por redes que intentan relacionar y aprisionar las cosas. Tal vez sea la consciencia de la imposibilidad de la comprensión, o racionalización de las apariencias, porque las cosas estarán siempre ladeadas en sus múltiples dimensiones, lo que le lleva a crear una pintura, este entendimiento transforma al pintor en un cazador de imágenes y, simultáneamente, presa de las diversas perspectivas disciplinarias en la tentativa de, a través de la multiplicidad de puntos de vista, representar o presentar.

La transmutación simbólica operada en el discurso plástico, se refiere y pasa por preexistencias estéticas, la pintura se ve por intermedio de otras pinturas. Al pintar cosas que se asemejan a monos, automáticamente estoy introduciéndolos en la tradición de la representación del mono en la pintura occidental donde tiene, principalmente, el papel de caricaturar los comportamientos humanos, de provocar el rechazo, por la posibilidad "chocante" de que seamos sus descendientes. Son "avisos" de aquello que es más incompatible, o la sospecha de nuestra proximidad, por un lado, el simio presenta una forma semejante al hombre pero tiene un comportamiento funesto, imita, no se puede controlar, puede desencadenar fuerzas instintivas, es símbolo de la actividad inconsciente.

La obra de arte abre e instaura mundos, hace posible resistir y negar el tecnoimaginario, es la antítesis de las fábricas de la mirada, uniformizantes, monótonas, y redundantes. Se ha vuelto difícil, en la presente sociedad concentracionaria de índole espectacular, hablar de imaginario colectivo de un determinado país, incluso en una concepción elitista, podríamos decir que el imaginario portugués, transporta en si un pasado mítico que condiciona nostálgicamente, el presente. Fuimos grandes, pero tal y como el hijo, cuyo padre ha muerto prematuramente, tiene la necesidad de crear un personaje de ese alguien que no llegó a conocer, solamente como campo de hipótesis, donde paran todas las interrogaciones relacionadas con la incomunicabilidad impuesta por la muerte, también nosotros, divagamos por ese tiempo pasado poco comprendido.

El tecnoimaginario está poblado por fragmentos de imágenes recombinales, que están en el limbo de la globalización, término asociado

a conjunto vacío, que puede fácilmente derivar en totalitarismo si tenemos en cuenta la hipótesis de hegemonía incuestionable de una superpotencia. Los miedos impuestos por los telehorrores que presenciamos todos los días, son fabricados y tienen como base tecnologías cada vez más biotecnosuficientes, casi sin la intervención humana, reconfiguradas en tiempo real y cuya población es la especie humana encarada como mercado y simultáneamente mercancía.

No podemos olvidar que dejamos de ser propietarios de nuestro propio cuerpo, con toda la legalidad, elaborada por los técnicos de las demotecnocracias, el cuerpo de cualquier ciudadano pertenece al Estado, por el simple hecho de la “donación o recogida de tejidos u órganos de origen humano para fines de diagnóstico o para fines terapéuticos y de transplante” –Asamblea de la República Portuguesa, Ley 12/93 de 22 de Abril–, siendo considerados “potenciales donantes *post mortem* los que no hayan manifestado ante el Ministerio de Salud su cualidad de no donantes” –Artículo 10, n.º 1–, para que conste en el Registro Nacional de No Donantes del Ministerio de Salud.

Evoquemos a Guy Debord en *Comentarios sobre la Sociedad del Espectáculo*: El apagamiento de la personalidad acompaña fatalmente a las condiciones de la existencia concretamente sometida a las normas espectaculares y, también, cada vez más distantes de las posibilidades de conocer experiencias que sean auténticas y, a través de ellas, descubrir sus preferencias individuales. El individuo, paradójicamente, deberá negarse permanentemente si pretende ser mínimamente considerado en esta sociedad¹.

Frente al flujo continuo de imágenes, todas las mañanas es preciso cumplir el ritual matinal de mantenimiento, “delete”, en otras palabras eliminar, un cuerpo tecnicizado de la visualidad cotidiana, prepararlo para la *Comunidad que Viene* de Giorgio Agamben y para la idea del cuerpo tecnicizado y del paralelismo por él establecido entre la pintura y la fotografía: vibra, sin embargo, en la belleza de Helena y en el cuerpo tecnicizado algo como una semejanza (“Viéndola, se parece terriblemente a las diosas inmortales”). De aquí, también, la desaparición de la figura humana de las artes de nuestro tiempo y el declive del retrato: aprehender una unicidad es tarea del retrato, pero para aprehender la “cualquieridad” es necesario el objetivo fotográfico². ¿Podremos ser superficies impregnadas de materia fotosensible, impresionables a distancia... por la luz modelada por millones de informaciones?

Evoco a otros guardianes, como Jean-Christophe Rufin, que en su libro *La Dictadura Liberal*, dice: “La civilización liberal se nos presenta, cada vez más, como una entidad autónoma e incontrolable, evolucionado según sus propias leyes, las cuales no parecen dejarse alcanzar por ninguno de los poderes de los que los hombres están dotados. Canto a los individuos

¹ Debord, Guy-Comentarios sobre la Sociedad del Espectáculo, Prefacio a la Cuarta Edición Italiana de “La Sociedad del Espectáculo”, *Mobilis in Mobile*, n.º 4/5, Lisboa, 1995, p. 45.

² Agamben, Giorgio-La Comunidad que Viene, Editorial Presença, Col. Hipótesis Actuales, n.º 1, Lisboa, 1993, p. 42.

que pueblan estos regímenes libres, son cada vez más ingobernables. Ninguna norma, ninguna directiva, los constriñe para que expresen su desacuerdo si la aceptan libremente. Hay pocos o ningún límite a la revuelta, no por su poder sino porque, de hoy en adelante, será incapaz de afectar al sistema en sus principios”³.

³ Rufin, Jean-Christophe-La Dictadura Liberal, El Secreto de Todo el Poder de las Democracias del Siglo XX, Public. Europa-América, Col. Estudio y Documentos, n.º 283, Lisboa, 1995, p. 20.

Recientemente Viviane Forrester, en sus “manifiestos”, *Horror Económico y una Extraña Dictadura, la Opresión Ultraliberal*, nos habla de la mutilación instantánea del pensamiento: No existe actividad más subversiva, más temida y también más difamada, circunstancia que no se produce por azar, no es fortuito: el pensamiento es político. Y no únicamente el pensamiento político. ¡Lejos de esto! El simple hecho de pensar es político. De aquí la lucha insidiosa y por ello más eficaz, conducida actualmente, como nunca, contra el pensamiento. Contra la capacidad de pensar⁴.

⁴ Forrester, Viviane-El Horror Económico, Terramar, Col. 2001, n.º 7, Lisboa, 1997, p. 80.

En la música Léo Ferré, desgraciadamente desaparecido, nos llega al alma, al cantar *On n'est pas sérieux, quand on a dix-sept ans*, nos cuenta historias maravillosas, de una calidad poética y musical rara, pero será Martin Heidegger, odiado por las tendencias políticas, magnífico filosóficamente, al igual que la cineasta Leni Riefenstahl, el que alerta, desde los años 20 sobre la urgencia de contrariar la idea reductora de la anulación de la diversidad, en la que el papel del arte es primordial para la humanidad, por la insubordinación tecnológica, a propósito de esto dice: un arte es siempre el arte de un pueblo (y no únicamente de un “período” de la historia), dado que la historia de este pueblo (es decir, su identidad) depende de la instauración proporcionada por la emergencia de un arte que le es propio⁵.

⁵ Chalumeau, Jean Luc-Las Teorías del Arte, Filosofía, Crítica e Historia del Arte de Platón a Nuestros Días, Inst. Piaget, Col. Teorías De las Artes e Literatura, n.º 3, Lisboa, 1997, p. 81.

La desertificación angustiosa que se produce a todos los niveles, ha deshumanizado de tal manera al ser, que se ha convertido en condición para su supervivencia pacífica, la ausencia de discernimiento, el propio olvido de sí.

Este olvido de sí, en las sociedades concentracionarias, se preconiza, por ejemplo en el amaestramiento de sus ejecutores, no se desea participación, sino continuidad, mantenimiento, administración y gestión de privilegios de todo tipo para los decisores. El verdugo en su inmensa hipocresía, puede llegar a acumular el papel de víctima, desculpabilizándose, inocente en las rutinas de exterminio, incapaz de discernir, programado para cumplir la misión-tarea que le ha sido atribuida, normalmente revestida de algún alto designio humanitario.

Hemos sido capaces de condenar y exorcizar las atrocidades cometidas por los Nazis durante la II Guerra Mundial, aceptamos fácilmente a los vencedores, la versión oficial de los hechos, y nos quedamos indiferentes cuando autores como James Bacque, en *Otras Pérdidas*⁶, tienen el valor de investigar la muerte de los prisioneros alemanes en la posguerra, cuya

⁶ Bacque, James-Otras Perdidas, Edições Asa, Lisboa, 1995.

metodología de ejecución es repugnante.

Diagramas y esquemas son auxilios preciosos para la comprensión y estructuración de las ideas sobre como controlar el comportamiento de multitudes, hemos pasado de una "humanidad perdida", hacia una posthumanidad, como Alain Finkielkraut nos cuenta: El cerebro que daba órdenes a aquellos ojos azules y a aquellas manos cuidadas decía claramente: "Esta insignificancia que aquí tengo delante de mí, pertenece a una especie sobre la que no hay dudas que es necesario suprimir. Pero en el caso presente conviene, antes, estar seguros de que no contiene cualquier elemento utilizable"⁷.

⁷ Finkielkraut, Alain-La Humanidad Perdida, Ensayo sobre el Siglo XX, Edições Asa, Lisboa, 1997, p. 8.

La posthumanidad respira gas Zyklon-B, bajo la forma de hiperrealidades, cuyo lema es más real que lo real. La tecnicidad para el montaje de tales escenarios tiene en la industria del entretenimiento uno de los pilares que sustentan el templo. Lentamente hemos pasado del discurso oral presencial, que caracterizaba las civilizaciones nómadas, consideradas sin historia, a la escritura, un registro más estable, a medida de la sedentarización. Leemos y escribimos, alcanzando progresivamente más gente, tiradas gigantescas de libros se propagan por toda la tierra, pero para leer es necesario estar alfabetizado, es necesario esfuerzo y existe un aprendizaje constante enriquecedor a través de la lectura y de la escritura.

La fusión de los diferentes discursos de comunicación de masas, se da cuando tecnológicamente, la digitalización se ha convertido en fiable, del scripto, audio, vídeo e informo; convertir una imagen no digital, como la fotografía, en una imagen digital, o sea, en un formato en el que los datos almacenados están en una secuencia binaria, permite al ordenador su interpretación. Ha surgido el producto multimedia, que congrega en forma digital y con coherencia interna, normalmente recurriendo al arquetipo hipertexto⁸.

⁸ Hipertexto es un *software* que contiene los discursos, audio, scripto, vídeo e informo, con coherencia propia con base en la idea de nódulos y conexiones, lo que permite la búsqueda lineal y no lineal. Existe un libro de culto de Theodor Nelson, a quien se atribuye la creación del concepto Hipertexto, que se titula: Computer Lib, Dreaan Machines, Tempus Books of Microsoft Pres, Washington, 1987 (la 1.^a edición data de 1974).

Esta plusvalía comunicacional, aliada al desarrollo y al crecimiento de las redes transnacionales en la perspectiva de la globalización hizo emerger la noción de un tecnoimaginario, fruto del cruce de todas las informaciones, cuyo volumen se encuentra más allá de la capacidad de comprensión humana. Las imágenes son vehículos de excelencia para la comunicación multicultural global.

A las nuevas generaciones se les instauró un tecnoimaginario, cimentado en el dominio difuso de las nuevas tecnologías, que se superponen a las viejas teledictaduras, banalidades presentadas por "mujeres neumáticas" con más o menos silicona, tuvieron el papel propiciatorio para la creación de una cultura de superficialidad, de espectáculo, pero son solamente retrato de subdesarrollo cultural.

Podemos atrevernos a estratificar las generaciones de la posguerra, de



Diseños del personaje Case, conectado a un terminal y con implantes, del cómic *Neuromante*, de Tom de Haven & Bruce Jensen.

⁹ En la filmografía de ciencia-ficción de cuño cibernético podemos sugerir tres películas *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982, *Johnny Mnemonic* de Robert Longo, 1995 y por último *The Matrix* de Wachowski Brotherstem, 1999.

una forma simplista, por las tecnologías vinculadas a la comunicación de masas, así, a las generaciones de la televisión, donde se sitúan nuestros padres, le suceden la del ordenador, la de las redes y, por último, la de la realidad virtual. Las arquitecturas mentales resultantes de la hibridad biotecnológica, fantasiada por los implantes⁹, que permitirán “cargar” toda la inteligencia colectiva instantáneamente, han alterado profundamente nuestra relación con lo real, nuestro modo de pensar, por la constante interposición de filtros tecnológicos que funcionaban como extensiones y prótesis para explorar el mundo que nos rodea y, ahora, el mundo virtual –el ciberespacio. en la película *Johnny Mnemonic*, de Robert Longo, (1995) con argumento de William Gibson, un personaje interpretado por el actor Keanu Reeves– Johnny, es un “correomnemónico”, transmisor de informaciones a través de implantes cerebrales, el mismo actor ahora como Leo, en *The Matrix* de Wachowski Brothers (1999), habita, sin saberlo, un planeta moribundo, que crea un sistema de autonomización tecnológica total, quizás esto son anticipaciones.

El poder estar conectado a miles de instituciones, servicios e individuos, ha obligado a repensar la propia relación con saberes y conocimientos, se ha vuelto fundamental integrar los conocimientos de los especialistas de contenido, a través de tecnólogos en plataformas tecnológicas que interconecten y optimicen esas contribuciones a escala mundial, por lo que el estatuto de excelencia atribuido al especialista de contenido, o a la propiedad intelectual, tan reclamada, se han diluido en el equipo que construye el prototipo a lanzar en la red.

Guy Debord refuerza este aspecto diciendo: “Claro que yo nunca he preconizado el principio de la propiedad literaria. Como dijo Brecht, todo pertenece a quien lo mejor. A las miserables reglas que rigen la propiedad privada literaria, existente solamente para reducir la expresión humana –y por lo tanto, el juicio crítico, la teoría– a un mero valor de cambio, siempre han opuesto los hombres libres la única apropiación que vale la pena: la del valor de uso de esta teoría, pudiendo como tal verificarla, poniéndola en práctica. La crítica radical no razona en términos de exclusividad sino de necesidad histórica”.¹⁰

Esta nueva relación con el conocimiento y nueva actitud intelectual está

¹⁰ Deborg, Guy–Cómo Engañar el Hambre, Frenesi, Lisboa, 2000, p. 10.

representada por millones de ordenadores personales en red, comenzando a establecerse la comunicación interactiva generalizada gracias a la, cada vez mayor, accesibilidad a equipamientos y servicios que permiten al utilizador navegar por vastos continentes de datos, como diría Willian Gibson a propósito del concepto de ciberespacio¹¹. Un nuevo medio de comunicación que resulta de una infraestructura tecnológica, cuyo arquetipo es "reunir lo disperso".

Redes sobre redes, haces interpretativos en los que se solicita participación, intervención e interacción. La exploración de redes como Internet, obliga a un esfuerzo de estructuración, de definición de objetivos, de programación de esta "expedición", los eslabones de interdependencia son muchos lo que, a la partida, puede ser inhibitorio, a pesar de ello, existen elementos facilitadores, como la organización fundamental de la información que, en cierta forma, revela la matriz de todos los productos.

Todas las actividades humanas están representadas en la red que posee los atributos de la divinidad, omnipresencia, omnisciencia y omnipotencia pudiendo, el simple mortal, acceder en tiempo real a la dimensión de la divinidad. En el exterior de nuestro cuerpo encontramos una entidad inteligente que simboliza todo el conocimiento humano y nosotros solamente tenemos que saber conectarnos, lo que significa, estar en la posesión de rutinas elementales, para la construcción de sentido a través de bloques de datos. Comienza a aceptarse que el propio cuerpo humano puede ser mejorado, debido a los avances científicos como la genética, lo que nos proyecta hacia áreas nunca antes navegadas por la humanidad, somos capaces de empezar a construir mundos. La tecnología se está produciendo desde el exterior hacia dentro del cuerpo, como anunciaba la ciencia-ficción.

La "mecánica celestial", que presidió la construcción de la comunicación de masas pretendía difundir datos que contenían materia informativa, cuyo público objetivo no estaba identificado y con perfiles indiferenciados, una masa informe de destinatarios, -"verter sobre"- . El tiempo de integración de esta "cualquier cosa" que surge en campo, provoca una compactación entre estímulo y la reacción, llevando al espectador a trasladarse de programa hacia programa, a una velocidad que no le deja acceder, interiorizar los contenidos o mensajes. El abandono de las clasificaciones mentales que permiten "ordenar" las ideas y que posibilitarían la transformación del individuo, creando otros comportamientos, se debe en gran parte a los aspectos tecnológicos que subordinan la mediatización del contenido de una comunicación dada, que se desea hacer llegar a un auditorio a escala del planeta.

Es en este contexto de gruta platónica en el que podemos situar la

¹¹ Willian Gibson está considerado como el gurú del movimiento literario de ciencia-ficción Cyberpunk, el concepto de ciberespacio, es inventado y presentado en el libro de su autoría, *Neuromante*, Gradiva, Col. Contacto, n.º 4, Lisboa, 1988 (la primera edición data de 1984). Ciberespacio, es una "alucinación consensual" que deriva de la accesibilidad a la información proveniente de millones de ordenadores conectados a la red a escala planetaria.

12 Lévy, Pierre-Cibercultura, Inst. Piaget, Col. Epistemología y Sociedad, n.º 138, Lisboa, 2000, p. 15. Pierre Lévy, es un autor fundamental en la comprensión de la cibercultura, por lo que se presentan las siguientes obras: las Tecnologías de la Inteligencia, el Futuro del Pensamiento en la Era Informática, Inst. Piaget, Col. Epistemología, n.º 23, Lisboa, 1994-La Máquina del Universo, Creación, Cognición y Cultura Informática, Inst. Piaget, Col. Epistemología y Sociedad, n.º 27, Lisboa, 1995-Ideografía Dinámica, Para una Imaginación Artificial, Inst. Piaget, Col. Epistemología y Sociedad, n.º 63, Lisboa, 1997-La Inteligencia Colectiva, Para una Antropología del Ciberespacio, Inst. Piaget, Col. Epistemología y Sociedad, n.º 68, Lisboa, 1997.

13 Rodrigues, Adriano Duarte-El Porvenir Nómada da Sedentarización, Atalaia, n.º 3, Lisboa, 1997, pp. 53-60.

alegoría de la cibercultura, por lo que tradicionalmente tendremos primero la definición y nadie mejor para hacerlo que Pierre Lévy –“la cibercultura expresa la ascensión de un nuevo universal, diferente de las formas culturales que la precedieron en la medida en que este se construye sobre la indeterminación de un sentido global cualquiera”–.¹²

La visión apocalíptica, de un plano orquestado a nivel mundial para el control de la humanidad es demasiado evidente, poco sutil, no podemos, sin embargo, dejar de reconocer que el lenguaje máquina empleado, a medida que adquiere autonomía, obliga y obedece a un montaje específico que subordinará técnicamente los contenidos, esta posibilidad de autonomización tecnológica tiene un nuevo componente que es el tiempo real, –dejó de existir tiempo de espera–, el acceso a la información es instantáneo.

Adriano Duarte Rodrigues en un artículo titulado, *Porvenir Nómada de la Sedentarización*, dice: Con el fin de la velocidad de desplazamiento y el inicio de la instantaneidad de representación se superará el límite de la realidad. Las imágenes y los mensajes disponibles en las redes de información pasarán, de esta forma, a operar una nueva modalidad de nomadismo. El porvenir instantáneo de las imágenes y de los discursos ha consumado un largo proceso de sedentarización de las civilizaciones. La época actual posibilitará así, por primera vez, el disfrute de los placeres del nomadismo, asociado a las ventajas de la sedentarización¹³.

La imagen es la representación de algo que es visible y, en el caso particular de la Cibercultura, puede realizarse en circuito cerrado o no, uno de los ejemplos es el campo de las estrategias empleadas por los ciberartistas en sus sites, que funcionan como galerías virtuales, reproduciendo en el ciberespacio los modelos reales, con la ventaja de autolegitimarse. Hoy podemos hablar de ArtNet y de infinitas bibliotecas de imágenes que pueden trabajarse en programas de tratamiento de imagen, como el Adobe Photoshop de Microsoft o el ToolBook de Asymetrix, Learning Systems, Inc., un programa constructor de hipertextos donde podré presentar mis imágenes. La convergencia de todos los materiales y materias consideradas susceptibles de poseer calidad plástica están virtualmente a nuestra disposición.

Uno de los indicadores del vaciamiento y de la circularidad de las imágenes en las propuestas del ciberarte se manifiesta en el resultado perfeccionista conseguido por el recurso a la multiplicidad de efectos técnicos, lo que revela los primeros pasos en esta área tan prometedora, en la que la tecnología (como ha sucedido cuando se introduce una nueva técnica en el discurso artístico, basta recordar el papel de la fotografía y del vídeo, como ejemplo), es un canto de sirena, que seduce y fascina. En la exposición CYBER 99, Creación en la Era Digital, realizada en Lisboa



Fotografías manipuladas de la serie Juicio de la autoría de Daniel Lee, expuestas en la CYBER 99, en el Centro Cultural de Belém en Lisboa.

en el Centro Cultural de Belém, estaba organizada en cuatro núcleos, Cyber Artes, Cyber Juegos, Cyber Imágenes y Cyber Ideas, en el núcleo de las Cyber Artes, entre los participantes Daniel Lee, fundó en 1998 la D. Lee Associates, una empresa dedicada a la fotografía digital, recomposición informática y renderización, estaba representada por dos trabajos, uno de ellos se titulaba *Juicio*, que nos propone fotografías manipuladas sobre su idea budista de reencarnación, en la que cada ser puede llegar a encarnar otro destino animal, además del humano.

Cualquier gran civilización, ya sea occidental u oriental, ha sido capaz de generar imágenes, representaciones de mundos soportadas y delimitadas por el lenguaje. La cultura de lo visual se ofrece a la mirada y solamente necesitamos que nuestro sistema de visión funcione: también vemos, cuando leemos *La Sala de las Preguntas* de Fernando Campos¹⁴, viajamos con Damião de Góis, incluso somos capaces de imaginar este personaje, ver paisajes, sentir los golpes de las dagas, inspirar profundamente el perfume de las mujeres y, todo esto, a través de la lectura de palabras, cuyo sabor, como diría Roland Barthes, permite el montaje de una sucesión de imágenes mentales, las nuestras y no seremos enclaustrados en "estaciones de lo visible", como sucede cuando vemos los fotogramas de un director que hace el montaje de su película en nuestra mente.

Tanto Derrick de Kerckhove, como Giovanni Sartori, ensayan con alguna curiosidad un postpensamiento. Sartori en *Homo Videns*, dice (...) la televisión invierte la progresión de lo sensible hacia lo inteligible y lo revierte en el *ictu oculi*, en un regreso al ver puro y simple. La televisión produce imágenes y borra los conceptos; pero, de esta forma, atrofia nuestra capacidad de abstracción y con ella toda nuestra capacidad de comprender¹⁵.

La cibercultura puede asociarse a la "fastcultura", se revela a través de las cadenas "alimenticias" repartidas por todas las grandes capitales, por lo que se ha vuelto monótono ver lo mismo en cualquier tiempo y lugar. Asistimos a las peregrinaciones a los santuarios culturales, zonas de legitimación y beatificación y constatamos la redundancia, como por ejemplo, a la magnífica exposición intitulada "El Arte de la Motocicleta" organizada por el Museo Guggenheim, vista en Nueva York (1998) y en Bilbao (1999-2000),

¹⁴ Campos, Fernando, *La Sala de las Preguntas*, Difel, Lisboa, 1998.

¹⁵ Sartori, Giovanni-Homo Videns, *Televisión y postpensamiento*, Terramar, n.º 1, Lisboa, 2000, p. 39.

le sucedió su equivalente en Lisboa, en el Pabellón FIL de la Expo, "Las Motos del Siglo, el Siglo de las Motos" en Agosto del 2000.

El Ciberarte encarna la inmaterialidad de las obras, su cuerpo es digital, un flujo constante, incontrolable, que obliga a la constante participación y solamente los fragmentos son almacenables, porque el contexto dinámico en el que se crean, se transforma en un sistema abierto, imposibilitando una configuración estable como tradicionalmente entendemos una obra de arte, la omnipresencia de todos los cibernautas en el ciberespacio se interpreta como contribución estética de millones de puntos de vista.

La mitificación realizada por los gurus de las nuevas tecnologías, sobre las grandes ventajas de su rápida implantación planetaria, cuyo paradigma es Bill Gates, se realiza mediante procesos tradicionales de comunicación de masas, porque la gran mayoría de la humanidad ni siquiera tiene las condiciones mínimas de supervivencia y poseer ordenador personal en casa, conectado a una red no está entre sus prioridades inmediatas, pero es posible generar esta necesidad a través de "ingenios" de consumo.

Prácticas mágicas pueden hacer que sociedades preindustriales se transformen en postindustriales, sólo es necesario actuar eficazmente para que la magia cumpla su propósito, para lo cual, se pronuncia la fórmula, se realiza el rito y en un abrir y cerrar de ojos, el tecnohechicero hábilmente evoca, somete y utiliza tecnoentidades que le permiten manifestar todo su poder.

El graffiter se movió al ritmo música afrolusoamericana, los gestos dibujaron líneas, formas en las paredes silenciosas, que delimitan los territorios de sacrificio, manifestaciones de un primitivismo artístico que caracteriza la especie humana, inscribieron en la retina criptográficamente mensajes sobre la violentación del cuerpo real, cubierto de cicatrices de desilusión, vestigios de un tecnoimaginario que reclama el derecho a tener un lugar como hombre, por la tentación de existir.

Bibliografía

Agamben, Giorgio - A COMUNIDADE QUE VEM, Editorial Presença, Col. Hipóteses Actuais, n.º 1, Lisboa, 1993.

Debord, Guy - COMENTÁRIOS SOBRE A SOCIEDADE DO ESPECTÁCULO, Prefácio à Quarta Edição Italiana de "A Sociedade do Espectáculo", Mobilis in Mobile, n.º 4/5, Lisboa, 1995.

Deborg, Guy - COMO ENGANAR A FOME, Frenesi, Lisboa 2000.

Finkelkraut, Alain - A HUMANIDADE PERDIDA, ENSAIO SOBRE O SÉCULO XX, Edições Asa, Lisboa, 1997.

- Forrester, Viviane - O HORROR ECONÓMICO, TERRAMAR, Col. 2001, n.º 7, Lisboa, 1997.
- Frank, Peter - MCKENZIE, MICHAEL - NEW, USED & IMPROVED, ART FOR THE 80's, Abbeville Press, New York, 1987.
- Guénon, René - O REINO DA QUANTIDADE E OS SINAIS DOS TEMPOS, Publ. Dom Quixote, Col. Tradição, Bibliot. De Esoterismo e Estudos Tradicionais, n.º 2, Lisboa, 1989.
- Heidegger, Martin - A ORIGEM DA OBRA DE ARTE, EDIÇÕES 70, Col. Bibliot. De Filosofia Contemporânea, n.º 12, Lisboa, 1991.
- Heidegger, Martin - LÍNGUA DE TRADIÇÃO E LÍNGUA TÉCNICA, VEJA, Col. Passagens, n.º 20, Lisboa, 1995.
- Jacobson, Linda - CYBERARTS, EXPLORING ART & TECHNOLOGY, Miller Freeman Inc. San Francisco, 1995.
- Kerckhove, Derrick - A PELE DA CULTURA, Relógio D'Água Editores, Col. Mediações Comunicação e Cultura, n.º 1, Lisboa, 1997.
- Lévy, Pierre - CIBERCULTURA, Inst. Piaget, Col. Epistemologia e Sociedade, n.º 138, Lisboa, 2000.
- Loader, Brian D. - A POLÍTICA DO CIBERESPAÇO, POLÍTICA, TECNOLOGIA E REESTRUTURAÇÃO GLOBAL, Inst. Piaget, Col. Economia e Política, n.º 53, Lisboa, 1999.
- Mongin, Olivier - A VIOLÊNCIA DAS IMAGENS, OU COMO ELIMINÁ-LA?, Editorial Bizâncio, n.º 2, Lisboa, 1998.
- Rodrigues, Adriano Duarte - COMUNICAÇÃO E CULTURA, A EXPERIÊNCIA CULTURAL NA ERA DA INFORMAÇÃO, Editorial Presença, Col. Bibliot. De Textos Universitários, n.º 134, Lisboa, 1994.
- Rufin, Jean-Christophe - A DITADURA LIBERAL, O SEGREDO DE TODO O PODER DAS DEMOCRACIAS DO SÉCULO XX, Public. Europa-América, Col. Estudos e Documentos, n.º 283, Lisboa, 1995.
- Sagal, Paul T. - MENTE, HOMEM E MÁQUINA, GRADIVA, Col. Filosofia Aberta, n.º 3, Lisboa, 1996.
- Santos, A. M. Nunes dos - ARTE E TECNOLOGIA, Compilação das Comunicações Apresentadas de 17 a 19 de Dezembro de 1987 na Sala Polivalente do Centro de Arte Moderna, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1993.
- Sartori, Giovanni - HOMO VIDENS, TELEVISÃO E PÓS-PENSAMENTO, Terramar, n.º 1, Lisboa, 2000.
- Tompkins, Ptolemy - O MACACO NA ARTE, Quetzal Editores, Lisboa, 1994.