

T E L E A N T R O P O S

emanuel

1

dimas

9

de

melo

9

pimenta

5

também conferência em
Colóquio Arte no Século XXI
Departamento de Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Museu de Arte Contemporânea da Cidade Universitária de São Paulo
São Paulo, Brasil, 1995
Teleantropos
Emanuel Dimas de Melo Pimenta

título: TELEANTROPOS
autor: Emanuel Dimas de Melo Pimenta
ano: 1995

Filosofia, estética
editor: ASA Art and Technology UK Limited
© Emanuel Dimas de Melo Pimenta
© ASA Art and Technology

www.asa-art.com
www.emanuelpimenta.net

Todos os direitos reservados. Nenhum texto, fragmento de texto, imagem ou parte desta publicação poderá ser utilizada com objectivos comerciais ou em relação a qualquer uso comercial, mesmo indirectamente, por quaisquer meios, electrónicos ou mecânicos, incluindo fotocópia, qualquer tipo de impressão, gravação ou outra forma de armazenamento de informação, sem autorização prévia por escrito do editor. No caso do uso ser permitido, o nome do autor deverá ser sempre incluído.

Freud afirmava que a *cultura* era um instrumento de defesa do ser humano contra os desígnios da Natureza.

Não fosse assim, o conceito de *homicídio* seria algo bastante diferente e não precisaríamos nos diferenciar dos animais.

O aparecimento da sepultura como talvez o primeiro traço daquilo que mais tarde ficou convencionado como *cultura* terá sido um primeiro impulso no sentido da busca de uma regulação da morte.

E não há maior evidência da Natureza que a própria morte!

Controlo da Natureza.

Assim, curiosamente, a palavra *cultura* surge do Indo Europeu **kwol*, que indicava a *cerca a alguma coisa*, como quem cerca uma presa durante a caça.

Cerco à ideia de Natureza.

Esse teria sido o principal papel dos deuses da Antiguidade. Um papel revelador sobre o comportamento de minorias que, historicamente, estabelecem normas para maiorias, através das mais variadas formas de poder constituído.

Mas, ao contrário da *cultura*, a palavra *arte* foi gerada a partir do Indo Europeu **ar* que significava *ajustamento* de alguma coisa. Isto é: reestabelecer uma determinada *ordem*.

Daquela partícula Indo Europeia foi ainda gerado o termo *arma*, que no seu sentido original queria dizer apenas *arma defensiva*.

E aqui, emerge um primeiro sentido de *arte* enquanto crítica da ordem cultural, na defesa de um outro tipo de ordem, natural, ordem primeira, primitiva.

É por essa via que tanto Aristóteles como São Tomás de Aquino defendem que a *arte* é uma imitação da natureza.

Em todos os seus momentos, para onde quer que orientemos as nossas atenções, sempre que designamos algo como sendo *obra de arte* estamos implicando uma atitude *contra cultural*.

Aquilo a que, eventualmente, poderíamos nomear como uma *arte cultural*, ou *arte engajada*, é simplesmente uma contradição de termos.

A *arte* surge para criticar as terríveis condicionantes e regulamentos impostos pela cultura – tomando condicionantes e regulamentos nos seus mais amplos sentidos.

Não fosse assim, viveríamos aprisionados num mundo ditatorial, arrogante e opressivo.

Por essa via, de uma certa forma, toda a *arte* é por excelência *antididáctica*. Por outro lado, dado o seu carácter crítico e demolidor, a *arte* revela o verdadeiro sentido da *educação*, através do constante descondicionamento, da desautomatização e do autoconhecimento. É o que faz com que a cultura seja dinâmica.

Esse é o papel da *arte*.

Um papel fundamental para a existência do próprio ser humano.

Um papel sempre rejeitado pelas mentes autoritárias, despóticas e arbitrárias, como é facilmente compreensível.

Qualquer questionamento sobre o papel da *arte* implica o imediato questionamento da cultura e do próprio ser humano.

Convencionamos um papel especializado de uma *arte* diante de um padrão relativamente uniforme de cultura. Um padrão *standard* fundado numa organização essencialmente predicativa.

Mas, a Humanidade uniforme que culminou com a imprensa de Gutemberg deu lugar a outro estágio civilizatório: o ser humano que René Berger chamou de *teleanthropos*.

Uma Humanidade não mais constituída por minorias especializadas, mas sim por inumeráveis médias entrelaçadas. Um ser humano formatado por quantidades astronómicas, que acabam por o *redesenhar* projectado numa formidável nano-escala.

Teleanthropos significa um novo tipo de ser vivo, articulado em cadeia com outros indivíduos, em simbiose com os seus artefactos – agora sempre cognitivos – verdadeiras próteses sensoriais.

Uma espécie inédita no planeta, organizada numa grande quantidade de componentes, órgãos ou próteses na sua maioria virtuais, distribuídos pelos mais diferentes locais, muitas vezes espalhados por milhares de quilómetros.

Uma espécie civilizatória *tele-articulada* em todos seus aspectos, não exclusivamente de comunicação.

Assim, mesmo em termos rigorosamente físicos, *pedaços* de pessoas são comercializados e distribuídos diariamente por todo o mundo, através de bancos de órgãos.

Nos últimos dez anos do milénio, e somente nos Estados Unidos, deverão ser realizados mais de duzentos e cinquenta mil transplantes de órgãos humanos. Um número que deverá saltar para mais de um milhão somente entre os Americanos e nos vinte anos seguintes.

Entretanto, novas tecnologias têm sido desenvolvidas para aumentar exponencialmente a produção de órgãos artificiais destinados a substituir futuros transplantes.

Os *pedaços* de pessoas sendo gradualmente substituídos por *pedaços* de ideias, desencadeando uma lenta desconstrução do antigo organismo.

Tecnologias operando o *design*, a fabricação e a produção em série de seres humanos em *partes* – transformando o futuro doador em *designer*.

Também o alimento não mais pertence ao imediato local do seu consumidor.

Nova York consome diariamente alface fresca colhida na Califórnia, e boa parte da água mineral da França e da Itália!

Mas, essa construção de uma espécie de Frankenstein contemporâneo não se resume ao plano físico.

Certamente, o maior impacte da civilização desencadeada pelo aparecimento do *teleantropos* é, para além da intensa deslocação de populações sobre a superfície do planeta, a contínua contaminação informacional em todas as direcções, constituindo um novo tipo de cultura, uma nova *pele* do planeta.

Em 1994, as dez maiores empresas de telecomunicações de todo o mundo obtiveram mais lucros que os vinte e cinco maiores bancos comerciais juntos. Apenas naquele ano cerca de quarenta milhões de pessoas se tornaram novos utilizadores de telefones, outros vinte milhões adquiriram – num único ano – telefones celulares.

Essa verdadeira explosão da comunicação em *tempo real* através de grandes distâncias operando sistemas flexíveis e portáteis não era considerada sequer uma possibilidade real até ao meio da década de 1980, quando especialistas acreditavam que na passagem do milénio apenas um milhão de pessoas utilizariam telefones celulares.

Na televisão, o telecomando passou a gerar seu verdadeiro sentido: o *zapping*. Através dele, o espectador se transforma em editor. Na montagem não linear de diversos programas simultâneos, o utilizador passa a operar em permanente criatividade.

Por essa via, o telecomando resgata o significado primeiro da televisão: a fluidez líquida – em algum sentido semelhante às operações de navegação ciberespacial.

Não por outro motivo, as redes de televisão por satélite logo descobriram que não havia mercado para canais especializados – um mercado destinado às televisões a cabo.

As *janelas* introduzidas pelos canais de televisão foram, então, *amplificadas* para as *janelas* digitais, revelando – por um percurso *não linear* – traços de uma nova etimologia de múltiplas vias.

Assim, da mesma forma que as portas da cidade se transformam nas telas de televisão – lembrando Paul Virilio – as fronteiras das nações se desintegram nas redes das redes de computadores.

O ser humano previsível do século XIX dá lugar à Humanidade turbulenta e criativa do final do milénio.

Em nosso planeta existem, actualmente, cerca de noventa mil salas de cinema, por onde passam mais de dois biliões de espectadores todos os anos!

Quase metade da população planetária assiste frequentemente televisão.

Há, distribuídos pelos mais diversos países, mais de trezentos milhões de aparelhos de vídeo em funcionamento. E apenas em 1994 a população mundial gastou quase quinze biliões de dólares na compra de fitas de vídeo e mais de dez biliões de dólares com música gravada.

Vozes, imagens, sons, palavras e ideias sendo freneticamente transportados em uma velocidade alucinante por todo o mundo.

A maior editora mundial de enciclopédias é, no final do século, uma empresa de *software*: a Microsoft.

Apenas em 1994 foram comercializados mais de dez milhões de jogos de computador, para quase cento e cinquenta mil endereços de correio electrónico cadastrados somente nos Estados Unidos, e cerca de doze trilhões de mensagens deixadas em atendedores automáticos electrónicos americanos.

Deverão haver, próximo ao ano 2000, mais de quinhentos milhões de computadores em plena actividade, espalhados pelo planeta.

A desmaterialização da cultura material atinge todo o espectro comportamental humano.

O nosso mundo produz, anualmente, um capital de cerca de vinte e dois trilhões de dólares. Apenas nos Estados Unidos, num único dia, instituições financeiras realizam cerca de um trilhão de dólares em transferências bancárias.

Curiosamente, em aparente paradoxo, a cultura virtual acabou por desencadear, em 1991, um projecto típico da cultura literária que a precedeu: o *Biosfera 2*. Uma cápsula gigante, destinada a provar que o ser humano seria

uma entidade independente, capaz de suprir as suas próprias necessidades na produção de alimentos e na reciclagem dos seus lixos, totalmente independente do planeta Terra.

O projecto não funcionou e hoje, o *Biosfera 2* se dedica à investigação do ser humano enquanto complexo interactivo, estudando como diferentes ecossistemas reagiriam a mudanças climáticas e atmosféricas.

Trata-se do mesmo equívoco vivido pelas investigações sobre *Inteligência Artificial Forte* até aos anos 1980. Como aconteceu com os estudos sobre o ser humano no *Biosfera 2*, concluiu-se, afinal, que nenhum programa de computador poderia funcionar isoladamente.

No plano imobiliário, a crença segundo a qual o fenómeno da superpopulação conduziria a um inevitável aumento do preço dos espaços construídos em todo o lugar, através do clássico equilíbrio mecânico da oferta e da procura, acabou por ser contrariada pelo seu oposto: para o mundo virtual são as relações humanas o maior capital e não mais o espaço ou proximidade físicas, tradicionais valores de propriedade.

Por isso as cidades mais valorizadas do mundo, em termos imobiliários, deixaram de ser os grandes centros de produção e passaram a ser os locais de lazer.

A velocidade do transporte de coisas materiais deu lugar à velocidade da informação.

A cada dezoito meses, microprocessadores passaram a dobrar a sua velocidade operacional. Nos primeiros anos do terceiro milénio um único computador provavelmente será tão potente quanto toda a Sillicon Valley hoje.

Desde a sua invenção, na década de 1960, os microprocessadores tiveram a sua velocidade aumentada vinte e cinco mil vezes. Hoje, um microprocessador é cem mil vezes mais rápido que seus ancestrais dos anos 1950, e custam mil vezes menos!

Transformamo-nos em nómadas virtuais, inaugurando uma nova era civilizatória. E, para o nómada – como lembra Pierre Levy – a solidariedade é a sua condição essencial de sobrevivência.

Equipas da Boeing e do consórcio Airbus descobriram recentemente que há um mercado latente para grande aviões, com capacidade para até oitocentos passageiros.

Vários aeroportos do mundo se transformam, lentamente, em verdadeiras cidades.

No aeroporto de Heathrow, em Londres, por exemplo, o edifício não apenas possui centros comerciais, restaurantes, igrejas e hospitais como também hotéis internos.

Uma nova população parece *flutuar* constantemente sobre a superfície da Terra. Um fenómeno de mobilidade que movimenta cerca de trezentos e vinte biliões de dólares em turismo, todos os anos.

Entre 1970 e 1995 o número de voos aéreos comerciais triplicou e o volume de automóveis em circulação no planeta atingiu a cifra de quase seiscentos milhões de unidades!

A matéria prima representava – até há alguns poucos anos – algo em torno de 40% do valor de mercado de um automóvel, clássico símbolo da primeira metade do século vinte e responsável pela transformação da estrutura da família no Ocidente.

Para um componente electrónico, entretanto, a matéria prima representa apenas 1% de seu custo.

A desmaterialização global aponta para questões fundamentais levantadas por Décio Pignatari: a ideia da *luz sólida*, que nasce com o impressionismo e com a fotografia, passa pelo cinema para chegar aos computadores e gerar a ideia da *presentificação do tempo*.

Assim, tal como a pedra era na Antiguidade o *interconector temporal* por excelência, a luz se torna, na passagem para o terceiro milénio, no *presentificador temporal* ideal.

Uma ideia, num certo sentido, antecipada por Hegel quando afirmava que «apenas o abstracto pode se furtar à acção do tempo».

Com a desintegração do tempo e do espaço, também acontece a desintegração da ideia de nação, que se torna algo obsoleto.

O importante passa a ser participar em redes, e não mais se fixar permanentemente num delimitado território físico.

Pela primeira vez em todo o percurso da humanidade as relações sociais não são mais condicionadas pela proximidade física.

Os sistemas virtuais introduzem ainda uma nova era de intenso fenómeno migratório.

No início de 1995 haviam mais de cem milhões de pessoas, em todo o mundo, vivendo fora de seus países. Uma em cada cinquenta pessoas saía de seu *lugar* original.

Cerca de sete milhões de estrangeiros vivem e trabalham actualmente na Alemanha, o que significa dizer quase 10% da população.

Na África do Sul existem cerca de oito milhões de imigrantes ilegais, que representam 20% da população local.

Em todo o planeta haviam, no início de 1995, cerca de trinta milhões de pessoas classificadas como refugiados.

Os Estados Unidos recebem, a cada ano, entre imigrantes legais e ilegais o equivalente a uma cidade como Washington DC!

Na China, em 1995, há cerca de trezentos milhões de camponeses fugindo para as cidades no mais impressionante movimento migratório de toda a história da humanidade.

No início do século, a antropóloga Americana Alice Fletcher ouviu de um pensador indígena uma afirmação de grande impacto: «toda coisa sagrada deve estar no seu lugar».

A condição primeira do *sagrado* é o tempo.

A flexibilidade, a transdisciplinaridade ou a *liquidez* do meio ciberespacial, resgatam a ideia do *sagrado*, perdida nos cinco séculos de intensificação extrema do uso da visão.

Neste novo universo, o *lugar* passa a estar constituído enquanto condição *trans*, na *virtualidade* e na intensidade de todas as relações humanas.

O conceito do *eticamente estável*, estabelecido pela Revolução Francesa como ideia culturalmente orientada, ou ainda a noção de *nação* enquanto estado soberano em seu sentido de standardização política, instituído pelos Estados Unidos – são conceitos que implicavam a permanente presença de pessoas num mesmo território – conceitos que deixam de ter qualquer sentido em um planeta onde física e virtualmente a ideia de território perde sua validade clássica.

Mas, todo o Direito Romano foi sedimentado nas ideias da propriedade e da escassez da terra!

Jus Soli e *Jus Sanguinae* se tornam absolutamente obsoletos e contraditórios.

Com a era virtual, o direito da terra perde a sua antiga importância. Tudo se torna gradualmente tocado pelo imaterial e pelo efémero, e o *ethos*, antes departamentalizado em estanques regiões territoriais, projecta-se num *ethos* planetário, volúvel e turbulento.

Por essa via, a desintegração da nação conduz ao inevitável desaparecimento da política e ao surpreendente questionamento da própria democracia na sua concepção clássica.

Por essa razão, no final do milénio, o momento realmente importante na política de alto nível não é mais o da negociação de bastidores, mas sim o encontro e a articulação com a imprensa.

As relações políticas se transformam em nanodecisões, fazendo da antiga figura dos administradores de empresas ainda cunhados pela imagem do capataz, a imagem de animadores, que algumas vezes chegam mesmo a se revelar animadores culturais.

Mas, o processo migratório intensificado do final do século XX não somente produz um *ethos* planetário ao nível cultural como também designa um *ethos* planetário ao nível biológico.

Megacidades vão surgindo com vertiginosa rapidez – nos primeiros anos do próximo milénio existirão cinquenta delas no planeta – constituindo poderosas baterias viróticas e bacterianas.

Ainda, a flutuação humana produzida pela constante deslocação de grandes massas populacionais implicará a rápida e eficiente disseminação das mais variadas doenças.

Convém lembrar que mais da metade das pessoas que habitam megacidades vivem em estado de miséria.

Shangai possui três milhões de pessoas que vivem permanentemente nas ruas, sem habitação.

O surgimento do *teleantropos* significa também o fim do conceito de *mundo branco* estabelecido pelos Europeus no século XVI.

Entre 1975 e 1990 haviam cerca de setenta e cinco milhões de jovens na Europa – com idades entre quinze e os vinte e cinco anos. Na África, durante idêntico período, viviam cerca de setenta e oito milhões de jovens. Nos primeiros anos do próximo milénio a Europa terá uma população daquela faixa etária com cerca de cinquenta milhões de habitantes enquanto que a África possuirá quase quinhentos milhões! Se apenas 10% dos jovens Africanos, pressionados por quaisquer motivos, tentar a sorte na Europa durante os primeiros anos do próximo século, a população jovem local será duplicada com estrangeiros.

Em Los Angeles são faladas quotidianamente oitenta e três línguas diferentes!

A exemplo de outros países desenvolvidos, o Canadá precisará, para manter a razão mínima de dependência de três trabalhadores para cada dependente dos sistemas de segurança social, aumentar o volume de imigrantes em cerca de 50%.

Poucos anos depois da passagem do ano 2000, um bilião de ricos serão confrontados com mais de sete biliões de pessoas pobres!

Depois de 1945 até praticamente ao ano 2000, os países do hemisfério norte tiveram somente duzentas mil pessoas mortas em combate. No hemisfério

sul do planeta, entretanto, mais de cento e cinquenta guerras realizadas durante o mesmo período, significaram a morte de mais de dezassete milhões de pessoas.

O nosso planeta possui cerca de 5,6 biliões de pessoas, crescendo a uma velocidade de noventa milhões de pessoas por ano – o que equivaleria a um país como o México a cada ano.

A cada década a população mundial cresce uma China e mais de 90% desse crescimento está concentrado no mundo subdesenvolvido.

Para cada pessoa nascida no hemisfério norte, nascem vinte no hemisfério sul.

O aparecimento do *teleanthropos* acontece de maneira quase brutal e, pela primeira vez na história da humanidade, produz um gigantesco fosso civilizatório.

A densidade de uso dos aparelhos telefónicos no Terceiro Mundo é de apenas 10% da densidade do chamado Primeiro Mundo.

Na Índia, com quase um bilião de habitantes, apenas dezoito milhões de pessoas são consideradas *classe média* e existem somente sete milhões de linhas telefónicas instaladas.

Não apenas, as nossas cidades vão sendo invadidas por hordas de novos bárbaros constituídos por analfabetos funcionais e espalhados pelas mais variadas classes sociais.

Pessoas que, muitas vezes, até possuem um diploma universitário, mas que abandonaram o hábito de ler e para as quais o conhecimento sistematizado é algo absolutamente rejeitado.

Para tais pessoas, os *analfabetos funcionais*, a cultura sistematizada é um fardo desnecessário e a *lei do mais esperto* é o padrão ético por excelência.

O emergência do *teleanthropos* se revela em radical oposição à figura do *analfabeto funcional*.

Isso não significa, entretanto, que *redes de redes*, como a Internet, estejam livres desse tipo de população de *baixo repertório*. Ao contrário, em tais redes encontramos com facilidade – em *fóruns* e *chats* – um padrão de expressão assustadoramente de baixo nível repertorial.

Assim, estabelece-se, lentamente, um novo *design* social.

Surgem os *hackers* e um novo tipo de crime é gerado, sem que haja lei estabelecida ou sequer qualquer aparente possibilidade de jurisprudência.

Afinal, como legislar sobre algo efêmero e imaterial? Algo que contradiz o próprio fundamento do Direito Romano?

Na luta contra o crime digital, transparece uma intrigante pista: a criação de sistemas de identificação da lógica do estilo pessoal de cada um na elaboração e manipulação de programas.

Afinal, todos temos um estilo!

O desenvolvimento de tais sistemas representará uma profunda ferida no direito à privacidade: tudo o que tocarmos deixará a marca de nossa presença, não obrigatoriamente pela condição material, mas pelo estilo!

Menos de 10% dos crimes cometidos através de computadores são conhecidos e desses, menos de 2% são condenados.

A exemplo dos *analfabetos funcionais*, nas megacidades se espalham grupos mafiosos pelos mais diversos níveis e segmentos sociais, interagindo entre si.

A receita da indústria da droga, típica produção de uma organização social marginal, chegou no início dos anos 1990 a mais de cem bilhões de dólares anuais, montante superior a toda a ajuda da OCDE para o desenvolvimento dos países atrasados em todo o planeta!

No final do milénio as culturas agrícolas mais prósperas se tornaram, no Terceiro Mundo, a coca e a papoula.

A virtualização das relações sociais, a desmaterialização da cultura material e o fim da ideia de *nação território* projectam um novo organismo civilizatório.

Com o crescimento vertiginoso da criminalidade nos grandes centros urbanos de todo o mundo, incontáveis sistemas de vídeo e computadores passaram a não apenas servir mas também, e talvez principalmente, a controlar a população.

Em King's Lynn, cidade portuária em Norfolk, Inglaterra, um poderoso sistema de vigilância que cobre virtualmente todas as ruas é capaz de *ler* o que está escrito numa embalagem de cigarros a uma distância de mais de cem metros. As câmaras possuem, ainda, *visão nocturna* e estão articuladas em rede.

Sistemas de identificação facial vêm sendo desenvolvidos para serem aplicados a tais câmaras. Sistemas que podem identificar até vinte faces por segundo numa multidão em movimento estão sendo adquiridos por diversas empresas Europeias e Americanas.

Companhias seguradoras utilizam regularmente imagens de vídeo colhidas em estacionamento públicos para verificar não apenas o comportamento de assaltantes, mas também o de simples usuários!

Em Londres, uma loja especializada vende, por semana, cerca de duas mil imperceptíveis micro câmaras de vídeo. Em toda a Inglaterra, esse tipo de equipamento é vendido a uma ordem de cerca de um milhão de câmaras por ano!

Nos Estados Unidos, segundo dados da *Security Industry Association*, os equipamentos de controlo com o uso de vídeo já atingem uma facturação de cerca de um bilião de dólares todos os anos.

No início da década de 1990, a *Texas Instruments* desenvolveu um pequeno microprocessador destinado, originalmente, a ser implantado em animais nas propriedades rurais holandesas.

Tais microprocessadores emitem sinais que permitem a monitorização dos animais espalhados por grandes distâncias.

Em alguns meses o uso desses microprocessadores se estendeu a animais domésticos, motocicletas e automóveis.

No passado recente, prisões e hospitais começaram a fazer uso de *pulseiras de identificação* com emissores de sinais de rádio que permitiam o acompanhamento rigoroso dos seus portadores. Considera-se agora, a terrível possibilidade de se implantar aqueles microprocessadores de monitorização em seres humanos, em grande escala!

Nos Estados Unidos, segundo Phil Agre, Professor da Universidade da Califórnia, as autoridades costumam filmar veículos em estradas e ruas para depois questionar estratégias urbanas a seus proprietários, violando os princípios mais fundamentais do direito à privacidade.

Na Europa, populariza-se com vertiginosa rapidez o uso de portagens electrónicas. Não apenas esse recurso permite uma grande mobilidade e velocidade como também armazena a informação de circulação de um vasto número de veículos, podendo controlar um grande número de pessoas na sua movimentação pelas cidades e pelos países.

Espalham-se pelas cidades de todo o mundo os cartões magnéticos de caixas bancárias automáticas. Através do seu uso, é possível conhecer o comportamento de milhões de pessoas.

Não apenas, há ainda o cartão magnético activo que permite a localização imediata do usuário dentro de um edifício. Desenvolvido pela *Olivetti* nos seus laboratórios da Inglaterra, esse sistema está sendo rapidamente desenvolvido pela *Xerox* em Palo Alto.

Nos primeiros anos da década de 1990 foi ainda desenvolvido o *Global Positioning System*, popularizado como *GPS*, destinado a estabelecer uma rede de comunicação com satélites que informam a posição exacta de um veículo ou outro objecto numa cidade ou estrada. Pelo outro lado da questão, o *Global Positioning System* permite ainda identificar e controlar o movimento do seu usuário.

Empresas de telecomunicações pensam em aplicar o *Global Positioning System* também a telefones celulares, que deverão, entretanto, estar conectados a centros localizados dentro de cidades.

Segundo Simon Davies, director da *Privacy International*, o FBI e a *Interpol* defendem para os próximos anos a criação de bases de dados de *impressões digitais genéticas* de todos os cidadãos. Com tais bases de dados seria muito mais fácil identificar e controlar o comportamento humano.

Alguns *softers* mais populares, lançados recentemente, permitem à empresa proprietária identificar com exactidão todos os passos executados num determinado computador, viabilizando um controle rigoroso sobre o funcionário.

Depois do lançamento do *Sputnik* em 1957, o presidente David Dwight Eisenhower lançou a *Advanced Research Projects Agency* – *ARPA*, uma agência militar dedicada ao estudo de sistemas de inteligência.

Em 1962, o brilhante cientista Americano Joseph Carl Robnett Licklider dirigiu a *ARPA* e orientou um programa de interactividade na formação de redes de computadores, destinado a melhorar o uso militar da tecnologia computadorizada.

Assim surgiu a *ARPANET* que, junto à *NSFNET* lançada em 1985, significaria o início da Internet.

Temos novos princípios de religião, uma nova condição de sagrado, um novo espaço e uma nova cultura – desta vez não mais estritamente visual.

Assim, a arte adquire um novo e vigoroso material para operar.