

Ciberpanspermia

É melhor fazer uma peça musical que a tocar, é melhor tocar uma do que a ouvir, é melhor a ouvir que a utilizar erradamente como meio de distração, entretenimento, ou aquisição de “cultura”.

John Cage

Em 2006, no seu livro sobre o futuro *Une Brève Histoire de l’Avenir*, Jacques Attali descreve, em fato, o que já era uma realidade presente: «De uma forma geral, passaremos da compra ao acesso. A desmateralização da informação, em particular, tornará mais fácil passar da propriedade de dados para o seu uso, permitindo o acesso à cultura, à educação e à informação. O controle

ou objetiva, fraca ou sutil, longe ou perto, tudo deveria ser visto pela sabedoria intuitiva tal como realmente é: ‘Isto não é meu, isto não sou eu, isto não é o meu eu’».

Quando muitas pessoas acreditavam que o início do século XXI era híper visual, uma pesquisa realizada nos Estados Unidos em abril de 2007 pela *Public Opinion Strategies Survey*, revelava que – apesar de a média de tempo gasto por cada pessoa à frente à televisão fosse de mais de quatro horas por dia – 51% dos entrevistados considerava a música como sendo a forma mais *importante* de entretenimento, seguida da televisão com 21% e do cinema com apenas 10% das preferências. Se 80% tinham considerado a televisão como a *melhor* forma de entretenimento, através de outra pesquisa, ela não era a *mais importante*.

O mundo mudou e com ele também mudou a lógica, os princípios de diferenciação, aquilo que estrutura a nossa forma de pensar.

Sempre que pensamos em poder, também pensamos em dinheiro. Mas, numa sociedade *low power* praticamente deixou de existir dinheiro *real*.

Em 2005, Li Pan, pesquisador da *Xi'an Jiaotong University*, na China, defendia que «o dinheiro eletrônico está rapidamente se tornando na moeda de uma nova era, pois o uso do dinheiro eletrônico conheceu um gradual crescimento na última década. O dinheiro eletrônico é visto como a segunda transformação radical da forma monetária. O dinheiro eletrônico não apenas impacta essencialmente o comércio eletrônico, mas também influencia, direta ou indiretamente, o presente sistema monetário e a implementação de políticas monetárias. O dinheiro eletrônico desafia a tradicional política monetária do banco central. Os bancos centrais deveriam estudar seriamente o dinheiro eletrônico».

Especulava-se que somente cerca de 15% do dinheiro, em todo o mundo, teria referência em

valores concretos. Todo o resto seriam números, pura abstração, sem lastro – sendo, assim, livre para ser *redesenhado*, para qualquer tipo de manipulação.

Naquela realidade de dinheiro *invisível*, o preço de praticamente todos os produtos caiu dramaticamente como uma curva assintótica. O preço de um aparelho de televisão em 1967 era apenas 50% do preço original no início dos anos 1950, e somente cerca de 6,5% daquele preço no ano 2000. Então, ele se tornou acessível a 90% das famílias localizadas abaixo da linha de pobreza. O mesmo aconteceu com fornos microondas. Em 1967, o preço de um aparelho microondas era cerca de 38% do preço original quando o equipamento foi lançado em 1955. Em 2002, ele era apenas 15% daquele preço, sendo acessível a 73% das famílias muito pobres. O preço de um rádio no ano 2000 era apenas 6,5% do seu preço em 1962, e o preço de um computador pessoal em 2008 era menos de um terço daquele que era comum apenas dez anos antes.

Um dos traços mais evidentes, e interessantes, da sociedade *low power* e o consumo *low cost* é revelado junto às crianças.

O mundo da criança – que já incorporou a rede global de telecomunicação interativa em *tempo real* – é um mundo de trocas de imagens, músicas e jogos, sem dinheiro, mas numa quantidade astronômica.

A aquisição de jogos, músicas, filmes, fotografias, programas de ilustração e praticamente tudo mais que pudermos imaginar, deixou de implicar qualquer esforço.

Para a realidade da antiga classe média, um brinquedo ou qualquer objeto comprado significava obrigatoriamente uma parcela do trabalho realizado – e esse *esforço de compra* fazia parte de um processo de educação: *saber dar valor às coisas*, que foi uma clássica expressão da antiga sociedade industrial.

A antiga noção de valor estava diretamente relacionada à raridade e à idéia de uma limitação de quantidade física – o que não mais existe no mundo imaterial do ciberespaço.

A partir da sociedade *low power*, mesmo entre as crianças, a questão gradualmente deixou de ser sobre *quem fez o que*, passando a estar focalizada sobre *como circular livremente*, afetando tudo o que fundamentara a emergência do direito autoral no passado.

Entre outros, dois importantes fatores foram responsáveis pela dramática mudança daquela realidade.

Por um lado, o poder de compra se tornou volátil e o crédito foi imensamente amplificado, eliminando a antiga relação entre trabalho e dinheiro.

Por outro lado, os produtos e serviços

que antes eram caros por preços irrisórios, e produtos que antes eram baratos por preços elevados. Roupas ou equipamentos eletrônicos, que implicam uma grande quantidade de mão de obra, por vezes a preços muito baixos. Líquidos para lavar vidros ou sabões para máquinas de lavar pratos por preços surpreendentemente altos.

As águas minerais passaram a custar, muitas vezes, mais que gasolina – mesmo com o aumento dos preços do petróleo nos primeiros anos do século XXI.

Essa irracionalidade nos preços fez com que tudo se tornasse na realidade do bazar, onde não há *preço de mercado*. A barganha, tão comum aos países onde o bazar é a realidade do mundo comercial, tornou-se na procura aleatória nas grandes superfícies.

Por vezes, os preços do mundo *low cost* se tornaram tão baixos que facilmente passaram a existir, sem que o cliente se desse conta,

Algo impensável poucos anos antes.

O mesmo passou a acontecer com os hotéis, entre muitos outros serviços. A reserva de um quarto num hotel, para alugar um automóvel, para uma viagem num navio, uma excursão turística ou férias num *resort*, por exemplo, tornaram-se muito semelhantes a verdadeiros leilões.

Nas televisões, desapareceu o conceito de *horário nobre* – que orientava, como uma espécie de *ponto de fuga*, toda a programação diária. Todos os momentos passaram a identificar algum tipo de público, espalhando-se uma fragmentação de *momentos nobres* num fluxo contínuo.

Mas, ainda, o admirável mundo novo da sociedade *low power* também contou com uma crescente presença de pessoas mais velhas que são rapidamente integradas no universo do *consumo contínuo*. «O avanço na idade significava lentidão e inatividade, fidelidade às marcas e subconsumo: hoje, tornou-se um período de vida marcado pelo

na realidade sem esforço da nova sociedade *low power*.

A antiga estratégia social da classe média previa que tudo fosse verificado pelo cliente – cada indivíduo, antes de realizar a compra verificava o preço e a qualidade do produto. Procurava nunca comprar por impulso. Mas, com o *low cost* generalizado, o hábito da verificação e do *não impulso* praticamente acabou.

O consumidor passou a se mover como se designasse grandes médias estatísticas conhecendo sempre, aproximadamente, o custo geral das suas compras, mas não individualizando preços.

Em 2006, estimava-se que, em média, até 60% das compras feitas nos supermercados franceses resultavam de impulsos irrefletidos.

Aquilo que antes designava o sentido da qualidade diferenciada praticamente deixou de existir, passando a estar confinado a pequenos

ubiquitous computing.

Ananotecnologia, surgida poucos anos antes, passou a permitir a possibilidade da existência de computadores literalmente espalhados um pouco por todo o lado – da tinta que cobre as paredes dos edifícios composta por moléculas-sensores, ao material de construção dos edifícios, ou até mesmo aos tecidos com que fazemos as nossas roupas.

O computador é um formidável acumulador e articulador de memória, isto é: de energia.

A híper interconectividade em *tempo real* projeta uma forte dispersão informacional e energética.

Contar com nano computadores presentes por todo o lado, significa contar com uma distribuição *horizontal* de informação.

A transformação de todo o tipo de materiais

em complexos sistemas de computadores significa a ampliação do conceito de memória e uma expansão sem precedentes do processo de desmaterialização da cultura material.

Tudo se torna matéria e memória em termos *holográficos*: tudo permanentemente relacionado a tudo.

Com a nanotecnologia, o tecido que utilizamos para as nossas roupas poderá ser rapidamente transformado num sistema de informação capaz de registrar todas as flutuações orgânicas e ambientais; ou paredes dos edifícios passando a identificar a presença de tudo – dentro ou fora do edifício.

Inteligência é economia, e economia nada mais que implicidade de termos. Mas, como tudo nessa nova realidade nos reserva um amplo leque de paradoxos, o princípio da economia total acaba por estabelecer a aspiração ao controle e regulação totais.

A realidade do universo literário, simplificando todas as relações através do alfabeto fonético formado por cerca de vinte e cinco sinais básicos, estabelecia um quadro de não contradições, coerente e estável, para o qual a aspiração máxima era o não controle e a não regulação – como caracterizou os ideais da Revolução Francesa e da formação do Estado Americano.

Por outro lado, a metamorfose do universo digital e da sociedade *low power*, tornou todas as relações complexas através de um fabuloso sistema de amplificação e prótese de inteligência, estabelecendo um quadro de profundas contradições, incoerente e instável, para o qual a aspiração máxima passou a ser a *segurança*.

Jacques Attali apontava para o ano de 2050 uma realidade que já estava fortemente presente em 2008: «Todas as empresas, todas as nações se organizarão em torno de duas exigências: proteger

vez.

Entre 1950 e 1995, os processadores digitais tiveram um aumento da sua capacidade de memória e de processamento de informação de cerca de dez bilhões de vezes. Entre os primeiros experimentos digitais nos anos 1920 e os do final do século XX, esse aumento foi de cerca de um trilhão de vezes.

Em 1965, Gordon Moore, co-fundador da *Intel*, fazia uma previsão que seria confirmada ao longo das décadas seguintes: a capacidade de processamento de informação de um *chip* duplicaria a cada dezoito meses.

Estima-se que devido à natureza quântica dos materiais empregados na fabricação de *microchips*, esse crescimento encontraria o seu limite em torno do ano 2020, quando os seus componentes teriam se tornado tão pequenos que inviabilizariam a continuação do processo de miniaturização e conseqüente aumento de

velocidade.

Mas, então, quando esse limite for alcançado, prevê-se que a nanotecnologia estabelecerá novos parâmetros de escala, acelerando ainda mais a velocidade de processamento de informação.

Essa expansão de informação levou Paul Saffo, especialista em previsões e ensaísta, a defender, nos anos 1990, que estaria se iniciando uma nova disciplina, a que chamou de *ecologia eletrônica*.

Uma afirmação de Saffo, de 1991, ilustra com clareza a dinâmica gerada pelo universo virtual: «Somos olhos, ouvidos e órgãos sensoriais pendurados nos nossos computadores e nas nossas redes, pedindo a eles que observem por nós o mundo físico e que o manipule. Quanto mais conectados estiverem os computadores ao mundo físico, mais importante será o tecido de interação».

A desmaterialização da cultura material, a efemeridade, o distante próximo – mesmo no contexto de uma híper superficialidade tudo é *peçoal* numa sociedade *low power*.

A sociedade *low power* se articula como uma massa disforme de inúmeras classes sem clara distinção, onde a pessoa é o único valor – não como individualidade, mas enquanto dado estatístico. Para a sociedade literária, característica da antiga classe média, o valor estava na relação entre o indivíduo e a sociedade. Tratava-se de uma sutil diferença.

Para a sociedade *low power* o valor está na quantidade de aspirações que apontam para uma tendência. O valor não mais está na *relação* entre pessoas e sociedade, mas na intensidade da aspiração ao consumo.

Com a sociedade *low power*, a realidade deixou de ser a da cidade ou da aldeia global, para se tornar no planeta transformado numa

Mas, mesmo esses excluídos participavam, de alguma forma, da onda *low power*. Pelos preços praticados em 2008 pelas companhias aéreas *low cost*, até mesmo um miserável sem abrigo podia viajar de Londres a Paris, com o produto da mendicância de apenas um ou dois dias nas ruas.

Yonghee Jung, antropóloga de *design*, sul coreana, realiza pesquisas para a *Nokia* nas favelas brasileiras e bolsões de população pobre em outros países, no sentido de recolher informação que permitisse o desenvolvimento de novos telefones celulares que pudessem ser mais rapidamente consumidos naqueles pobres ambientes!

Por outro lado, um relatório do *World Energy Council* de 1993 já alertava para o fato de que se os excluídos do mundo se tornassem consumidores sem que houvesse uma dramática mudança das fontes energéticas, tal significaria a falência planetária em termos de energia a curto prazo.

Em 1985, o cidadão médio Americano consumia quarenta vezes mais energia que um cidadão médio na Índia.

Em 2007, o *Cercle des Economistes* na França demonstrava que se apenas a China alcançasse o nível europeu *per capita* de consumo de gasolina, que era cerca de quatro vezes inferior ao dos Estados Unidos, seriam necessários cinco planetas Terra para atender à demanda!

Calcula-se que até 2015 cerca de 80% dos *consumidores contínuos* estarão, pela primeira vez, localizados fora dos chamados *países industrializados*.

O brilhante historiador canadiano Harold Innis, que tanto inspirou Marshall McLuhan, defendia que «a concentração sobre um meio de comunicação implica uma tendência no desenvolvimento civilizacional no sentido de uma ênfase ou no espaço e na organização política, ou no tempo e na organização religiosa». E, de fato,

Assim, ainda que a sociedade *low power* manifestasse uma evidente mediocrização geral, partículas do conhecimento estariam livres, numa quantidade cada vez maior e, agora, articuladas segundo um princípio de distribuição, preparando uma nova e formidável mutação humana.

Entre 1995 e 2005, apenas no Estados Unidos, a publicação de livros convencionais conheceu um aumento de 50%. De 1880 a 1980, foram publicados um milhão e trezentos mil livros nos Estados Unidos – apenas entre 1980 e 2000 esse número subiu para dois milhões.

Em vinte anos, a partir de 1980, a França aumentou o volume de publicação de livros em cerca de três vezes.

Um novo mundo que possui uma nova lógica, uma nova estética, *operando por coordenação* – idéia que tenho defendido desde 1982 com meu texto *Uma Breve História do Desenho do Tempo*.

Uma realidade do planeta transformado numa hípercidade, onde a antiga noção de território se desintegra em meio a um acelerado processo de desmaterialização da cultura material.

Um universo sensorial para o qual «o essencial não é mais dominar um território, mas sim ter acesso a uma rede», como defende Jean-Marie Ghéhenno.

Trajetória para uma lógica do hidrogênio e do fóton, da cidade à *hípercidade*, numa metamorfose para uma civilização do *Tipo I*.

Uma nova civilização que parece ter subvertido definitivamente a afirmação de Nietzsche quando dizia, em *A Vontade do Poder*, que «o objetivo não é a felicidade, mas a sensação de poder».

Para a sociedade *low power*, felicidade é *poder*.

*A revolução planetária está aqui:
Mas há opções –
Conduzida com cabeça quente,
Revolução sangrenta –
Todos perdem;
Conduzida com cabeça fria,
Ciência design e computadores
Revolução de contabilização de riqueza –
Toda a humanidade ganha.*

Richard Buckminster Fuller

