Teleantropos - educação, viscosidade, estresse: a emergência dos neognósticos – *copyrights* e clones

Maus artistas copiam. Bons artistas roubam.

Pablo Picasso

Ainda, o contexto de consumo contínuo não implica uma formação contínua – ao contrário, basta existir um poder de compra baixo, contínuo e generalizado, para além de uma educação mínima e superficial suficiente para o ímpeto ao consumo.

Assim, escolas e universidades vão perdendo qualidade, reduzindo o tempo de formação básica – como estabeleceu a *Declaração de Bolonha*, por exemplo – afim de permitir um rápido aumento das pessoas integradas no mercado de trabalho, cada vez mais precário, e ampliar rapidamente a nova mega classe de consumidores contínuos.

O *Tratado de Bolonha* não apenas integrou as universidades Europeias – o que foi muito positivo – mas também tratou de reduzir o tempo de ensino na licenciatura, que antes era de cinco anos, para três!

Educadores de praticamente todos os quadrantes concordam com o facto de o tempo de três anos ser totalmente insuficiente para que um médico, um advogado, um engenheiro ou um arquitecto possam exercer as suas profissões com um razoável grau de competência.

Assim, milhares de profissionais sem formação são atirados ao mercado de trabalho –

porque a qualificação não é mais um pressuposto essencial, mas sim o alargamento da classe de consumidores contínuos.

Por essa via, todos os projectos culturais e de arte de alto repertório se tornam restritos a grupos *underground* de elite – uma elite marginal, muitas vezes falsamente disfarçada como gente pobre, tentando imitar a nova gigantesca classe de eternamente pobres consumidores, mas cada vez mais inexistente em termos estatísticos.

Semelhante processo acontece com o desenho das cidades que, um pouco por todo o mundo, vai intensificando a presença de comunidades fechadas instaladas no seio de gigantescas massas disformes de aglomerados humanos, como as megacidades – fenómeno que começa a conhecer uma acelerada expansão ainda na década de 1980.

São as *edge cities* – conceito cunhado por Joel Garreau em 1991 no seu livro *Edge City: Life*

on the New Frontier. Uma nova tipologia urbana que inaugurou um novo tipo de *periferia*, não mais localizadas nos limites da cidade, geralmente ricas e distribuídas em descontinuidade.

Embora elas tenham nascido nas fronteiras do espaço urbano, onde antes existiam apenas aldeias e propriedades agrícolas, as *edge cities* se constituíram em entidades urbanas autónomas e fechadas gradualmente projectadas para dentro das grandes concentrações urbanas.

Edge cities implicam limites e uma força centrífuga.

Num curioso fenómeno, foram surgindo pequenas réplicas das antigas *edge cities* no interior das megacidades – projectando o que poderíamos chamar de *bubble cities*, ou *cidades bolha* – estabelecendo conjuntos fechados de ruas com casas luxuosas e super protegidas, impedidas ao fluxo livre de não moradores – fenómeno bastante comum nas Américas, mas ainda raro na

Europa.

Ainda que as sociedades *low power* sejam estabelecidas num ambiente de consumo contínuo de serviços e produtos com aparente boa qualidade e baixo custo, cada consumidor é uma pessoa, relativamente isolada dos outros.

Cada um se torna um personagem cuja história pessoal é cunhada pelo fluxo de produtos e serviços que consome, mas que – num certo sentido tal como acontece com a as *bubble cities* - não mais obedecendo a uma estrutura direccional e hierárquica, a um encadeamento de *princípio, meio e fim*.

Personagens que não mais estão inseridos num contexto de relação social directa. Isto é, a *história pessoal* apenas passa a interessar à própria pessoa, cada um com o seu próprio percurso. Nesse universo fortemente narcisista, cada história pessoal é constituída por marcas e sonhos de *Hollywood* – que são comum a todos,

paradoxalmente.

O fim do indivíduo literário, isolado em departamentos especializados; e o nascimento do indivíduo virtual, que é apenas relativamente isolado, pertencendo a um tecido de múltiplas potencialidades.

Processo não linear, feito de turbulências e rupturas, que nos conduz ao pensamento do célebre matemático e pensador Lewis Fry Richardson com o seu poema que sintetiza as ideias apresentadas em 1920 no seu texto *The supply of energy from and to Atmospheric Eddies*:

Grandes espirais têm pequenas espirais
Que aumentam a sua velocidade,
E pequenas espirais têm espirais ainda menores
E assim por diante, até à viscosidade

Esse é o mesmo desenho lógico que encontramos nas redes de redes de telecomunicação interactiva em *tempo real* e que são a base mais

fundamental dos produtos e serviços *low cost* e da emergência de uma sociedade *low power*.

Nesse universo *low power* contamos com dois eixos que se cruzam – a implicação de uma revolução temporal com o *tempo real*, fenómeno que teve início no século XIX com o telefone; e uma revolução geográfica e espacial com a emergência do *teleantropos*.

Quando surge o *tempo real*, tudo passa a ser a falta de tempo. Tudo está à mão, imediatamente, sem espaço ou tempo. Assistimos a uma guerra real, e o podemos fazer dirigindo um automóvel, no meio de um intenso tráfego, por acaso.

A desintegração do tempo pela emergência do *tempo real* produz o que chamamos de *estresse*.

A palavra *estresse* surge do inglês *stress*, que significa *pressão* ou *tensão*. Quando estamos em movimento e subitamente algo inesperado

acontece sem que haja tempo para qualquer preparação mental, há a sensação de um imediato bloqueio, como se o tempo tivesse parado, e tudo parece se *comprimir*. É o que sentimos quando estamos sob *estresse* – estamos *comprimidos*, sob pressão.

O tempo real faz com que vários inesperados eventos ocorram simultaneamente.

O fenómeno emergiu com tal força na última metade do século XX, principalmente depois dos anos 1960, que foram criadas centenas de institutos de investigação em todo o mundo para o estudar.

No seu livro *La Morte del Prossimo*, de 2009, o psicanalista Luigi Zoja faz uma reflexão sobre o impacte do tempo real nas relações humanas: «A globalização favorece a solidariedade com pessoas distantes. Este amor pelo distante parece ser incentivado pela comunicação electrónica e pelas viagens mais fáceis. Mas aquele a quem

amamos assim é sempre uma abstracção, e quem paga o preço é o amor ao próximo exigido durante milénios pela moral Judaico Cristã».

Em 1993, David W. Cordes e Neville Doherty lançariam a expressão *burnout*, que significa "combustão completa" para designar o estado psicológico de exaustão total devido a um estresse intenso.

Em 2005, na Grã-Bretanha surgiram até mesmo reclamações contra os odores corporais de trabalhadores como sendo responsáveis pelo aumento de estresse no local de trabalho.

Segundo o jornal *Le Monde*, em 2004, mais de 11% dos Franceses declararam estar sob intenso estresse e depressão. A quantidade de pessoas com depressão em França aumentou quatro vezes entre 1970 e 1980, e mais de sete vezes entre 1970 e 1996!

Relatórios da *American Psychological*

Association, de 2004, revelavam que 54% da população Americana estava muito preocupada com o nível de estresse na sua vida quotidiana, 62% consideravam que o trabalho exercia um impacte significante nos níveis de estresse; e que um crescente número de crianças e adolescentes diziam viver sob estresse. Esses mesmos relatórios indicavam que 73% das pessoas, nos Estados Unidos, apontavam o dinheiro como factor fundamental no aumento do estresse.

O dinheiro se tornou, pela primeira vez, num elemento essencial do *tempo real*. Cartões de crédito, caixas automáticos e Internet tornaram complexas operações financeiras de débito, crédito, empréstimos e investimentos um acontecimento imediato, não importando onde quer que se esteja.

No Japão, estima-se que todos os anos o estresse no trabalho provoca o suicídio de mais de dez mil pessoas – a ponto de ter sido criada uma palavra para designar esse terrível fenómeno:

karoshi.

Fora das grandes concentrações urbanas há menos estresse, porque há menos *tempo real*. No início do século XXI, para um morador da cidade tudo ainda parecia demorar longos períodos de tempo no mundo do campo. Mas, mesmo o campo, gradualmente, foi se transformando em cidade, *encurtando* a sensação de tempo.

Segundo dados de 2008 da *International Stress Management Association*, cerca de 70% da população economicamente activa no Brasil sofria de estresse.

Em geral, as pessoas acreditam que o estresse é provocado por más notícias – trata-se de uma ilusão gerada por uma abordagem tipicamente literária, que lida com *conteúdos*. Na verdade, o fenómeno do estresse está directamente ligado ao *tempo*. Quando alguém morre, o súbito desaparecimento transforma *imediatamente* a realidade de todos os que estão

por perto e surge uma situação de estresse. Não é o *conteúdo* de algo que produz estresse, mas a *estrutura do tempo*. Com o *tempo real* tudo muda *imediatamente* e, seguramente, seria possível estabelecer uma história do estresse a partir do surgimento do telégrafo e do telefone no século XIX.

Em 2004, Michael Marmot, Professor de Epidemiologia e Saúde Pública e director do Centro Internacional para a Saúde e Sociedade na University College em Londres, publicou *Síndroma do Status: Como a sua posição social afecta directamente a sua saúde e expectativa de vida*, onde ele demonstra que em qualquer grupo social os indivíduos no topo da hierarquia são até quatro vezes menos estressados e assim, quatro vezes menos sujeitos a doenças. Pessoas no topo de estruturas hierárquicas são menos sujeitos a *pressões de tempo real*.

Numa estrutura horizontal, *plana*, como a sociedade *low power*, há cada vez menos pessoas

que podem se considerar “no topo”. Todos passam a estar cada vez mais sujeitos a pressões, nos empregos, do Estado, do consumo, das dívidas – tudo funcionando em *tempo real*.

Como mostrou Robert Sapolsky, cada vez que somos submetidos a um grande volume de informação em curto espaço de tempo desencadeamos a produção de glucocorticóides e entramos em estresse. A secreção de glucocorticóides está directamente relacionada com degeneração neuronal, para além de problemas cardíacos ou mesmo ósseos.

O fenómeno do *tempo real* está intimamente ligado ao do aparecimento do *teleantropos*.

Cunhado por René Berger nos anos 1990, o termo *teleantropos* indica o ser humano formado à distância, como uma espécie de produto de um *Frankenstein* colectivo e virtual.

No ano de 1800, apenas 2% da população

planetária era urbana. Em 1950 a população urbana, em todo o mundo era de cerca de 30%. No ano 2000 essa população era de cerca de 50%. Em 2005 o número de pessoas vivendo em cidades foi estimado em quase três biliões e duzentos milhões de habitantes.

Assim, em 2008 já haviam mais pessoas nas cidades, em todo o planeta, que no campo. Apenas na segunda metade do século XX, de acordo com as Nações Unidas, a população urbana mundial foi multiplicada por quatro. Estima-se que em 2030, mantendo-se as tendências do início do século XXI, a população urbana mundial ultrapasse os 70%.

Ainda segundo os relatórios das Nações Unidas, quase 90% do crescimento urbano entre os anos de 2000 e 2030 acontecerá em países pobres.

Mais de 13% da população dos Estados Unidos em 2005 tinha nascido em outro país – em França e na Alemanha esse número era de

aproximadamente 11%. E cerca de 22% do PIB mundial era dedicado às viagens turísticas, em todo o mundo!

Em 2008, mais de quinhentos mil Chineses viviam permanentemente em África.

De acordo com dados de 2001, o aeroporto de Heathrow, em Londres, transportava anualmente mais de sessenta e três milhões de passageiros através de mil duzentos e cinquenta voos diários.

No início do século XX, um Americano típico viajava, durante toda a sua vida, cerca de dois mil quilómetros. Apenas cem anos mais tarde, ele passou a viajar vinte mil quilómetros a cada ano e apenas no seu automóvel!

Nos mercados de praticamente todas as cidades, tornou-se comum a comercialização de frutas que crescem em partes diferentes do planeta, até mesmo enganando o ritmo natural das estações climáticas.

Boa parte da água mineral que era consumida na cidade de Nova York no início do século XXI era engarrafada em França ou na Itália. Metade dos vegetais e 95% das frutas consumidas na Grã Bretanha eram produzidos em outros países – fenómeno combatido por ambientalistas e que passou a ser conhecido como *food miles*, termo cunhado na década de 1990 por Tim Lang, professor de política alimentar na *City University* de Londres.

Nos primeiros anos da década de 2000, cerca de 30% dos produtos transportados nas estradas Inglesas eram alimentos.

Na Inglaterra, entre os anos de 2005 e 2006, o *food miles* conheceu um aumento de cerca de 31%.

Semelhante realidade era encontrada no caso de transplantes de órgãos humanos. Em 2005 foram registados oficialmente cerca de sessenta

e seis mil transplantes de rins, vinte e um mil de fígado e seis mil de coração. A quantidade crescente de transplantes, todos os anos, não apenas inaugurou um novo tipo de comércio internacional como uma nova actividade: o chamado *turista de transplante*.

O comércio de órgãos humanos conheceu um tal crescimento nos últimos anos do terceiro milénio que a *Organização Mundial de Saúde* adoptou uma resolução em 2004 incitando os Estados membros a «tomar medidas no sentido de proteger os grupos sociais mais pobres e mais vulneráveis do 'turismo de transplante' e a consequente venda de tecidos e órgãos».

O *turismo de transplante* surgiu como uma espécie de comércio *low cost* ilegal de órgãos, evitando o grande custo burocrático imposto pelos diferentes Estados.

No início do terceiro milénio, a cada ano, eram publicados, em todo o mundo, mais de um milhão

de novos títulos de livros – cada título poderia ter de centenas a várias milhares de cópias. Todos os anos, uma grande quantidade de títulos de novos livros era negociada entre distribuidores e editores de diversos países nas Feiras de Francoforte e de Londres.

A indústria editorial mundial passou a adoptar uma nova estratégia – um determinado título era negociado para qualquer idioma, ao editor local bastava fornecer a tradução. Alterando apenas a impressão da cor preta, com a qual eram impressos os textos, as outras cores eram impressas em conjunto para todas as línguas, de preferência num país de baixo custo, aumentando a quantidade total e reduzindo dramaticamente o preço de capa.

O trânsito de centenas de milhares de livros traduzidos para diferentes idiomas, comercializados em diversos países, também foi um acontecimento inédito na história da Humanidade, fazendo com que ideias e indicadores de costumes passassem

a estar presentes em praticamente todo o lugar, independentemente da sua origem.

Nas cidades, a grande quantidade de restaurantes de todo o mundo, com pratos típicos das mais diversas culturas, era algo praticamente inexistente até ao final do século XX.

Se, na década de 1950, a pessoa não estivesse numa das cinco ou seis cidades mais avançadas do planeta, seria praticamente impossível conhecer a culinária do Japão, da Malásia, da Tailândia ou da China – e no Oriente, da Itália e da França, por exemplo.

Nos primeiros anos do século XXI, mais da metade dos cerca de trinta mil restaurantes em Paris estavam orientados para a culinária de outros países, muitas vezes de lugares literalmente localizados no outro lado da Terra.

Praticamente todas as grandes cidades do mundo passaram a oferecer o serviço de

restaurantes com a culinária de várias regiões do planeta.

Ainda assim, poucos eram os estabelecimentos com uma cozinha refinada. A maior parte dos restaurantes surgidos durante os últimos anos do século XX obedeciam aos princípios do *low cost*: comida de aparente boa qualidade com preço baixo, boa aparência e acessível a praticamente todas as pessoas.

Para se ter uma ideia acerca da velocidade com que essa transformação aconteceu, até aos anos 1960 e 1970 a *pizza* era praticamente desconhecida em Portugal, um país Europeu distante apenas cerca de mil e setecentos quilómetros da Itália. Até aos anos 1980, a fruta *kiwi* era desconhecida no Brasil, e assim por diante.

Responsável por uma espécie de explosiva distribuição planetária de um tipo específico de alimentação – por vezes severamente criticado

pela baixa qualidade alimentar devido ao grande peso de calorias e gorduras animais saturadas – a cadeia de restaurantes *McDonald's* tinha, no início do século XXI, mais de trinta mil unidades operando em mais de cem países.

Estimavam-se, nos primeiros anos do século XXI, existirem quase dois mil milhões de aparelhos de televisão a funcionar em todo o mundo – com uma média de um aparelho para cada três pessoas. Mas, nos países mais pobres, que somavam cerca da metade da população planetária, essa média ainda era de um aparelho para cada doze pessoas. Apesar da grade diferença, era um número surpreendente ao compararmos com a realidade de poucas décadas antes, quando a presença da televisão naqueles países era praticamente inexistente.

Centenas de canais de televisão surgiram num fluxo contínuo, transmitindo imagens e informação de toda a parte do planeta. Passou a ser possível seguir um conflito armado ou um desastre

internacional em directo – como aconteceu com a guerra com o Iraque em 1991 e em 2003, ou com os ataques ao *World Trade Center* em Nova York em 2001, por exemplo.

Com apenas cinco empregados em tempo integral – em 2008 – a *Wikipedia* rapidamente se tornou na enciclopédia mais utilizada em todo o mundo, tornando-se dez vezes mais importante que a célebre Enciclopédia Britânica de acordo com alguns analistas.

Wiki, em linguagem Havaiana, significa *rápido*.

Em 2008, apenas a versão em Inglês da *Wikipedia* tinha mais de um milhão de artigos.

Rapidamente a televisão foi incorporada às redes de redes de telecomunicação planetária. O mesmo aconteceu com a rádio e com tudo o que é comunicação. Tudo passou a estar em rede.

Logo após ao seu lançamento, o *Google Earth* anunciava, na sua página principal: «Com o Google Earth, você poderá voar para qualquer local da Terra para ver imagens de satélite, mapas, terrenos, edifícios em 3D e até explorar galáxias no Céu. Poderá explorar conteúdo geográfico complexo, guardar os locais visitados e partilhá-los com outros utilizadores».

Cidades, novos espaços em todo o planeta que passaram a ser visitados gratuitamente por milhões de pessoas, onde quer que estivessem.

Outro sensacional aplicativo é o *Google Sky*, que permitiu uma experiência semelhante ao *Google Earth*, mas com imagens do Universo. Assim, tornou-se possível e acessível a praticamente todos não apenas voar virtualmente sobre o planeta Terra mas também mergulhar na vastidão do espaço sideral, aventura antes reservada a especialistas em astronomia.

O sucesso do *Google Earth* e do *Google Sky*

foi tal que em Abril de 2008 surgiu a notícia de que estaria em preparação o *Google Ocean* – então ainda como nome provisório – através do qual as pessoas poderiam mergulhar virtualmente nos mares e viajar através de imagens tridimensionais da topografia dos oceanos, com detalhes do ambiente marinho através da combinação de imagens de satélites, relatórios científicos e fotografias.

Em Março de 2008 já havia mais de um bilião e trezentos milhões de utilizadores da Internet em todo o mundo, representando cerca de 20% da população planetária. Naquele mesmo momento, existiam mais de cento e três milhões de domínios, com um ou mais *sites* activos.

Em 1851, o escritor Americano Nathaniel Hawthorne escrevia no seu livro *The House of Seven Gables*, algo que à época pareceu a todos um fantasioso devaneio de ficção científica, mas que, cem anos mais tarde, revelar-se-ia surpreendentemente profético: «É um facto de que

através da electricidade, o mundo da matéria tem se tornado um grande sistema nervoso, vibrando milhares de quilómetros num imediato ponto do tempo. Num certo sentido, o globo é uma grande cabeça, um cérebro, instinto com inteligência!».

Cerca de cem anos mais tarde seria exactamente essa passagem do livro de Hawthorne – autor praticamente esquecido – que inspirou Marshall McLuhan, então um especialista em literatura, a resgatar de um outro escritor Americano, Wyndham Lewis, também ele esquecido, a expressão *aldeia global*.

Em 1971, numa conferência sobre *Management Information Systems*, Marshall McLuhan – sempre genialmente – dizia que «o ser humano electrónico não é uma abstracção, mas sim o indivíduo existente numa cultura simultânea. Tendo tido a sua individualidade privada eliminada anonimamente, ele é paranóico e muito inclinado para a violência, porque a violência é a busca pela identidade, a procura da descoberta, 'Quem sou

eu?' e 'Quais são os meus limites?'».

A eliminação da identidade implica a busca contínua do sentido de individualidade, o narciso como aspiração máxima.

O resultado dos sistemas de híper comunicação interactiva em *tempo real* aponta para um aumento sem precedentes dos estímulos de prazer, projectando uma sociedade fortemente hedonista.

Hedonismo, *narcisismo* e *nihilismo* são signos do tempo presente, livres do passado e do futuro.

Nos anos 1960, os neurologistas James Olds e Peter Milner descobriram o que chamaram de *centro de prazer* – um sistema neuronal funcionando em retroalimentação positiva que é activado quando vivemos experiências que causam prazer, tais como comer, beber ou ter actos sexuais.

No início do século XXI, grande parte da produção cinematográfica mundial passou a possuir cenas eróticas. Na publicidade, o apelo ao corpo e aos impulsos sexuais se tornou generalizado.

A emergência de uma cultura dos prazeres, uma sociedade fortemente hedonista, implica a expansão de grandes *médias* em termos sensoriais e projecta o efeito da experiência exclusivamente individual.

Virtualmente todos passaram a ter acesso a praticamente todo o tipo de música – mas, não mais a uma música *diferente*. Todos passaram a ter acesso ao mais variado tipo de informação, sempre pela média estatística.

Jacques Attali mostra no seu fascinante livro *Bruits: Essai sur l'Economie Politique de la Musique*, de 1977, como aquilo a que chamamos de "música" é uma espécie de desenho de poder na ordenação lógica dos sons.

Assim, o estabelecimento de uma ordem especializada no conjunto de sons estabeleceu o poder e, com ele, o princípio da subversão. Pois a música se impõe, pela sua própria natureza, à ordem de tudo.

Não podemos evitar de ouvir. A música é uma linguagem profundamente invasiva e não verbal.

A música de vanguarda é a subversão, o profundo questionamento ao poder. E ela praticamente deixou de existir. Sendo tudo entretenimento, a música se tornou repetição e reelaboração de antigos sucessos comerciais, preenchidos por efeitos que não implicam a mudança da estrutura, que não questionam a ordem do pensamento.

Tudo se tornou entretenimento contínuo, aspirando a uma média global – o que nos levaria a reflectir uma vez mais sobre Veblen quando

afirmava que uma sociedade saciada pelo consumo se tornava divorciada de qualquer função económica séria, as suas actividades tornar-se-iam destituídas de desafios sociais e passariam a privilegiar o deleite pessoal.

Filmes clássicos, antes raridades reservadas aos sonhos de cinéfilos, passaram a ser comercializados em supermercados por preços irrisórios, em diversos formatos, tal como aconteceu com a música clássica.

Grandes clássicos do cinema tal como os concertos da chamada *música erudita* passaram a estar intensamente presentes como *conteúdos* de supermercados, por vezes até mesmo de livrarias, bancos e farmácias, porque há muito deixaram de ser uma crítica ao tempo presente. Tornaram-se simples expressões da cultura, das convenções e, assim, elemento essencial do entretenimento numa espiral positiva.

Os jogos fizeram parte desse poderoso

sistema em retroalimentação. A indústria dos jogos de vídeo e digitais, que começaram a ser intensamente comercializados praticamente somente a partir dos anos 1970, já era maior do que toda a indústria cinematográfica mundial apenas vinte anos mais tarde.

Centenas de novos jogos eram criados nos mais diversos pontos do planeta, do Japão aos Estados Unidos, e eram jogados por participantes espalhados pelos mais diferentes locais do planeta.

A média do *low power* em baixa intensidade e larga distribuição, tornou aquilo que antes eram elementos de reflexão no tempo em pura distracção em *tempo real*, imediatamente, rebaixando as capacidades de concentração e de auto crítica.

Esse fenómeno fez com que praticamente todos os ambientes se tornassem meios audiovisuais. Casas, edifícios, lojas, restaurantes, supermercados, bancos e farmácias foram sendo

transformados em verdadeiros veículos de comunicação.

Pela primeira vez na história do ser humano, virtualmente todos os espaços edificados passaram a ser sonorizados.

Isso aconteceu com a electrónica e, principalmente, depois da invenção dos *compact discs* no final do século XX.

Mesmo os *compact discs* tiveram uma vida relativamente curta. Criados nos últimos anos do século XX, logo na primeira década do século XXI eles começaram a ser substituídos por informação acumulada em *microchips*, com uma distribuição ainda mais eficiente.

Assim, passamos a ouvir música de praticamente todo o planeta nos nossos carros, onde quer que estivéssemos, à espera de sermos atendidos ao telefone, num consultório médico, numa livraria ou ao fazer compras nos

supermercados – com músicas vindas dos mais distantes lugares e numa alucinante diversidade!

Antes, a quantidade de artefactos produzidos era relativamente pequena. Não raramente, apenas com o dinheiro recebido pelo seu trabalho – sem ser necessário assumir dívidas – uma pessoa tinha a possibilidade de comprar praticamente todos os artefactos que estavam à disposição durante o seu período de vida.

Eram os sonhos realizáveis da classe média.

A diferença entre um padeiro, um engenheiro ou um médico era relativamente pequena. Embora um médico pudesse viver com mais conforto, ele não podia comprar muitos mais artefactos do que o padeiro ou que o próprio empregado médio de uma fábrica.

Existia, então, um verdadeiro *limite de consumo*. Tratava-se de um domínio finito.

Com a emergência da sociedade *low power*, esse limite simplesmente desapareceu.

Ninguém mais pode comprar tudo o que está a venda. Os antigos limites foram desintegrados pela gigantesca quantidade e diversidade de produtos, muitas vezes vindos das mais diferentes partes do mundo.

A pressão pelo consumo passou a ser tal que o objectivo primeiro das pessoas, em geral, deixou de ser cultivar uma profissão e se transformou na simples aspiração de ganhar dinheiro, o mais rapidamente possível.

Isso fez com que as próprias pessoas passassem a aspirar uma híper rotatividade no mercado de trabalho, na esperança de maiores ganhos e, consequentemente, de maior consumo.

Por outro lado, fortemente orientada para o tempo presente, num universo de consumo contínuo, o antigo sentido de investimento a

longo prazo dependendo de um retorno futuro assegurado – típico da classe média – praticamente desapareceu na sociedade *low power*.

O híper presente fez com que não somente produtos e serviços contemporâneos, mas praticamente tudo o que antes tinha sido produzido no planeta se tornasse objecto de comercialização em larga escala – como passou a acontecer com o comércio de antiguidades, conectando antigas sociedades e realidades geograficamente dispersas pelo planeta e realizando uma rede informacional de espaço tempo numa lógica de dispersão contínua.

Os dados são avassaladores. Praticamente tudo o que as pessoas passaram a fazer se tornou *desenhado* por um processo de integração entre diferentes culturas, ligando os mais distantes espaços geográficos e temporais – esse é o desígnio primeiro do *teleantropos*, uma verdadeira metamorfose civilizacional.

Assim, em vários sentidos, o consumidor *low cost* se transformou em nómada – desde o facto de mudar facilmente de fornecedor, em diferentes países, seguindo sempre o princípio do preço mais baixo, ao fácil trânsito entre diferentes tempos e culturas.

Don Tapscott e Anthony Williams, respectivamente professores na Universidade de Toronto e na *London Business Scholl*, disseram no seu livro *Wikinomics*, de 2007: «A empresa autenticamente global não tem fronteiras, nem estruturas regionais. Ela constrói ecossistemas transnacionais para conceber, montar e distribuir produtos para todo o mundo».

Mesmo em termos políticos, embora alguns autores sublinhem o facto de que as fronteiras com a Europa e com os Estados Unidos ou mesmo com a China tenham se tornado ainda mais rigorosas, a antiga realidade de fronteiras nacionais, dividindo centenas de países, deu lugar à emergência de uma espécie de muralhas continentais.

Ainda assim, mesmo que tais muralhas fossem relativamente impermeáveis à passagem de pessoas, elas se tornaram inexistentes para os grandes ecossistemas internacionais, incluindo o comércio de drogas.

Esse fluxo complexo, como se tratássemos de fluídos, projectou uma realidade descontínua, mas não-linear e totalmente diferente daquela produzida pela literatura.

Paralelamente ao fenómeno de uma sociedade de contínuo, generalizado e baixo, poder – para a qual a superficialidade é signo primeiro – surgiram pontos de alta concentração de conhecimento: verdadeiras *singularidades*.

Como um claro mas aparentemente paradoxal fenómeno na química, tal como as zonas de atracção que se formam nos fluídos em turbulência, também nesse complexo de viscosidade são formadas *singularidades* das mais

diversas naturezas.

Assim, da mesma forma que tudo na Natureza opera por contrários, um sistema híper conectado também é portador de *estranhas* tendências de fragmentação, projecção de *singularidades*, de pequenas estruturas relativamente estanques.

Trata-se de um curioso fenómeno que não apenas revelou grupos de fanáticos nacionalistas e religiosos reagindo por vezes desesperadoramente contra a incontrolável emergência de algo maior e mais avassalador que uma *aldeia global*, como também pequenos agregados de multimilionários para quem o dinheiro em muito ultrapassou qualquer relação com o consumo. Pessoas fechadas em mundos isolados, mergulhados numa permanente competição de números.

Dados de 2003 do *World Bank* mostravam que 20% da população planetária controlava mais de 80% das riquezas e cerca de 60% da energia comercial mundial. Entretanto, se esse estudo

fosse mais aprofundado, seguramente revelaria uma curva assimptótica, com uma gigantesca concentração de riqueza num muito reduzido grupo de pessoas.

E é exactamente isso o que revelou a jornalista de negócios estrangeiros do *Toronto Star*, Olivia Ward, no final de 2006, indicando que apenas cento e vinte milhões de pessoas, num planeta habitado por cerca de seis mil milhões, controlavam 50% da riqueza mundial; e apenas sessenta milhões controlavam 40%!

Nos últimos anos do século XX, o valor líquido recebido por Bill Gates equivaleu ao total líquido recebido pela metade mais pobre de todas as famílias Americanas.

Pequenos e fechados grupos de baixo repertório – como se fossem espécies de fragmentos anómalos da massa de consumo contínuo – emergiram com *alto poder*, como se manifestou em geral com a nova aristocracia

do mundo político e os novos milionários em competição permanente.

A projecção de *singularidades*, como descontinuidades no tecido *híperurbano*, produziu ainda um outro tipo humano, que surgiu como a provável evidência de uma nova onda civilizatória: seres nómadas virtuais, verdadeiros seres híbridos que se forjam nas mais diferentes culturas.

Tal como passou a ser característico da massa do consumidor *low cost,* aquelas *singularidades* de nómadas virtuais de alto repertório, quase anomalias do sistema, também eram caracterizadas pelo *baixo poder*.

Entre as singularidades de nómadas de alto repertório surgiram verdadeiros guetos de informação, como claramente indicava Michio Kaku. *Nómadas híbridos* – uma nova civilização planetária paralela à massa *low cost*, constituindo um diferente tipo de nomadismo.

Geralmente intelectuais, artistas, filósofos, esses seres passavam boa parte das suas vidas em aeroportos e aviões, falando diversas línguas, sentindo-se confortáveis nas mais diferentes e contrastantes culturas, estudando as mais diferentes religiões e defendendo um mundo sem fronteiras, o respeito pela defesa do meio ambiente e o resgate de uma memória planetária.

Anti-autoritários, mergulhados nessa complexa postura face à Humanidade, eles se manifestavam, geralmente, contra classificações e preconceitos.

Esse novo ser humano, sem nacionalidade precisa, sem raça ou religião determinadas – pessoas que poderiam ser chamadas *neognósticos* – espalhou-se gradualmente pelo mundo. Mas, constituíram excepção, sem lugar no super burocrático e massificador mundo *low cost* – tal como aconteceu, num certo sentido, com os *gnósticos* durante a Idade Média.

Singularidades, instabilidades, volatilidade, fluxos, turbulências que nos mostram o planeta funcionando não mais como uma estrutura fortemente hierarquizada, tal como era típico na imagem do mundo literário, mas enquanto um sistema de nano decisões distribuído em descontinuidade, numa espécie de viscosidade.

Telefones celulares – cada vez menores, com mais autonomia e mais flexibilidade. Milhões de usuários de correio electrónico e de Internet. *Neognósticos*. Televisão a cabo, multiplicando exponencialmente o fenómeno de comunicação de massa que inaugurou os anos 1960. Internet e televisão digital interactiva estabelecendo definitivamente o padrão do *tempo real*, nunca antes experimentado pelo ser humano – pelo menos até o surgimento do telefone. Cada vez mais edições de livros, jornais e revistas.

O planeta nunca esteve tão *ligado*, tão transformado pela híper comunicação.

Contas de serviços, como electricidade ou água, passaram a ser pagas em terminais virtuais – assim como passaram a ser comprados bilhetes aéreos, ou feitas reservas para viagens, jantares, ou cinema.

O dinheiro acabou por ser praticamente substituído por cartões de crédito, e estes por cartões inteligentes que, para além de possibilitar a existência de um dinheiro virtual, passou a localizar a presença de cada pessoa no território físico, registando todos os seus passos.

Essa notável metamorfose fez com que o planeta se transformasse, essencialmente, num mundo de *serviços*.

Entre 1960 e o ano 2000, a parcela do orçamento familiar dedicado aos serviços passou de 25% para 50%.

Em 2006, os serviços representavam cerca de 70% de toda a actividade económica dos países

presentes na *OCDE Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico*.

Grande parte dos empresários, mesmo aqueles que estavam no campo industrial, passou a afirmar publicamente que a única fonte de receitas das suas empresas eram serviços – os produtos materiais eram fornecidos quase gratuitamente, apenas como âncora para uma cadeia de serviços, efémeros e muito mais rentáveis.

Assim, até mesmo os produtos manufacturados, artefactos de toda a espécie, enfeixados num universo *low cost*, passaram muitas vezes a ser espécies de *condutores de serviços*.

Comprar um automóvel, por exemplo, passou a ser equivalente a adquirir uma série de acessórios que instiguem à sua *actualização*, e até mesmo a *portas* para os mais diversos serviços, como viagens, novos programas de computador, filmes e assim por diante.

Quando um automóvel é adquirido, há centenas de pequenos produtos e serviços nele incluídos – rádios, leitores de cd, leitores de DVD, ar condicionado, sistemas de navegação, computador de bordo, ABS, frigoríficos, televisores para além de um incontável número de diferentes equipamentos, por exemplo – e o carro em si mesmo se tornou numa boa desculpa para uma avalanche de consumo.

O universo dos serviços amplifica exponencialmente e transforma o antigo conceito conhecido como *Efeito Diderot*.

Denis Diderot, que viveu entre 1713 e 1784, e que ficaria conhecido como o editor chefe e criador da célebre *Enciclopédia*, foi responsável por um pequeno e interessante ensaio chamado *Regrets sur ma vieille robe de chambre ou avis à ceux qui ont plus de goût que de fortune – Lamentos sobre o meu velho roupão ou aviso aos que têm mais gosto que dinheiro* – publicado em 1772.

Nele, Diderot poeticamente descreve a transformação provocada pela presença de um roupão, que gradualmente o levou a comprar novos móveis, alterando completamente todo o seu estúdio.

A presença do roupão o fez considerar que ele não condizia com uma peça do ambiente, provocando a sua troca. Cada novo objecto desencadeava um novo impulso para mudar e, consequentemente, a um novo objecto. «Havia um ângulo vazio ao lado da minha janela. Esse ângulo pedia uma secretária, que eu obtive. Outro espaço vazio entre a mesinha da secretária e a bela cabeça de Rubens, foi substituída por dois La Grenée», quando chega ao final, Diderot está num ambiente totalmente transformado.

Esse impulso de consumo desencadeado por um determinado objecto, que passou a ser conhecido como *Efeito Diderot*, ilustra como a urgência de necessidades não diminui com o aumento de oferta. Em outras palavras, o consumo

tende sempre a aumentar numa espiral de auto alimentação – fenómeno que acabou por ser fortemente intensificado pelos sistemas *low cost*.

Num voo *low cost*, por exemplo, praticamente tudo é permanente oferta de serviços.

A palavra *serviço* possui uma antiga raiz pré-histórica Indo Europeia na expressão **swer*, que indicava a ideia de "dar atenção". Curiosamente, a partícula **w* indicava a ideia de *separação*, de *destaque* e de *propagação*, em oposição ao elemento **s* que revelava a ideia de *proximidade*, *ligação* e *semelhança*. A fusão desses dois elementos Indo Europeus ilumina a natureza primeira daquilo a que chamamos de *serviço* e nos dá uma interessante pista do universo virtual no qual os serviços se tornaram um traço funcional fundamental.

Por essa via, *serviço* significa etimologicamente *propagar ligações*.

O novo mundo da sociedade *low power*, fortemente caracterizada pelos *serviços* e pelo *consumo contínuo low cost*, deixou de ser uma realidade construída por objectos e passou a ser designada por relações.

Como desígnio da imensa massa de consumo contínuo, surgiu um grande movimento estético de alta redundância cujas referências primeiras são a pobreza. Mas não a pobreza extrema, a miséria, e sim a *mediocridade*.

Uma vez mais, não se trata de julgamentos de valor. Boa parte dos *clips* de vídeo são um notável exemplo de como esse fenómeno acontece. Quando os observamos com atenção – não como consumidores – e desligamos o som, podemos observar mais claramente.

Em geral, são imagens com grande qualidade, excelente definição, de corpos em posições sensuais, loiras com grandes seios, mulheres negras com pernas esculturais, rapazes

musculados, todos com olhares sensuais, pessoas que saltam, correm, muitas vezes quase nus, imagens de cidades – quase nunca do campo – muitas pessoas, geralmente focalizando minorias de toda a espécie.

Quando assistimos aos vídeo *clips* sem som, geralmente tudo acontece como se estivessem contando uma história, que está presente na letra da música, como se revelasse o resgate do meio anterior, a literatura, como *conteúdo*. Tudo orientado para os adolescentes, o seu mercado principal.

Quando associamos o som às imagens, o ritmo é o elemento principal, não raro com uma pulsação um pouco acima do batimento cardíaco normal. Complexos movimentos sincopados e uma espécie de contraponto entre imagem e som encerram uma receita para um profundo envolvimento individual, hipnótico.

Sob esse signo passa a acontecer a maior

parte da música popular, muitas vezes copiada de antigos sucessos, tal como se desenrola boa parte da arquitectura com os chamados *arquitectos de catálogo* – que se orgulham de copiar com habilidade sucessos na construção, colocando-se como conhecedores daquele repertório, situando-se dentro da moda – fenómeno que há muito era conhecido da publicidade.

Nesse universo, o direito autoral parece retornar, de alguma forma, ainda por via fragmentada, ao que era comum durante a Idade Média, quando o plágio era visto como sinal de *conhecimento actualizado*, do sujeito *bem informado*.

A questão do direito autoral é uma das mais complexas no universo da sociedade *low power*.

A raiz etimológica da palavra *autor* é o Indo Europeu **aweg*, que significava "crescer" e estava relacionada ao desenvolvimento das plantas, como o momento que antecede a colheita.

O antigo Indo Europeu passou ao Latim *augere* que se transformou no Francês *accroît* indicando exactamente a ideia de crescimento das plantas.

Daí as palavras *augusto* – que gerou o nome do mês de Agosto a partir do título de Júlio César, mas não devemos nos esquecer de que as vindimas, na Europa, acontecem em Setembro e Outubro, depois do crescimento das plantas em Agosto. A palavra Latina também gerou *aumentar*, *augurar*, *fundador* e *autor*.

Etimologicamente, o *autor* é aquele que faz crescer novas ideias. Essa noção implica a ideia de que o autor nunca cria *ipsis literis* algo do nada, mas transforma coisas já existentes.

De facto, o que sabemos não nos pertence, como mostrou Marcel Proust no célebre e inesquecível *A la Recherche du Temps Perdu*, ou como sabiamente afirmou Eugène Delacroix

quando disse que aquele que aprende consigo próprio, aprende com alguém muito ignorante.

Ao longo de milhares de anos, a ideia de *propriedade* vacilou entre aquilo que já existia sem natural indicação de posse e que, portanto, era naturalmente pertença de todos; e elaboração de algo novo a partir da transformação das coisas, produzida por alguém.

A palavra *propriedade* surge do Latim *proprius*, que indicava algo da pessoa, algo de diferente, diferente do conjunto de outras coisas – e daí, ainda, o sentido de *propriedade* como qualidade da coisa.

A raiz da ideia do direito de propriedade está sujeita ao conceito do seu objecto. Se for algo material e não universal, poderá ser propriedade de alguém. Mas, se for uma transformação, o indicador de propriedade dependerá de se considerar que o seu objecto é ou não parte do todo, e isso tem uma forte relação com o *status*

que se dá ao indivíduo, ao agente da transformação – se ele realmente é um indivíduo, ou se é parte de uma colectividade.

As ideias de Abraham Moles, relacionando o objecto ao seu consumidor, indicando que por vezes a destruição do objecto implicava um sentimento de morte por parte daquele que a possuía, acabariam por alertar para o fenómeno inverso: o *status* do indivíduo dá ao objecto a sua qualidade primeira, a noção de *particularidade* em oposição ao *universal*.

Por isso, apenas se considerarmos o indivíduo como uma unidade concreta, isolada de tudo, poderemos facilmente reconhecer o direito à propriedade. Mas, se o tivermos enquanto parte do todo, de uma comunidade, como tal poderia ser reconhecido?

O conceito de *indivíduo* está directamente relacionado a um fenómeno visual – a *sístase*. Quando olhamos algo não vemos uma coisa de

cada vez, tudo é abrangido num único lance – isso é a *sístase*.

Sociedades mais intensamente visuais, isolam com mais facilidade as pessoas identificando mais efectivamente *indivíduos*. Quando tal acontece, a *culpa* se torna responsabilidade da pessoa enquanto entidade autónoma – e a própria ideia de *responsabilidade*, que etimologicamente significa *resposta a algo*, passa a emergir como algo *pessoal*.

Um confessionário seria algo impossível para uma cultura predominantemente oral. A invenção do confessionário, típico da igreja Católica, apenas ganharia popularidade a partir do século XIII, quando o indivíduo já estava mais intensamente *visual* – e perderia impulso no final do século XX, como a emergência dos sistemas de híper telecomunicação interactiva em *tempo real*.

A confissão lida com o indivíduo e embora acústico no seu *conteúdo*, o confessionário é uma

embalagem fechada e individualizada e pecados pessoais.

Nas sociedades mais acústicas, a ideia de *culpa* transita entre diferentes pessoas e tudo é abordado em termos relativos.

Culpa e *propriedade* são ideias intimamente relacionadas entre si em termos lógicos. Por isso, tão frequentemente, elas são associadas por religiões e ideologias.

Se em sociedades mais fortemente visuais a ideia de *propriedade* é algo bastante natural, para as acústicas o conceito de *participação em comunidade* é o mais importante.

Quando Tomás Morus escreveu a *Utopia* em 1516, ele reagia contra a intensificação visual pós Gutenberg, que conduziu a corte Inglesa a autorizar a delimitação física, com elevada precisão, das propriedades agrícolas – acção considerada escandalosa por Morus.

Ainda que se tornasse fortemente associada à ideia de *propriedade*, a noção de *autor* foi relativamente inexistente durante milhares de anos.

Não sabemos quem foi ou quem foram os autores do magnífico poema épico Mesopotâmico *Gilgamesh*, ou os autores de muitos outros textos sagrados, todos eles pertencentes a sociedades francamente acústicas. Mesmo a existência de um único e histórico Homero reside sob enigmático e encantador mistério.

No universo religioso, são os textos sagrados produzidos pela tradição Judaico Cristã, que integravam nas suas origens o universo Fenício, que começaram a nos alertar, silenciosa e gradualmente, para a questão da *autoria*. Revelação que emerge de forma exuberante com a mais evidente predicação, como uma espécie de explosão no tempo, naquilo que constituiu o *milagre Grego* – das suas origens até ao clímax

com o período Helenístico.

Ainda assim, mesmo que possamos identificar – com maior ou menor precisão – figuras como Tales, Anaxágoras, Anaximandro, Anaximenes, Heráclito, Parménides, Zenão, Sócrates, Platão, Xenofonte, Aristóteles ou Tucídides entre tantos outros, seria somente já em pleno Império Romano, com Cícero, que teríamos as primeiras determinações em relação ao chamado *direito de autor*.

Isto é, foram necessários milhares de anos de gradual intensificação visual – passando pelo mundo Sumério, pela cultura Acádica, pelo universo Egípcio até ao *milagre Grego* – para que a onda visual produzida durante o Império Romano pudesse gerar o princípio da ideia de *direito de autor*.

Mas, há um detalhe importante: a diferença entre os conceitos de *propriedade* e de *posse*. Uma pessoa pode ser proprietária de algo e não ter a

sua posse, e o contrário é igualmente verdadeiro.

A palavra *posse* lança a sua remota origem etimológica no Indo Europeu **sed*, que indicava a ideia de *sede*, *lugar apropriado*, e de *sentar*. Passou quase que directamente ao Italiano *sedere*, para o Português e Espanhol *sentar* e para o Francês *seoir*, todos, naturalmente, com idêntico sentido.

Tal como acontece com a palavra *serviço*, mas aqui sem estar em oposição a **w*, a partícula Indo Europeia **s* indicava uma relação de vizinhança, significando "ligação", "contacto" e "união" – daí, ainda, o verbo Latino *sum* e o verbo *ser* em Português; e *essere*, em Italiano.

Por sua vez, a palavra Latina *potis*, que produziu o nosso termo *poder*, surge quase sem transformação do Indo Europeu **poti*, que designava o chefe de um grupo social, qualquer que fosse a sua importância.

A fusão das expressões Latinas *potis* e *sedere*

gerou a palavra *posse*.

Assim, o termo *posse* significa, nas suas teias etimológicas, a ideia de *domínio sobre uma ligação*, sobre uma relação, sobre um *acto de união*, revelando as profundas relações entre *poder* e *consumo*.

Quando tratamos de *direitos de autor* estamos, normalmente, tratando sobre os *direitos de posse* e não obrigatoriamente de *propriedade*.

Quem tem a posse de algo também tem, obrigatoriamente, o seu usufruto.

Assim, partindo de Cícero, o sujeito que realiza uma *transformação* tem o direito à posse do seu produto, como reconhecimento pelo surgimento de algo novo. É a ideia de *posse* e não de *propriedade* sobre o conhecimento que foi defendida por Cícero – que usou especificamente a palavra latina *possessio*.

Se uma tal ideia já existia em relação a bens materiais, seria Cícero a inaugurar o conceito em termos imateriais, como a defesa da autoria de uma ideia.

Cerca de cem anos mais tarde, o grande poeta Ibérico Marcial passaria a aplicar o termo *plagiarius* – até então utilizado para designar alguém que roubava um escravo – ao *roubo literário*, roubo da *forma de uma ideia*, refinando o conceito do direito, agora aplicado ao mundo imaterial das ideias, fazendo assim emergir o conceito de *plágio*.

Foi necessária uma forte intensificação do uso especializado da visão através do alfabeto fonético e do papiro para que a *visualização* de elementos imateriais pudesse acontecer.

Fenómeno que permitiu a emergência do direito de posse sobre algo que não existe, em princípio, em termos materiais.

Em termos lógicos, a forte *visualidade* de Cícero é patente nos seus textos. Em *De Inventione*, Cícero argumentava que «todo o assunto que contém em si mesmo uma controvérsia a ser resolvida pela discussão e pelo debate envolve uma questão sobre o facto, sobre uma definição, sobre a natureza de um acto, ou sobre processos legais. Essa questão, então, da qual todo o caso emerge, é chamada *constitutio* ou 'mérito'. (...) Há uma controvérsia sobre a natureza do carácter de um acto quando apesar de existir concordância em relação ao que deve ser feito e certeza sobre como o acto deveria ser definido, também existe uma questão sobre quão importante é ou de que tipo, ou ainda em geral sobre a sua qualidade, e. g. o que é justo, injusto, lucrativo ou não lucrativo». Cícero interpola departamentos de categorias num processo de natureza fortemente visual.

Questões relativas à posse ou à propriedade, ao que é ou não lucrativo, ao justo ou ao injusto face a um *corpus* legal estável, seriam fortemente eclipsadas quando Roma perdeu o controlo sobre

Alexandria e consequentemente sobre a produção de papiro, mergulhando no período conhecido de forma *pouco definida* como Idade Média – pois aquilo a que chamamos de *definição* também é uma questão fortemente visual.

Etimologicamente, a palavra *definir* significa *determinar um fim*, um *perfil*, *designar os limites de uma forma*.

E *definições*, em termos gerais, seriam resgatadas, com mais vigor, somente no final do período medieval, especialmente a partir do momento em que a Europa começou a produzir papel, substituindo o pergaminho e realizando a gradual transição para o Renascimento.

No século XIII, após mais de cem anos de intensificação do uso da visão através da crescente articulação do papel e do alfabeto fonético, o princípio medieval segundo o qual todo o conhecimento era de natureza platónica – um dom divino *sem transformação*, sem *autoria*

– impedido, portanto, de ser comercializado, começou a ser fortemente questionado e vários professores nas Universidades – como a de Paris, por exemplo – passaram a reclamar pagamento pelo seu trabalho intelectual.

Essa atitude dos professores produziu muitas e acesas discussões. Mais tarde, o genial Francesco Petrarca reagiria contra a mudança que se anunciava incontrolável e, tal como viria fazer Tomás Morus em circunstâncias diferentes, denunciou vivamente a sua revolta na sua obra *De remediis utriusque fortunae*, escrita entre 1360 e 1366, contra o facto de os livros terem se tornado vulgares mercadorias comerciais.

Em 1421, a primeira *patente* de que se tem memória foi dada ao arquitecto Florentino Filippo Brunelleschi – considerado o pai da *perspectiva plana* – por um projecto para um navio.

Mas, seriam ainda necessários alguns séculos a partir de então para que surgisse, no dia

dez de Abril de 1710, o célebre *Copyright Act* – primeiro acto regulador do direito autoral, também conhecido como *Statute of Anne* – que dizia: «Onde quer que impressores, vendedores de livros e outras pessoas que tenham frequentemente tomado a liberdade de imprimir, re-imprimir, publicar ou levar à impressão, re-impressão e à publicação de livros e outros escritos sem o consentimento dos autores ou proprietários desses livros e escritos, para o seu grande prejuízo, e muitas vezes para a sua ruína e das suas famílias: para prevenir portanto tais práticas no futuro, e para o encorajamento de pessoas esclarecidas para que componham e escrevam livros úteis, assim deseja a Sua Majestade que seja promulgado, e que seja promulgado pela Mais Excelente Majestade a Rainha, por e com o conselho e consentimento dos Senhores Espirituais e Temporais, e os Comuns neste presente Parlamento em Assembleia, e pela autoridade do mesmo, que a partir do dia dez de Abril de mil setecentos e dez, o autor de qualquer livro ou livros já impressos que não tenha transferido para qualquer outra pessoa direito

sobre cópia ou cópias de tal livro ou livros, acção ou acções, para livreiro ou livreiros, impressor ou impressores, ou outra pessoa ou pessoas, que tenham comprado ou adquirido o direito a cópia ou cópias de qualquer livro ou livros, de forma a imprimir ou re-imprimir o mesmo, terá o direito e liberdade exclusivos de imprimir tal livro ou livros pelo período de vinte e um anos, a começar do dito dia dez de Abril, e não mais, e que o autor de qualquer livro ou livros já compostos e não impressos e publicados, ou que ainda virão a ser compostos, impressos e publicados, ou que virão a ser compostos, que por ele esteja assinado ou assinados, terá a liberdade exclusiva de imprimir e re-imprimir tal livro ou livros pelo período de catorze anos, a começar pelo dia da primeira publicação do mesmo, e não mais (...)».

Uma vez mais, foi necessária uma grande intensificação visual, desta vez gerada pelo uso do papel e o alfabeto fonético dramaticamente amplificado pela imprensa de tipos móveis, para que pudesse surgir o *Copyright Act* reconhecendo

o direito de posse à pessoa que *transformou* algo que antes era comum a todos, elaborando um novo elemento, de natureza única – quase trezentos anos depois da invenção de Gutenberg!

Curiosamente, o direito autoral emergiu como reconhecimento à protecção da forma e não da ideia em si.

Em princípio, o uso livre de uma ideia não afecta o direito do autor, que é especialmente sensível à forma, à estrutura e articulação das ideias. Essa é, também, uma característica essencial da visão – a *percepção da forma* – e, mais especificamente, da visão central.

O *elemento único*, enquanto *forma*, disposto numa cadeia hierárquica, onde o autor é o *ponto de fuga* numa estrutura lógica típica na *perspectiva plana*, é, essencialmente, uma ideia caracteristicamente Renascentista, visual, que acabaria igualmente por ser palco do surgimento do conceito de *génio*. Época que se lança como

um salto de tigre – para lembrar Walter Benjamin – à Roma antiga, que conhecia outros tipos de perspectiva, e comparativamente uma menor intensificação do uso da visão com o alfabeto fonético e o papiro.

O *Copyright Act* – cuja expressão é literalmente *direito de cópia* – é fundamentado na ideia de *reprodução*, tal como viriam ser fundamentadas as perturbadoras questões sobre direito autoral surgidas na passagem do terceiro milénio, no centro de uma verdadeira *explosão* dos meios electrónicos e de uma realidade ultra *low cost* para os bens intelectuais.

A palavra *cópia* surgiu do antigo Indo Europeu **op*, partícula que – relacionada às antigas origens da palavra *poder* – indicava a ideia de *trabalho*, de *actividade produtiva*, e que gerou as palavras *opus*, *ofício*, *oficial*, *óptimo*, *ópera* e *obra*.

Passou ao Latim *copis*, que significa "abundante", "rico"; e *copia*, que inicialmente

também tinha o sentido de “abundância”, de “duplicidade”. Em Italiano, a palavra *coppia* significa *casal*, *par*.

Logo após o início da fabricação de papel na Europa no século XII, o termo *cópia* emergiu com um novo significado, indicando a ideia de “recursos”. Apenas cerca de cem anos mais tarde, surgiria o sentido de “cópia de um manuscrito”, e no século XVI seria amplamente utilizado como qualquer tipo de cópia, tal como fazemos hoje.

A ideia da *abundância* relacionada com a da *duplicação* de uma coisa indica uma *ampliação* – em termos materiais ou imateriais.

Esse era o antigo sentido dos *copistas* Romanos que *ampliavam* a herança Grega, tantas vezes através de réplicas em pedra para originais em metal.

Quando transitamos para um universo virtual em *tempo real*, a *cópia* dá lugar ao *clone*.

A palavra *clone* foi cunhada em 1903 pelo botânico Americano Herbert John Webber indicando o princípio de reprodução assexuada, sem participação.

O termo *clone* lança-se ao Grego *klon* que significa *broto*, indicando a ideia do crescimento de um vegetal – uma curiosa e misteriosa aproximação à raiz etimológica da palavra *autor*.

Voltamos à questão inicial sobre *direitos do autor* – esses direitos, sejam de *posse* ou de *propriedade*, dependerão de uma questão fundamentalmente de natureza estética: se a organização lógica não implicar o *destaque* de cada pessoa como entidade fortemente autónoma, como aquele direito poderia ser reconhecido?

No universo virtual, com a sociedade *low power* desenhada pela aspiração ao *consumo contínuo low cost*, surgem alguns elementos essenciais de reflexão sobre essa questão.

Um deles, a integração planetária, que acabaria por ficar popularmente conhecida como *globalização*, evidenciaria a aspiração a uma *ética global*.

A palavra *ética* surgiu da raiz Indo Europeia **swe* – praticamente idêntica raiz da palavra *serviço*!

Novamente, encontramos a partícula Indo Europeia **s*, indicando a ideia de *ligação* – tal como acontece com as palavras *serviço* e *posse* – significando aqui a *ligação de uma pessoa a um específico grupo social*.

Revelando o original sentido de *ligação*, o Indo Europeu **swe* foi ampliado ao Grego *ethos*, que significa "costume", e também a *ethnos*, significando "raça".

Assim, a ideia de *ética* surgiria como os princípios que designam as relações humanas num

determinado contexto.

Por outro lado, daquela antiga partícula *s também surgiu a palavra Indo Europeia **segh* que indicava a ideia de uma qualidade inerente à coisa – algo que caracteriza o objecto, que a ele pertence como elemento essencial e que, portanto, o *designa*. Passou à palavra Grega *hektos*, significando "que se pode ter", e a expressão *epokhê*, que significa "paragem", *descontinuidade de uma qualidade* – fazendo surgir a nossa palavra *época*.

Quando tratamos de determinada uma época, fazemos, portanto, uma espécie de *corte* no tempo.

Aquilo que definimos como *ética* passou a ser a compreensão de usos e costumes de um determinado povo, numa determinada *época*. Uma abordagem tipicamente visual, delimitando e classificando tempo e espaço.

Nos anos 1960, o legendário crítico e filósofo da arte Herbert Read e o não menos genial médico e cientista Lewis Thomas, seu contemporâneo, costumavam dizer que a história das palavras ilumina, de alguma forma, a história das ideias.

É muito interessante percebermos a antiga ligação entre as palavras *serviço*, *posse* e *ética*. Não menos interessante é observar que a palavra *ética* surge somente no século XIII, após o início do processo de intensa visualização do mundo Ocidental, apenas cerca de um século antes de Gutenberg.

Ao penetrarmos pelo século XXI, através dos sistemas de redes de telecomunicação planetária em *tempo real* – tal como a Internet – passamos a tratar todas as épocas e todos os lugares como um único *continuum* de conhecimento.

Um complexo tecido de conhecimento em permanente turbulência, num processo individual de descoberta contínua, onde as *cópias* são

substituídas por verdadeiros *clones*.

Toda a *cópia* implica um certo grau de degeneração em função do original. Uma *cópia* nunca é perfeita, e nunca é melhor que o original. Num universo de *cópias*, o original possui o valor absoluto, o nível de raridade máxima, aspiração total, objecto único.

Em 1995, o arquitecto Nicholas Negroponte, Director do *Media Laboratory* do *MIT* defendia, no seu livro *Being Digital*, que «a lei do direito autoral está totalmente desactualizada. É um artefacto da era de Gutenberg. E porque ela é um processo reactivo, será provavelmente necessário desmancha-la completamente antes que seja corrigida. A maior parte das pessoas se preocupa com os direitos do autor em termos da facilidade de ser fazer cópias. No mundo digital, tal facilidade é o caso, mas também o facto de que a cópia digital é tão perfeita quanto o original e, com alguns recursos digitais, pode ser até melhor». A *cópia* se tornou *clone*.

Em 2002, o cantor e compositor de música popular David Bowie afirmava numa entrevista para o *The New York Times*: «Estou praticamente certo de que o *copyright* como tal terá desaparecido dentro de dez anos».

Assim, tal como o *direito autoral* também a ideia da existência de um *autor* é algo tipicamente literário. Ambos os conceitos surgem com o livro moderno.

E não mais se trata apenas de *clones* de textos, música ou filmes – mas simplesmente de qualquer coisa. Um relatório do *Federal Trade Commission* dos Estados Unidos indicava que o volume de denuncias de fraudes em leilões da Internet tinha duplicado entre 2002 e 2004.

O volume de contrafacção dentro e fora da Internet simplesmente explodiu.

O fenómeno iniciado nos anos 1980,

inicialmente através de cartas – e geralmente da Nigéria – prometendo milhões de dólares a quem as respondesse, passou rapidamente para a Internet e se espalhou pelo mundo. São cartas ou mensagens de grupos de criminosos, formando *gangs* internacionais, que procuram convencer pessoas incautas e gananciosas de que possuem uma grande soma de dinheiro numa conta bancária e que necessitam de alguém como correspondente, a quem caberá uma generosa comissão. Na verdade, assim que a vítima responde, fica estabelecida uma ponte com os criminosos que iniciam um processo de extorsão, com graves ameaças, chegando mesmo ao sequestro.

Para Moisés Naím, editor da revista *Foreign Policy*, «desafiando regulamentos e impostos, tratados e leis, virtualmente tudo de valor é colocado à venda no mercado global de hoje – incluindo drogas ilegais, espécies ameaçadas, bens humanos para escravatura sexual, cadáveres humanos e órgãos vivos para transplantes, metralhadoras e lançadores de mísseis, centrífugas

e substâncias químicas usadas no desenvolvimento de armamento nuclear».

Numa onda aparentemente incontrolável, vários grupos utilizando as mais avançadas tecnologias de clonagem passaram a produzir grandes quantidades de dinheiro falso na Europa e em todo o mundo. Mais que cópias, as clonagens de dinheiro eram muitas vezes praticamente idênticas aos originais.

A expansão da base monetária, que antes era privilégio exclusivo dos bancos centrais, passou a contar com um elemento estranho e fortemente turbulento: a clonagem.

Mercados de rua, mesmo nas grandes cidades Europeias, passaram a ser constantes alvos de rusgas policiais na busca – quase sempre com grande sucesso – dos mais diferentes produtos falsificados, não apenas de dinheiro falso. Produtos que por vezes eram tão bons quanto os originais, mas que custavam uma pequena fracção do seu

preço.

De acordo com a *Interpol*, o comércio de contrafacção nos Estados Unidos cresceu cerca de oito vezes entre o início dos anos 1990 e 2005, em apenas quinze anos. Na União Europeia, o comércio de contrafacção cresceu cerca de 900% apenas entre 1998 e 2001 – dobrando no ano seguinte!

Mais de 40% dos produtos *Procter & Gamble* e cerca de 60% dos produtos *Honda* são falsos – e em torno de 95% dos programas de computador para negócios, em todo o mundo, são contrafacções.

O universo da contrafacção foi ampliado de tal forma que levaria Moisés Naím a afirmar que pessoas vivendo confortavelmente em países ricos «estão mais conectados com o tráfico – e com os seus efeitos globais – do que muitos de nós poderiam imaginar».

O próprio conceito de indústria – tal como o moderno conceito de democracia – é uma produção literária.

Com a literatura, o sentido de identidade é estabelecido com o leitor em silêncio, transformado em *ponto de fuga* soberano em todo o processo e, portanto, isolado de todos os mundos que não lhe pertencem. Mas, com os sistemas virtuais tudo passou a acontecer de forma diferente.

Com os novos meios digitais todos os mundos passaram a pertencer à pessoa e ela – enquanto entidade separada de tudo, enquanto *indivíduo*, tal como acontecia com a sociedade da literatura – começou a se desintegrar.

Essa desintegração, profunda mudança de mentalidades, não é algo de carácter *patológico*, como geralmente consideramos a *necrose*, mas uma metamorfose que por vezes nos parece muito subtil, como se tudo acontecesse por *apoptose* – e olhamos o mundo como se ele sempre tivesse sido

assim.

Apoptose é um termo utilizado pelos biólogos para indicar a queda das folhas de uma planta, como uma espécie de morte programada e que é a renovação da vida.

O universo da sociedade *low power*, do contínuo consumo *low cost*, assemelha-se a um processo de *apoptose*. Os produtos vão se alternando em alta velocidade, guardando referências com os anteriores, numa metamorfose de espectro contínuo. A rigor, deixam de existir *cópias*, que são substituídas por *clones* em múltiplas variações, sem degeneração.

Iniciado em 2005, num turbulento debate que se estenderia ao longo dos vários anos seguintes, o Congresso Americano decidiu alterar parte da legislação de direitos autorais passando a estabelecer, através da polémica reforma conhecida como *The Orphan Works Act of 2008*, a liberdade de uso de qualquer imagem sobre a qual

não se consiga identificar o autor.

Associações como a *ASMP American Society of Media Photographers*, a *PPA Professional Photographers of America*, a *APA Advertising Photographers of America* ou a *NPPA National Press Photographers Association* rapidamente se mobilizaram contra a reforma *orphan works*.

Os defensores da reforma argumentavam que, com ela, antigas imagens, de carácter histórico, poderiam ser salvas e preservadas por museus e centros de cultura. Por outro lado, os críticos alertavam para o risco de que fotos não identificadas, até mesmo por acidente ou por roubo, circulando livremente na Internet poderiam ser oficialmente consideradas *órfãs*, eliminando automaticamente o direito dos seus autores.

Com o objectivo de utilizar com fins comerciais uma imagem, qualquer pessoa a poderia colocar circulando na Internet sem identificação e isso legalizaria automaticamente o roubo.

Todas as legislações de direito autoral permitem o uso de obras – sejam visuais ou não – para uso didáctico. O principal propósito do *Orphans Act 2008* parece ser o alargamento do direito de livre comércio a todos, praticamente eliminando o antigo conceito de direito de autor.

Se aprovada, a pretendida reforma *orphan works* aproximaria, na prática, os Estados Unidos de países como a China, onde o valor do direito autoral é extremamente relativo, senão praticamente inexistente.

Toda a discussão sobre *orphan works* gira em torno de um facto: a transformação de *cópia* em *clone*. Imagens na Internet, ou mesmo em revistas, passaram a estar sujeitas a rápidas e baratas clonagens sem a necessidade de investimentos ou conhecimento técnico.

Aquilo que fazíamos como *cópia*, tornou-se *clone* – e, em termos lógicos, no universo do *clone*

não há livre arbítrio.

Por isso, muitas vezes o crime cometido por uma pessoa passou a ser explicado pelas suas origens sociais e pelo ambiente em que viveu; por vezes o sucesso de uma pessoa também passou a ser justificado pelas oportunidades que a vida lhe presenteou – abordagens que seriam profundamente estranhas para a mentalidade literária do século XIX.

É interessante fazer uma breve reflexão sobre a questão da delinquência e do delito nesse contexto.

Michel Foucault defendia que a emergência de uma sociedade da vigilância no século XVIII, típica nos hospitais e nas prisões, teria desencadeado o conceito de *delinquência* – «Foi a institucionalização dessa nova forma de poder, local e capilar, que impeliu a sociedade a eliminar certos elementos tais como as cortes e o rei».

Foi uma época que gerou a figura do *delinquente* como parte essencial dos sistemas de produção da nova sociedade. Até então, a figura do criminoso era tolerada pela sociedade, tal como acontecia com os *bravi* em Itália e, entre eles, o genial Caravaggio.

A palavra *delinquente* possui a sua antiga raiz etimológica no Indo Europeu **leik*, que significava "deixar" e que passou ao Grego *leipein*, também indicando a ideia de "deixar" e que projectou, ainda no Grego, a palavra *ekleipein*, que quer dizer "deixar para trás", abandonar.

Curiosamente, por sua vez, a raiz daquele antigo termo Indo Europeu **l* seria geradora das nossas palavras *ligação* e *liberdade*, levando-nos a reflectir sobre as suas mais profundas relações.

Assim, enquanto que a palavra *relíquia* significa, etimologicamente, o resgate de algo que foi *deixado*, que *passou*; a palavra *delinquente* indica a ideia de reforço de algo que foi deixado,

ou a insistência numa condição que é deixada de fora das regras sociais.

Mas, ainda assim, a palavra *delinquente* revela – como se aqui pudéssemos resgatar Lacan e as suas geniais reflexões – uma natureza enquanto *ligação*, ou a reincidência na quebra de ligação. E tal apenas é possível quando temos presente as ideias de *cópia* e de *repetição*.

A palavra *delinquente* apareceria apenas no século XIV, coincidentemente com a imprensa de Gutenberg.

A *cópia* traz em si, obrigatoriamente, o erro. Mas, o *clone* é a extensão automática de um *ambiente*.