

## **MONDO**

**Literatura e Democracia: a metamorfose do futuro  
mutações cognitivas e valores humanos**

**REDUX**

**Emanuel Dimas de Melo Pimenta  
Georgetown University, Washington DC**

© ASA Art and Technology UK, London, 2007

*Para René Berger*

*A finalidade da lei é, não abolir ou restringir, mas preservar e ampliar a liberdade.*

***John Locke***

*Grandes homens, grandes nações, não foram fanfarrões nem bufões, mas entendedores do  
terror da vida, e se prepararam para enfrentar isso.*

***Ralph Waldo Emerson***

Saber *como* os nossos sentidos modificam e *formatam* os nossos padrões  
de pensamento, saber *como* o que chamamos *lógica* é *desenhada*.

Lógica não como um específico tipo de raciocínio, tal como defendido por  
Aristóteles, mas enquanto princípio de ordem do pensamento, tal como defendia  
George Boole.

Ordem nada mais é que diferenciação, e desordem desdiferenciação – fundamentalmente os dois princípios basilares da termodinâmica – os elementos de agregação e de desagregação.

Toda a lógica nada mais é que o desenho das forças de agregação e de desagregação.

A emergência da idéia de *isonomia* e, logo depois, da democracia, coincide com a invenção do *milagre Grego* – através da importação do alfabeto fonético do Crescente Fértil, a sua síntese e “aquecimento” com a adição das vogais.

A fusão do alfabeto fonético e o papiro, assim como a leitura em silêncio, faz emergir aquilo que no Ocidente designamos *literatura*.

Isonomia, democracia e literatura conectadas.

A isonomia é um dos elementos fundamentais para a compreensão da democracia. Outros são a departamentalização e a atomização das suas partes constituintes. Átomos, departamentos e um universo de igualdade face à Lei.

Outro elemento importante é ser a Lei, ou *corpus legal*, um sistema estável e elaborado pelo povo, de forma direta ou representativa.

Isonomia e democracia chegaram a ser considerados quase opostos por Platão.

Aristóteles condenava o governo onde «as pessoas governam e não a lei».

Isto é, pode haver isonomia sem democracia, mas aquela é fundamental para a existência desta, pelo menos em termos modernos.

Na isonomia não há questões pessoais.

A forma de uma sociedade organizada segundo os princípios da isonomia e da democracia é a mesma de um texto literário onde a história e o símbolo têm um papel preponderante.

Na literatura, a voz é desencarnada – separada do corpo, dos seus órgãos originais.

Voz livre da boca e do ouvido.

Na literatura mesmo a imagem é desincorporada, transformando-se em *imaginação* – tornando-se sem corpo.

Quando lemos em silêncio, a desencarnação da voz e da própria imagem do mundo, associada aos movimentos oculares, gera uma lógica muito especial, um novo tipo de memória.

Enquanto que a voz falada exige uma grande redundância como forma a sedimentar a memória de longo prazo, a escrita funciona como extensão protética daquele tipo de memória, libertando a mente para todo o tipo de especulação.

Por isso, a nossa palavra *especulação* surge do Latim *speculum*, diretamente relacionada ao *espelho*.

Assim, o texto literário liberta a poesia do canto: o papel substituindo a função daqueles elementos de repetição.

E também por essa razão, os sistemas orais são muito mais tradicionalistas que aqueles cunhados pela escrita.

O espírito da invenção, no sentido moderno do termo, nasce com a literatura, com a prosa.

O espírito da invenção implica uma relativa independência da nossa memória de longo prazo, isto é, a liberdade em “tomar para si” e “pensar sobre” – como alertava Eric Havelock.

Ou seja, há um terceiro termo que – associado aos princípios da isonomia e da democracia – projeta o que convencionamos chamar de modernidade: o princípio da revolução

Nas sociedades orais, acústicas, a representação plástica geralmente é estruturada a partir de uma base geométrica, não raramente estabelecida por tramas feitas com linhas ortogonais, como acontecia com o Antigo Egito; ou com os

diagramas geométricos tão típicos do mundo medieval.

Quando a escrita fonética emerge, associada a um meio dinâmico como o papiro ou o papel, aquela estratégia pictórica transforma-se rapidamente, assumindo uma estratégia antropomórfica – isto é, fazendo emergir, enquanto princípio lógico, aquilo que designamos como ilusão de contiguidade.

No mundo visual, ao invés dos rígidos quadros de linhas que designam o objecto, que lhe servem de *formato* padrão, surge o próprio corpo humano como referência fundamental para as medidas.

Mas, o corpo não está lá. Trata-se de uma referência segunda, degenerada, tal como ocorre com a metáfora.

Há uma estreita relação entre esse fenômeno e a emergência da idéia de *isonomia* – cada um é igual face à Lei, não mais uma Lei estabelecida por uma entidade religiosa, mas o ser humano como *medida de todas as coisas* – como defendia Protágoras, exatamente à mesma época em que a idéia de isonomia tomava forma definitiva.

Tomando a noção de *resolução* como um dado da percepção, e a *definição* como elemento cognitivo.

Ao lermos um texto geramos um universo de *alta definição* em *baixa resolução*. Lemos um texto literário e ele torna-se subitamente – como um efeito alucinógeno – num verdadeiro cenário de ação em *alta definição*. Mergulhamos na história, como se lá estivéssemos. Mas, trata-se de um sistema de *baixa resolução*: letras que simulam sons e sons que simulam ação. Dois planos de degeneração que projetam um simulacro.

No universo acústico, tudo acontece em *alta resolução* e *baixa definição* – exatamente o contrário da literatura.

No universo acústico, a voz falada pertence ao corpo, ela acontece *presencialmente*, com *definição total* – mas, o nosso sistema de sedimentação da memória de curto prazo em longo prazo, funcionando em constantes apagamentos, em *loops* auto-referenciais, exige um elevado grau de repetição, de redundância, projetando uma realidade de *baixa definição*.

Com uma pequena capacidade de armazenamento informacional, a repetição implica menos diversidade. Essa é a natureza da imprecisão dos mitos. Por essa razão, o mundo oral é francamente bidimensional, enquanto que o literário, operando em profundidade e organizado predicativamente, é caracterizado pela terceira dimensão.

Numa sociedade oral, o ambiente informacional e de memória projetam estruturas sociais superpostas, sempre dependendo da posição em que estivermos.

Tudo na literatura acontece em profundidade – como um mergulho num universo paralelo: lâminas sígnicas interactivas num amplo padrão de simultaneidade.

Um universo de campos e atratores operando no sentido de uma única *singularidade*: o leitor.

O estereótipo é a base do *formato* – e, do comportamento humano aos artefatos, tudo é *formatável* no universo da literatura.

O mundo literário inaugura, ainda, o repúdio ao obsoleto.

O obsoleto não é aquilo que não tem mais uso, mas sim o que, mantendo-se funcional, não é mais percebido. O obsoleto é o que entra no fluxo da rotina e torna-se redundante.

No mundo tribal a idéia de obsoleto praticamente não existe.

O obsoleto pertence ao passado, àquilo que já está integrado. O papel pertence ao futuro, ao permanente exercício de elaboração sobre o passado, transformando-o.

É aqui, ainda, que emerge a noção de *tradição*, como produto da ruptura.

A partir do século II d.C., a igualdade de todos face à Lei gradualmente perde preponderância, com os governos aumentando as suas interferências sobre as vidas dos cidadãos, principalmente tendo como justificação a melhoria da segurança e da performance económica.

Já no século VI d.C., o Imperador Justiniano terminaria definitivamente com a idéia de que todos deveriam ser iguais face à Lei e que esta deveria servir à defesa da liberdade dos indivíduos.

É quando o papiro praticamente desaparece e é parcialmente substituído pelo pergaminho.

O pergaminho é um meio mais lento e mais raro que o papiro.

O antigo princípio Grego da isonomia apenas viria a ser efetivamente resgatado já no século XVII, através das ondas de transformação produzidas pelo Renascimento Italiano.

Lemos letra a letra e por blocos, sílabas, palavras e frases – num dinâmico processo de rastreamento envolvendo diferentes partes do cérebro e ambos os tipos fundamentais de visão.

Quando lemos um texto, conforme a visão central vai identificando as letras, a visão periférica dá-nos a percepção do todo, do sentido do texto. Tudo muito dinamicamente, em contínuos saltos de um lado para o outro, para cima e para baixo.

A visão periférica – luz e movimento – implica o aparecimento da idéia do *paradigma*, típica do mundo literário.

Visão central – sensível à cor e à textura – faz emergir departamentos e o princípio da edição.

Movimentos de leitura: aprendemos a vasculhar, e quando o fazemos bem, lemos em silêncio – libertamo-nos da voz e do ouvido.

A leitura em silêncio cresce gradualmente com a popularização do papiro, e desaparece, de forma relativamente rápida, com a sua parcial substituição pelo pergaminho no final do Império Romano.

O aparecimento do telefone no século XIX surge como uma radical transformação das condições de *definição* e *resolução* estabelecidas pela literatura.

Enquanto que a literatura opera em *baixa resolução* e *alta definição*, o

telefone é caracterizado por *baixa resolução* em *baixa definição*.

O nosso espectro de frequência auditiva vai dos dezesseis aos vinte mil ciclos por segundo – nos ouvidos mais apurados. Mas o espectro de frequência utilizado nos telefones gira em torno dos apenas três mil ciclos por segundo, que é a frequência de maior impacto na média dos ouvidos. Praticamente todo o resto é perdido. Ainda assim, somos capazes de reconhecer vozes e até mesmo de identificar diferentes instrumentos musicais pelo telefone, pois possuímos um sistema neuronal que *completa* a informação perdida.

Repetimos, involuntariamente, mais fonemas quando falamos ao telefone. Falar ao telefone, fazer-se compreender e entender o que o outro diz implica um aprendizado.

A *baixa resolução* e *baixa definição* impediu que o telefone se expandisse para além da comunicação individual.

O telefone – ao contrário do que acontece com a literatura – inaugura dois fenômenos fundamentais para se compreender o que viria a ser, cerca de cem anos após a sua invenção, o universo virtual: o *tempo real* e duas *mãos* de comunicação.

A forte interação e o *tempo real* que *desenham* o telefone, não permitem que haja um *formato* – após a ligação ter sido realizada, todo o resto é improvisação: a articulação dinâmica entre as memórias de curto e de longo termo.

O fenômeno de desincorporação produzido pelo telefone é diferente daquele que caracteriza a literatura – não há mais corpo, mas existe uma ligação efetiva entre as pessoas. Não se trata de um meio que articula lâminas degeneradas, mas sim uma ligação direta.

No telefone tudo é surpresa e nada é invenção – porque no mundo oral tudo opera em diacronia: uma coisa depois da outra. Assim, para o universo acústico, o que se sabe agora apenas terá significado com o que vier a seguir, que será sempre uma surpresa.

O telefone amplifica o fenômeno oral – a intimidade do universo acústico, cheio de elementos inesperados mas sem invenção, sem descoberta.

Tudo é efêmero no telefone.

Sendo uma espécie de universo ultra acústico, com um espectro de frequência reduzido, o telefone exige uma grande redundância de informação, implicando um profundo envolvimento das pessoas.

A rádio é sempre a voz do orador – a comunicação de um para muitos. Mas, trata-se de um orador sem fronteiras.

A rádio reverteu sensorialmente, num processo oximórico, o fenômeno criado pela literatura – não mais os mais diferentes personagens que acontecem em nosso corpo, mas personagens feitos de vozes desencarnadas – uma espécie de desencarnação do teatro.

Essa desincorporação fez com que emergisse o ideal da voz pura.

A voz sempre foi o elemento de integração social por excelência – a primeira coisa que fazemos ao nascer é aprender a falar.

Sendo o elemento de ligação social por excelência, a voz desincorporada trouxe os impulsos do super nacionalismo – gerando, entre outros desastres, a figura de Hitler.

Todo o nacionalismo é essencialmente tribal.

O cinema também acontece como via de mão única – tal como o rádio ou como o livro – mas lança uma nova revolução sensorial: a luz projetada.

Até então, praticamente tudo que existira fora luz homogênea projetada sobre uma superfície de reflexão irregular – como acontece com os livros ou as pinturas. Com o cinema, esse fenômeno é invertido, sendo a luz irregular projetada sobre uma superfície reflexiva homogênea.

Não apenas, sendo uma espécie de *câmara obscura* artificial, ampliada para todos, os fenômenos visuais relativos ao movimento e à luz, que tipicamente funcionalizam a visão periférica, são subitamente concentrados na visão central – sensível à textura e à cor: aqui acontece o mágico sentido das fotografias e filmes em preto & branco: sentidos invertidos.



Essa reversão sensorial faz com que o cinema represente uma formidável concentração na visão central, com *alta resolução e alta definição* – desintensificando a visão periférica – sensível à luz e ao movimento.

O cinema inaugura uma nova estratégia: a montagem.

A montagem acontece devido à intensificação da visão central. Conjuntos de imagens que são montadas de forma a criar a sensação de continuidade, replicando o funcionamento dos movimentos oculares sacádicos.

A percepção da forma implica movimentos oculares involuntários, conhecidos como sacádicos.

Movimentamos os nossos olhos numa frequência de cerca de dez varreduras por segundo. As nossas retinas necessitam de uma intensa irrigação sanguínea – assim, existe à sua frente uma complexa trama de pequenas artérias, muitas delas impedindo a passagem de luz para as células fotoreceptoras. Se vissemos *tudo*, mesmo o que estivesse *parado*, também veríamos uma imensa quantidade de sombras – o que seria um grande e desnecessário volume de informação.

Os nossos cérebros criaram, então, uma estratégia económica para lidar com isso – apenas o que está em movimento é visível. Por isso, o olho parado não vê.

A tela da televisão e muito dos monitores de computadores, com as suas frequências de varredura, substituem os nossos movimentos oculares sacádicos, fazendo com que os nossos olhos parem. A percepção da forma passa dos olhos para o aparelho de televisão, como uma espécie de prótese sensorial inteligente.

Livre dos movimentos oculares, todo o resto desaparece, os nossos ouvidos ficam mais livres para a audição, e mergulhamos naquele universo televisivo. Isso é o fenómeno a que chamamos *imersão* – que apenas tornar-se-ia popularmente conhecido com a revolução virtual.

Mas, há uma outra revolução inaugurada pela televisão: a *luz emitida* substituindo a *luz projetada*.

A retina passa a ser massajada pela luz.

Com a televisão, a visão periférica desaparece; mas a massagem de luz transporta a visão periférica para o centro, tornando tudo num único e fluido movimento.

Meio de mão única na comunicação, a televisão é profundamente hipnótica – e o hipnotismo não conhece cortes ou montagens.

Somente uma pequena parte do informacional mosaico de luz emitido pela televisão é memorizada, isto é, passa à memória de longo prazo.

Como mostrava McLuhan, a televisão é um meio *frio*.

A baixa memorização leva a um preenchimento cognitivo daqueles *vazios*, a uma espécie de participação para completar o mosaico visual de luz.

Uma operação de restauro da imagem pela sua superfície – não preenchemos idéias, mas vazios da imagem. A televisão é um meio superficial por excelência. Imagens de guerras vistas através da televisão têm geralmente menos impacto. Tudo girando em torno da memória de curto prazo – o *aqui e agora*.

Assim emerge o mundo do entretenimento – tudo transformado em superficialidade.

No final da década de 1950 começava uma fascinante metamorfose planetária, quando o Presidente Eisenhower criava a *Advanced Research Projects Agency*, mais conhecida como *ARPA*, como reação dos Estados Unidos ao desenvolvimento tecnológico militar Soviético.

A função da ARPA era produzir uma arma invisível e indestrutível.

Em 1985, a fusão da *ARPANET* com a *NSFNET* – *National Science Foundation Net* – significaria o início do que conhecemos como *Internet*.

Tudo junto na fusão da televisão com o telefone e, também, de tudo o que conhecemos.

Uma profunda metamorfose civilizacional – o *universo virtual*.

A palavra *virtual* surge do Latim *virtus*, que indicava a idéia de *potencialidade*.

No mundo virtual, tudo é possibilidade total.

Deixam de fazer sentido os conceitos de *resolução* e de *definição*. O universo das redes está presente em todo o lugar, dos telefones ao *design* dos automóveis, das televisões aos livros.

Mergulhamos em antigas culturas já desaparecidas, línguas que cunharam antigas civilizações – com a nossa educação passando subitamente a penetrar no mais profundo tecido cultural, nas referências mais inesperadas, alcançando as partículas sub-atômicas, as Super Cordas, buracos negros, e até mesmo regiões do espaço sideral nunca antes sequer imaginadas.

Informação e matéria circulando velozmente por todo o planeta.

Tudo tornando-se diversidade total.

Tudo sendo contaminação global.

Isto é, ser e não ser – eis a nova questão.

O que antes era caracterizado por uma relação estável entre memória de curto e longo termos, é agora completamente transformada em um novo contingente informacional de longo termo realizado pelas próteses digitais em rede, e pela dinâmica articulação de outras próteses de memória de curto prazo.

Os programas digitais de busca de informação e edição – de qualquer natureza de informação – são, por exemplo, verdadeiras próteses inteligentes de improvisação, isto é, de dinâmica articulação entre memória de curto e longo termos.

A prótese não é apenas uma extensão, mas algo diferente que associa-se criativamente à função da extensão.

Enquanto que o mundo literário era privilegiadamente um universo de extensões do corpo humano, o mundo virtual revela-se potencialmente como um universo de próteses – não apenas sobre o corpo, mas também sobre as suas

extensões, sobre aquilo que é desincorporado.

Para além do fenómeno de preenchimento de informação pela superfície, originariamente gerado pelas telas de televisão, de forma semelhante ao que ocorre com o universo acústico e tribal, a nossa memória pessoal de longo prazo também passa a exigir um maior grau de redundância, de repetição. Repetição sobre superfície – e, assim, temos a emergência do entretenimento como signo primeiro de praticamente tudo.

Automóveis, que antes tinham no transporte a sua principal função, transformam-se em *gadgets*. Cidades, como Paris, Veneza e muitas outras, são redesenhadas em gigantescos parques temáticos.

Roupas transformam-se em símbolos de marcas. Tudo é rapidamente esquecido e renovado.

Assim, desaparecem rapidamente os *modos estereotipados de comportamento* social – tão característicos a partir da imprensa de Gutenberg.

A identidade torna-se efêmera e volátil. Tudo pode pertencer a tudo ou a nada, imediatamente. Mais do que isso, tudo passa a pertencer a tudo e a nada, imediatamente.

O planeta transforma-se na emergência do obsoleto – tudo tornado no tecido contínuo do uso e do consumo. Pessoas obsoletas, inúteis – pois a utilidade está ligada ao futuro, àquilo que gera algo.

Pessoas ignorantes eleitas para importantes cargos públicos, em todo o mundo. Atletas e atores do entretenimento recebendo milhões; professores e filósofos abandonados pela sociedade.

A inutilidade está diretamente associada ao obsoleto e, ambos, à desfuncionalização.

Um dos elementos centrais da *identidade* é a função social, aquilo que nos diferencia e nos une à sociedade. Sem identidade, emerge a violência, nas suas mais diversas formas.

A volatilidade dos sistemas em rede – em termos de memória de curto e

longo termos – amplifica o fenômeno produzido pela televisão e pelo telefone, gerando um universo de entretenimento.

O *consumo*, antigo padrão social por excelência, dá lugar ao *uso* – aquilo que viria a ser conhecido como *Low Power Society*: uma sociedade de acesso quase livre a objectos que pouco antes estavam restritos aos mais ricos. Clássicos do cinema, gravações musicais de todos os tipos, imagens fotográficas em alta definição, entre tantos outros objectos passaram a ser comercializados em supermercados ou distribuídos, por vezes a preços simbólicos, através das redes virtuais – mas, tudo tendendo a uma gigantesca mediocridade, ao puro entretenimento.

Por outro lado, como se estivéssemos tratando de um gigantesco sistema em dissipação, caracterizado pela viscosidade, emergem pontos de alta densidade espalhados pela trama das redes.

Toda essa estrutura de complexidade transforma a natureza das mutações paradigmáticas em *metamorfozes sintagmáticas* – mudanças contínuas em cadeia num quadro *não-linear*.

O *humano*, antes relacionado ao *humus*, à *terra*, à *propriedade visual*, transforma-se em *virtus* – desmaterializando-se em potencialidade total.

Os antigos princípios de organização das sociedades orais, *desenhadas* por pequenos grupos sociais ligados entre si, e das sociedades literárias consolidadas na forma da *urbis*, dão lugar à pulverização no espaço tempo.

Sendo o princípio da *isonomia* uma idéia de uniformização, ele vai desintegrando-se gradualmente.

O sistema tributário, um pouco em todo o mundo, passa a ser ineficaz em relação às grandes empresas ou grandes fortunas, incidindo mais ferozmente sobre o cidadão médio, gerando um efeito de profunda perda de credibilidade do mundo político. Mecanismos contábeis transferem imediatamente recursos de um ao outro lado do planeta.

Em nome da segurança e do bem estar, tudo transforma-se em perseguição burocrática, afetando principalmente o indivíduo.

É então que, no início do século XXI, emerge – um pouco por todo o planeta – questões sobre a validade da democracia. Quem seria igual a quem? Um miserável drogado teria o mesmo valor para a sociedade que um cientista? Um terrorista teria os mesmos direitos que um cidadão cumpridor dos seus deveres?

Tudo passa a ser lugar para julgamentos de valor, porque nem todos são iguais face à Lei – e a própria Lei torna-se instável.

A desigualdade face a um sistema instável que idealmente visa submeter a todos, produz o sentido de insegurança e de perseguição, assim como a aspiração – por vezes velada – ao controle, à vigilância permanente.

Enquanto que na isonomia e na democracia não há questões pessoais, no universo das telecomunicações planetárias interactivas em *tempo real* tudo é pessoal.

A profunda transformação sensorial conduz a algo semelhante, em certo sentido, às idéias defendidas pelo Imperador Justiniano, no século VI AD, justificando – em nome da segurança e do bem estar geral – o fim do princípio da igualdade de todos face à Lei, fim de um *corpus* legal estável, e o fim do direito do indivíduo tal como o conhecemos.

Mas agora, grandes corporações planetárias que vão gradualmente tomando o lugar dos governos eleitos, substituindo a figura do imperador.

Não significa defender que a democracia ou a isonomia simplesmente deixaram de existir. Embora em alguns aspectos, essa afirmação possa até ser verdadeira.

Tratamos de um mundo em contínua metamorfose, onde os valores humanos estão sempre em transformação.

Observando esse processo de mutações e refletir sobre a natureza das mudanças.

Também, não se trata de querer mudar o mundo. «Como mudar o mundo, você só tornará as coisas piores», dizia John Cage.

A estratégia é mudar num mundo em mudança. Para mudar é preciso conhecer.

Tornamo-nos imediatamente tudo: editores, compositores, fotógrafos, datilógrafos, secretários, realizamos as funções do correio, fazemos muito do trabalho dos contadores, dos analistas, redatores, escritores – tudo sem sair de casa.

Não é mais necessário negociar, orientar, estabelecer estratégias entre pessoas – mas apenas participar, elaborar e entrar no fluxo.

Não há mais futuro, mas tudo *aqui e agora*.

Assim, a educação, a cultura e a saúde vão sendo considerados, gradualmente, como bens a serem adquiridos, e não como direitos de cidadania.

O mundo das redes desintensifica a noção de coletividade urbana; mas também desintensifica a noção do super indivíduo, ambas formalizadas pela literatura.

É o paradoxo dos fones de ouvido que transferem a estereofonia para o centro da cabeça, e dos suportes de música que tornam o ambiente acústico em estritamente individual, mas cunhado por uma imensa média; e as conversas contínuas e superficiais em *tempo real* nas redes.

O indivíduo passa a pertencer a uma coletividade sem *ethos*, flutuante e instável.

Gradualmente, a revolução virtual faz emergir uma nova condição do sagrado, de uma nova condição de tempo livre, e um novo tipo de poesia – muitas vezes não verbal.

Um pensamento que faz-nos admirar a proximidade fonética entre a palavra Latina *mundus* – *mondo* em Português – e a expressão Budista Japonesa *mondo*, que significa literalmente “perguntas e respostas”.